

PERANCANGAN PROTOTYPE APLIKASI “CREAFIK” SEBAGAI SARANA PUBLIKASI KARYA UNTUK MAHASISWA FAKULTAS INDUSTRI KREATIF TELKOM UNIVERSITY

Muhammad Renaldiansah¹, Rendy Pandita Bastari² dan Aria Ar Razi³

^{1,2,3}S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No. 1, Terusan Buahbatu - Bojongsong, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40257

mrenaldiansah@student.telkomuniversity.ac.id, rendypanditabastari@telkomuniversity.ac.id, ariaaarrazi@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Telkom University merupakan salah satu kampus yang ada di kota Bandung, salah satu fakultas di Telkom University yaitu Fakultas Industri Kreatif (FIK) yang di dalamnya mencakup seni dan desain. Terdapat berbagai macam jenis karya seni dan desain yang telah dihasilkan mahasiswa FIK Telkom University, namun karya seni dan desain tersebut tidak dapat bertahan lama, sebagian mahasiswa membiarkan karyanya terbengkalai begitu saja. Hal tersebut terjadi karena tidak adanya media publikasi karya berbasis media digital di lingkungan FIK Telkom University yang dapat diakses secara bebas. Tujuan dari perancangan ini adalah menghadirkan media publikasi karya untuk mahasiswa FIK Telkom University sebagai media yang dapat mawadahi kebutuhan dosen dengan mahasiswa dalam kegiatan Penelitian dan Pengabdian Masyarakat. Dalam proses perancangannya, dilakukan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, kuesioner dan studi pustaka, sementara metode analisis data yang digunakan adalah matriks perbandingan. Adapun perancangan media sebagai solusi permasalahan ialah dalam bentuk platform aplikasi mobile, bagi pihak FIK aplikasi ini merupakan database FIK secara digital yang akan mempermudah dalam menjembatani kebutuhan dosen dengan mahasiswa.

Kata Kunci: media, publikasi, mahasiswa seni, mahasiswa desain, aplikasi, *mobile*

Abstract: Telkom University is one of the campuses in the city of Bandung, and School of Creative Industries is one of the faculty in Telkom University which includes art and design. There are various types of artwork and designs that have been produced by students of FIK Telkom University, but the artwork and design cannot last long, some students leave their work abandoned. This happened because there was no media for publication of digital media-based works within FIK Telkom University that could be accessed freely. The purpose of this design is to present media for publication of works for FIK Telkom University students as a medium that

can accommodate the needs of lecturers and students in Research and Community Service activities. In the design process, data were collected through observation, interviews, questionnaires and literature studies, while the data analysis method used was a comparison matrix. The media design as a solution to the problem is in the form of a mobile application platform, for FIK this application is a digital FIK database that will make it easier to bridge the needs of lecturers with students.

Keywords: *media, expression, art student, design student, application, mobile*

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Telkom University merupakan salah satu universitas yang ada di kota Bandung, salah satu fakultas di Telkom University yaitu Fakultas Industri Kreatif (FIK) yang didalamnya mencakup seni dan desain, memiliki visi utama dalam hal pengembangan industri kreatif yang berbasis teknologi serta budaya nusantara.

Terdapat berbagai macam jenis karya seni dan desain yang telah dihasilkan mahasiswa FIK Telkom University sampai dengan saat ini, baik sifatnya untuk memenuhi tugas mata kuliah maupun pengekspresian pribadi mahasiswa, namun karya seni dan desain tersebut tidak dapat bertahan lama, sebagian mahasiswa membiarkan karyanya terbengkalai begitu saja. Hal tersebut terjadi karena tidak adanya wadah publikasi karya yang berbasis satu media *online* di FIK Telkom University yang dapat dikelola sendiri oleh mahasiswa.

Sebagai sebuah lembaga pendidikan tinggi, Telkom University mempunyai hak dan kewajiban dalam menerapkan Tri Dharma Perguruan Tinggi. Sesuai dengan Visi Direktorat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Telkom University yaitu "Menjadi Direktorat yang mendukung kegiatan Penelitian dan Pengabdian Masyarakat menuju terciptanya *research and entrepreneurial university*". Kegiatan Penelitian adalah salah satu bagian utama dalam penerapan Tri Dharma Perguruan Tinggi. Kewajiban tersebut tertuang dalam UU No. 20 Tahun 2013 mengenai Sistem Pendidikan

Nasional, UU No. 14 Tahun 2005 mengenai Guru dan Dosen, dan UU No. 12 Tahun 2012 mengenai Perguruan Tinggi. Adapun dari segi sumber daya manusia sebagai hal yang menunjang keberlangsungan kegiatan Penelitian dan Pengabdian Masyarakat terdiri dari Dosen dan melibatkan mahasiswa dalam pengimplementasiannya (Direktorat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Telkom, 2019).

Dengan tidak adanya media publikasi karya dalam menunjang kebutuhan dosen dan mahasiswa, maka pihak dosen Telkom University kesulitan dalam hal menemukan mahasiswa yang berpotensi pada bidang tertentu jika ingin menjalin kerjasama dengan mahasiswa tersebut dalam hal melakukan kegiatan Penelitian dan Pengabdian Masyarakat ataupun proyek lainnya yang melibatkan mahasiswa, sehingga membutuhkan waktu yang lama untuk menemukan mahasiswa yang berpotensi, karena sistem pencariannya masih melalui perorangan atau mencari melalui media sosial yang cakupannya sangat luas.

Berdasarkan fenomena yang terjadi dapat ditarik inti permasalahannya, yaitu tidak adanya media publikasi karya seni dan desain secara *online* untuk mahasiswa FIK Telkom University. Dari permasalahan tersebut dapat ditarik kesimpulan untuk dibuatkan rancangan media *online* sebagai solusi permasalahan yaitu dalam bentuk aplikasi publikasi karya seni dan desain untuk mahasiswa FIK Telkom University, dimana fungsi utamanya sebagai media yang mewadahi kebutuhan dosen dan mahasiswa FIK Telkom University dalam kegiatan Penelitian dan Pengabdian Masyarakat atau proyek lainnya yang melibatkan mahasiswa. Pemilihan media aplikasi tersebut sebagai solusi didasari lingkup permasalahan mengenai media publikasi karya di FIK yang sifatnya internal, sehingga membutuhkan media

aplikasi yang cakupannya lebih khusus sebagai media publikasi di lingkungan FIK Telkom University.

Perancangan awal yang di segmentasikan terhadap FIK Telkom University merupakan langkah awal untuk pengembangan aplikasinya, hal tersebut untuk mengukur potensi aplikasi kearah yang lebih luas, yaitu aplikasi yang mencakup satu kesatuan Telkom University dalam hal menunjang serta mewadahi kebutuhan mahasiswa, dosen serta pihak lainnya dalam kegiatan Penelitian dan Pengabdian Masyarakat.

Identifikasi Masalah

1. Tidak adanya wadah publikasi karya bagi mahasiswa FIK Telkom University.
2. Dibutuhkan media yang dapat mempertemukan dosen dan mahasiswa FIK Telkom University dalam kegiatan Penelitian dan Pengabdian Masyarakat.

Rumusan Masalah

Bagaimana merancang aplikasi publikasi karya untuk mahasiswa FIK Telkom University sebagai media penunjang kebutuhan dosen dan mahasiswa dalam kegiatan Penelitian dan Pengabdian Masyarakat?

Tujuan Penelitian

Tujuan dari tugas akhir ini adalah menghadirkan media publikasi karya untuk menunjang kebutuhan dosen dan mahasiswa FIK Telkom University dalam kegiatan Penelitian dan Pengabdian Masyarakat.

Cara Pengumpulan Data

1. Metode Observasi

Metode observasi dilakukan terhadap mahasiswa fakultas Industri Kreatif Telkom University untuk mengetahui kendala yang dihadapi dalam hal publikasi karya seni dan desain, serta media seperti apa yang biasanya mereka gunakan dalam hal publikasi karyanya. Observasi juga dilakukan terhadap internal kampus dengan menerapkan observasi partisipatif.

2. Metode Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai internal mahasiswa fakultas Industri Kreatif Telkom University secara mendalam, untuk mengetahui kendala publikasi karya seni dan desain yang dihadapi serta solusi yang dibutuhkan. Selain itu metode wawancara juga diterapkan kepada pihak FIK Telkom University guna mengetahui informasi mengenai internal fakultas dan media seperti apa yang diinginkan sesuai solusi yang dibutuhkan mahasiswa.

3. Metode Kuesioner

Kuesioner dilakukan untuk mengetahui minat mahasiswa fakultas Industri Kreatif dalam menggunakan aplikasi publikasi karya seni dan desain, dan media aplikasi seperti apa yang biasanya mereka gunakan dalam mempublikasikan karya secara umum.

4. Metode Studi Pustaka

Studi Pustaka dilakukan terhadap berbagai sumber, baik secara *online* melalui *website* Telkom University maupun dari jurnal tertulis secara langsung untuk menambah informasi mengenai karakteristik fakultas Industri Kreatif Telkom University yang nantinya dilakukan penarikan kesimpulan analisis.

Landasan Teori

Secara umum, aplikasi *mobile* adalah kesatuan program aplikasi yang berjalan pada sebuah perangkat *mobile* seperti *smartphone* ataupun tablet *PC* yang dirancang untuk menunjang aktivitas pengguna aplikasi, sehingga dapat mempermudah pekerjaan dan meningkatkan fleksibilitas pengguna aplikasi (Razi, 2018).

Merancang aplikasi *mobile* membutuhkan beberapa komponen yang menunjang kesatuan aplikasi agar dapat berfungsi secara efektif, salah satunya adalah *user interface* sebagai tatap muka kepada pengguna dan komponen lainnya adalah *user experience*. *User interface* tidak hanya mengenai menu tombol, namun juga berbicara mengenai interaksi antara aplikasi dan pengguna (Adriyanto, 2017).

Data dan Analisis

Fasilitas yang dimiliki FIK Telkom University belum memadai untuk menunjang publikasi karya mahasiswa secara *online*, begitupun dalam hal menjembatani kebutuhan dosen dengan mahasiswa.

Wadah publikasi karya di lingkungan FIK dalam bentuk media digital belum memadai, dengan adanya aplikasi publikasi karya bagi mahasiswa di lingkungan FIK akan sangat menunjang karir mahasiswa di lingkungan FIK. Bagi pihak kampus FIK, aplikasi ini sangat mempermudah dalam hal mencari mahasiswa-mahasiswa yang berkompeten di bidang tertentu. Kelebihan dari sisi media aplikasi ialah karya yang di eksperisikan dapat dengan mudah terkoneksi kepada industri. Portofolio secara digital melalui media sosial sifatnya lebih fleksibel. Proses perancangan yang berfokus pada berbasis pengguna, tahap *design thinking* adalah salah satu tahap yang dapat digunakan dalam perancangan *UX* yang baik.

Berdasarkan data kuesioner yang diperoleh pada mahasiswa FIK Telkom University, angka yang signifikan menunjukkan bahwa sebagian besar pernah dan sering mempublikasikan karya seni rupa dan desainnya melalui media sosial seperti Instagram dan Behance. Secara keseluruhan responden menginginkan adanya *platform* aplikasi wadah publikasi karya di lingkungan FIK, dengan fitur utama sebagai tempat membangun *network*. Keseluruhan dari mereka sangat mementingkan tampilan serta fitur aplikasi dalam penggunaannya, seperti pada tampilan Instagram dan Behance.

| | | | |
|--------|---|---|---|
| Teori |  |  |  |
| | Prima ITB | FSD UMN | FDSK UMB |
| Gambar |  |  |  |

| | | | |
|-------------------------------|---|---|--|
| User Interface | Website menggunakan <i>GUI Graphical User Interface</i>). Komponen visual utama penyusun <i>website</i> Prima ITB yaitu warna, layout, fotografi, tipografi, bar navigasi dan tombol-tombol. | Website menggunakan <i>GUI Graphical User Interface</i>). Komponen visual utama penyusun <i>website</i> FSD UMN yaitu warna, layout, ilustrasi, fotografi, tipografi, bar navigasi dan tombol-tombol. | Website menggunakan <i>GUI Graphical User Interface</i>). Komponen visual utama penyusun <i>website</i> FDSK UMB yaitu warna, layout, ilustrasi, fotografi, tipografi, bar navigasi dan tombol-tombol. |
| Prinsip User Interface | Tampilan <i>interface</i> pada <i>website</i> Prima ITB sangat terlihat sederhana dan tidak memenuhi prinsip <i>user interface</i> seperti konsistensi dalam menggunakan sistem <i>interface</i> pengoperasiannya. Kualitas struktur hirarki visualnya belum tercapai seperti konsistensi pada pengaplikasian visual. Komponen visual yang digunakan sangatlah minimal sehingga terlihat membosankan serta identitas visualnya yang tidak menonjol. | Tampilan <i>interface</i> pada <i>website</i> FSD UMN sudah memenuhi prinsip sederhana <i>user interface</i> seperti <i>User Familiarty, Consistency, Minimal Surprise, User Diversity</i> dan lainnya. Dilengkapi dengan hirarki visual yang jelas dan konsisten, interaksi yang bersahabat dan penggunaan komponen visual yang bervariasi sehingga memberikan kesan <i>interface</i> yang optimal. Selain itu dilengkapi dengan identitas visual yang menonjol. | Tampilan <i>interface</i> pada <i>website</i> FSDK UMB sudah memenuhi beberapa prinsip sederhana <i>user interface</i> seperti <i>User Familiarty</i> dan <i>Consistency</i> pada visualisasi <i>interfacenya</i> , namun terbilang belum konsisten karena terdapat beberapa unsur visual yang berbeda sehingga menimbulkan kebingungan terhadap pengguna. Komponen visual yang digunakan sudah terbilang menarik, identitas visual sudah terlihat menonjol, tapi penyajian tampilannya tidak proporsi seperti |

| | | | |
|------------------|--|---|--|
| | | | layout yang berbeda ukurannya. |
| Tipografi | Jenis huruf yang digunakan adalah sans serif. | Jenis huruf yang digunakan adalah sans serif. | Jenis huruf yang digunakan adalah sans serif. |
| Warna | Warna yang digunakan pada <i>website</i> Prima ITB adalah warna putih dan biru sebagai warna latar dalam bentuk gradasi. Warna hitam sebagai warna teks dan warna biru sebagai warna tombol. | Warna yang digunakan pada <i>website</i> FSD UMN adalah warna putih dan biru sebagai warna latar. Warna biru, hitam dan putih sebagai warna teks. Serta penggunaan warna biru pada tombol. | Warna yang digunakan pada <i>website</i> FDSK UMB adalah warna putih sebagai warna latar. Warna hitam, hijau dan putih pada warna teks. Serta warna hijau pada tombol. |
| Ilustrasi | Pada <i>website</i> Prima ITB menggunakan fotografi sebagai pelengkap informasi visualnya. | Pada <i>website</i> FSD UMN menggunakan perpaduan antara fotografi dan ilustrasi dalam pengaplikasiannya, namun didominasi dengan penggunaan ilustrasi. Adapun jenis ilustrasi yang digunakan seperti <i>flat design</i> , tiga dimensi, realis, lainnya. | Pada <i>website</i> FDSK UMB menggunakan perpaduan fotografi dan ilustrasi, adapun ilustrasi yang digunakan yaitu lebih mendominasi kepada <i>flat design</i> . |
| Layout | Pada <i>website</i> Prima ITB rotasi halaman ditampilkan secara vertikal. Peletakan komponen grafis pada | Pada <i>website</i> FSD UMN rotasi halaman ditampilkan secara vertikal. Peletakan komponen grafis pada | Pada <i>website</i> FDSK UMB rotasi halaman ditampilkan secara vertikal. Peletakan |

| | | | |
|-----------------------|--|--|--|
| | <p>aplikasi sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Dibagian atas terdapat header berisi identitas serta menu navigasi halaman <i>website</i>. 2. Konten berada dibagian tengah yang disusun berdasarkan judul halaman, bar pencarian, konten <i>website</i> berupa karya mahasiswa serta tombol navigasi. 3. Bagian bawah terdapat footer dengan informasi identitas. | <p>aplikasi sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Bagian atas terdapat identitas <i>website</i> yang kemudian diikuti dengan menu navigasi serta tombol pencarian. 2. Bagian tengah terdapat judul halaman, ilustrasi serta deskripsi, yang kemudian disertai konten <i>website</i> berupa portofolio mahasiswa serta deskripsi. 3. Bagian bawah <i>website</i> berisi footer dengan informasi alamat, kontak, bar navigasi serta hak cipta. | <p>komponen grafis pada aplikasi sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Header berisi identitas, menu navigasi halaman <i>website</i> serta menu login. 2. Bagian tengah berisi judul serta deskripsi konten isi serta konten informasi lainnya, diantaranya terdapat menu navigasi portofolio mahasiswa. 3. Bagian bawah footer terdapat identitas <i>website</i>, bar navigasi serta tombol navigasi. |
| Prinsip Desain | <p>Pada <i>website</i> Prima ITB terdapat penekanan pada fotografi, font dan tombol dengan pemberian karakter warna berbeda pada setiap judul tulisan serta tombol. Keseimbangan ditunjukkan dengan</p> | <p>Pada <i>website</i> FSD UMN terdapat penekanan visual pada warna, ilustrasi dan font dengan memberikan ukuran dan warna berbeda. Sangat menekankan pada keseimbangan dalam desain, dapat</p> | <p>Pada <i>website</i> FDSK UMB terdapat penekanan pada warna, ilustrasi dan tulisan yang diberi ukuran serta warna berbeda. <i>Emphasis</i> dan keseimbangan dalam desain belum tercapai dari segi layout karya</p> |

| | | | |
|--|---|---|--|
| | layout yang proporsi, namun keterbatasan visualisasi, sehingga menimbulkan ketidak terbacaan pada beberapa informasi. | terlihat dengan jelas dari segi layout serta penempatan tulisannya, begitupun dengan penerapan warna. Terdapat unsur repetisi yang terjadi pada kumpulan karya mahasiswa serta alur keterbacaan yang jelas berdasarkan urutan ukuran tulisan dari atas kebawah maupun dari kiri ke kanan. | dengan ukuran yang berbeda beda setiap postingan. Terdapat unsur pengulangan dari segi postingan karya. Terdapat penekanan keterbacaan berdasarkan ukuran tulisan. |
|--|---|---|--|

| Prinsip User Interface | Prima ITB | FSD UMN | FDSK UMB |
|-------------------------|-----------|----------|----------|
| <i>User Familiarity</i> | V | V | V |
| <i>Consistency</i> | - | V | V |
| <i>Minimal Surprise</i> | - | V | - |
| <i>Recoverability</i> | - | - | - |
| <i>User Guidance</i> | - | - | - |
| <i>User Diversity</i> | - | V | - |
| Jumlah | 1 | 4 | 2 |

Berdasarkan matriks perbandingan diatas, dapat disimpulkan bahwa terdapat kelebihan dan kekurangan pada *user interface* masing-masing media sejenis. Ketiga media sejenis berupa *website* menggunakan (GUI) *Graphical User Interface*. Pada *website* FSD Universitas Multimedia Nusantara memberikan karakter visual yang konsisten, proporsi layout yang jelas serta penerapan prinsip desain yang cukup baik dibandingkan media

sejenis lainnya. Tampilan *interface* pada *website* FSD UMN sudah memenuhi prinsip sederhana *user interface*. Dilengkapi dengan hirarki visual yang jelas dan konsisten, interaksi yang bersahabat dan penggunaan komponen visual yang bervariasi sehingga memberikan kesan *interface* yang optimal dalam menunjang publikasi karya mahasiswa.

KONSEP DAN HASIL DISKUSI

Konsep Pesan

Dari hasil observasi, wawancara, dan kuesioner yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan bahwa media publikasi karya dilingkungan FIK Telkom University belum memadai secara digital untuk mawadahi kebutuhan dosen dengan mahasiswa dalam kegiatan Penelitian dan Pengabdian Masyarakat. Maka dari itu, *big idea* dari perancangan ini adalah “Aplikasi publikasi karya untuk mahasiswa FIK Telkom University sebagai penunjang kebutuhan dosen dan mahasiswa dalam Kegiatan Penelitian dan Pengabdian Masyarakat”.

Konsep Kreatif

Berdasarkan hasil kesimpulan observasi, wawancara, dan kuesioner yang telah dilakukan, dalam perancangan aplikasi publikasi karya untuk mahasiswa FIK Telkom University akan menghadirkan *platform* aplikasi publikasi karya yang dapat menunjang serta menjembatani kebutuhan dosen dan mahasiswa dalam kegiatan Penelitian dan Pengabdian Masyarakat, dilengkapi dengan fitur sebagai tempat membangun *network* bagi mahasiswa. Menggunakan hirarki visual yang jelas dan konsisten, menerapkan prinsip sederhana *user interface*, penggunaan kombinasi komponen visual serta perancangan yang berfokus pada basis pengguna.

Konsep Visual

1. Logo

Perancangan logo berupa logogram yang akan mendeskripsikan identitas nama aplikasi dalam bentuk inisial huruf, serta cakupan media aplikasi yang bergerak di bidang seni dan desain. Logo memiliki model *flat design* yang sederhana agar mudah untuk dikenali dan merepresentasikan inovasi terbaru yang lebih efisien.

2. Tipografi

Perancangan aplikasi menggunakan font "Roboto" sebagai font utama, Roboto merupakan salah satu jenis font Sans Serif, font tersebut digunakan karena mudah dikenali dengan sifatnya yang formal dan kuat sehingga mudah terbaca ketika di implementasikan dalam bentuk *headline* ataupun kalimat yang memberikan penekanan tegas. Kemudian pada bagian *body* akan menggunakan font yang sama yaitu Roboto, namun dengan ketebalan yang berbeda. Penggunaan jenis font tersebut karena kejelasan dari segi keterbacaan, memberi kesan modern yang sejalan dengan konsep *flat design* yang digunakan.

3. Warna

Penggunaan warna pada perancangan ini yaitu menggunakan jenis warna primer, sekunder, dan tersier yang tergabung dalam kombinasi warna *split complementary*, atau secara karakteristik warna tergolong kedalam warna panas yang memiliki sifat aktif, merangsang, positif, dan agresif terhadap pengguna. Warna tersebut digunakan karena memiliki sifat aktif, merangsang, positif, dan agresif. Jingga merupakan kombinasi antara warna merah dan warna kuning yang melambangkan kreatifitas, inovasi, rangsangan, dan dorongan untuk menghasilkan karya yang baru. Warna tersebut juga

secara langsung merepresentasikan identitas warna FIK Telkom University.

4. Supergrafis

Ilustrasi yang akan di terapkan pada perancangan aplikasi ini yaitu jenis ilustrasi *flat design*, yang akan diterapkan meliputi keseluruhan penggunaan ilustrasi, termasuk penggunaan ilustrasi pada *icon* aplikasi. Ilustrasi ini nantinya berperan sebagai supergrafis atau *point of interest* dari identitas aplikasi, penggunaan supergrafis akan memberikan aksentasi yang kuat dari segi identitas aplikasi.

5. Layout

Adapun dalam perancangan *interface* kali ini menggunakan empat struktur klasifikasi tata letak, yaitu menggunakan *sequence (size)* dalam mengurutkan keterbacaan konten yang disajikan dalam aplikasi terhadap pandangan pengguna. Menggunakan *emphasis (colour)* untuk menonjolkan *point of interest* dari publikasi karya user, kemudian menggunakan *unity (similarity)* untuk memberikan harmoni agar tercipta keselarasan antara keseluruhan elemen desain yang digunakan. Prinsip yang terakhir adalah menggunakan *balance (symmetry)* dalam memberikan keseimbangan tata letak dan ruang *interface* yang nyaman untuk di pandang.

Konsep Media

1. Media Primer

Berdasarkan analisis data hasil kuesioner yang telah dilakukan terhadap mahasiswa FIK Telkom University menunjukkan bahwa mahasiswa FIK Telkom University menggunakan sistem operasi Android dan IOS pada *smartphone* yang mereka gunakan. Maka

berikut merupakan spesifikasi media primer yang akan digunakan untuk perancangan *interface* aplikasi kali ini:

1) Android (Play store)

- Sistem Operasi: Android (Android 10, Quince Tart)
- *Screen Density* : HDPI
- Ukuran Layar : 16:9 (menyesuaikan)

2) IOS (Apps store)

- Sistem Operasi: IOS
- *Screen Density* : HDPI
- Ukuran Layar : 16:9 (menyesuaikan)

2. Media Sekunder

Media sekunder berperan dalam menjadi media promosi bagi perancangan aplikasi CreFIK di lingkungan FIK Telkom University dengan *Big Idea* memperkenalkan aplikasi serta mengajak mahasiswa FIK Telkom University untuk berkarya, kemudian mempublikasikan karya melalui *platform* aplikasi. Adapun strategi kreatif yang akan digunakan untuk mencapai tujuan promosi aplikasi ialah dengan menggunakan strategi AISAS.

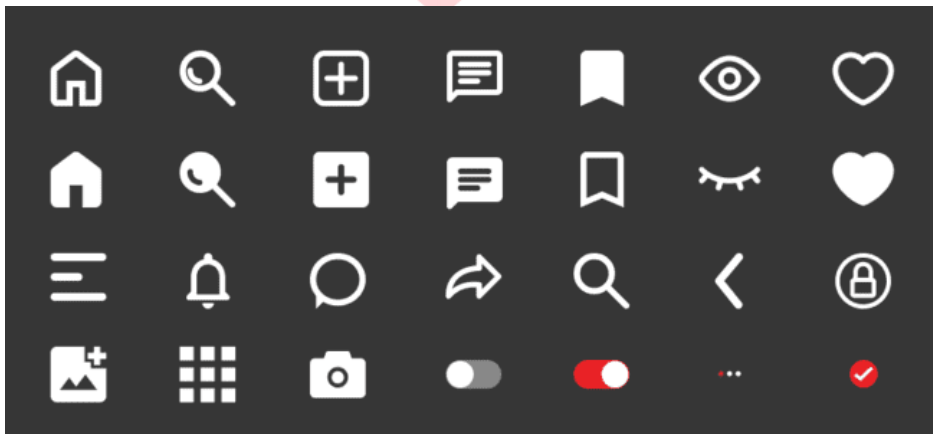
Hasil Perancangan

1. Logo



Gambar 4. 1 Logo creaFIK
sumber: data pribadi (2022)

2. Icon



Gambar 4. 2 Icon UI aplikasi CreaFIK
sumber: data pribadi 2022

3. Supergrafis

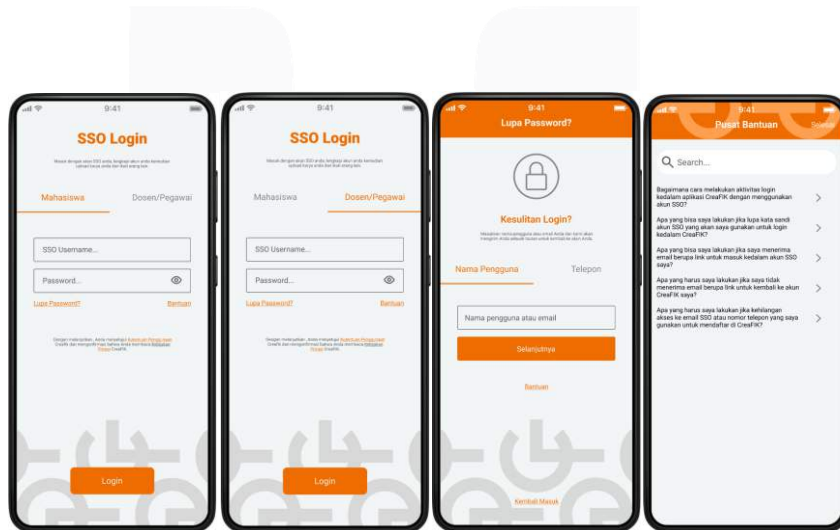


Gambar 4. 3 Ilustrasi supergrafis aplikasi CreaFIK
sumber: data pribadi 2022

4. Media Utama Aplikasi CreaFIK



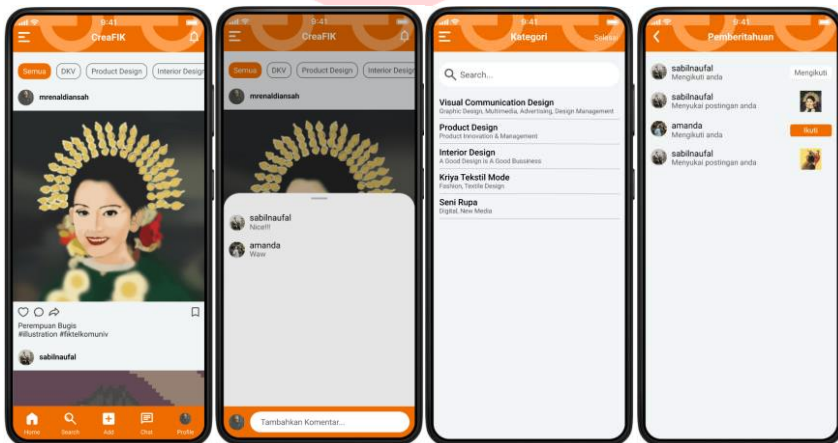
Gambar 4. 4 Logo splash screen UI aplikasi CreaFIK
sumber: data pribadi 2022



Gambar 4. 5 Login UI aplikasi CreaFIK
sumber: data pribadi 2022



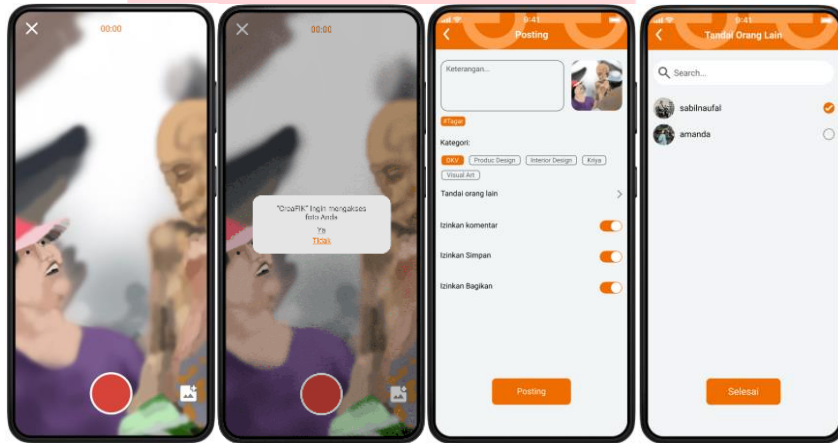
Gambar 4. 6 Halaman tutorial penuntun aplikasi sumber: data pribadi 2021



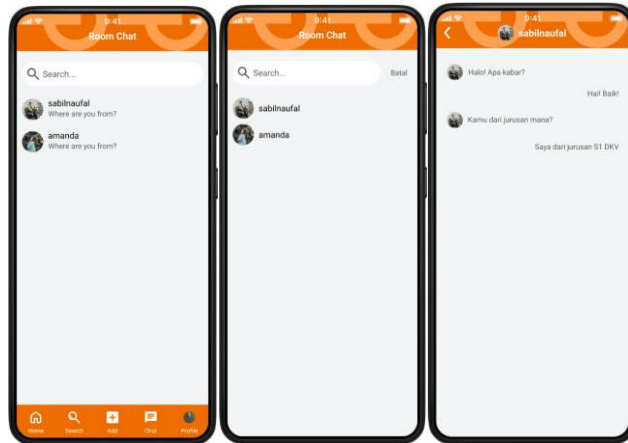
Gambar 4. 7 Home UI aplikasi CreaFIK sumber: data pribadi 2022



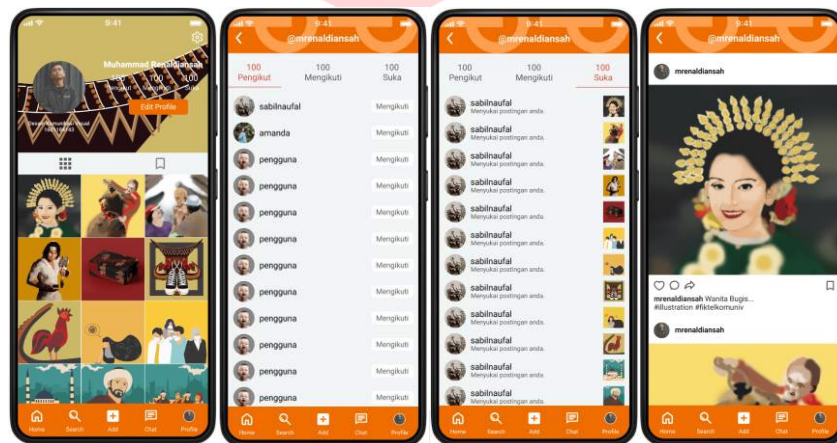
Gambar 4. 8 Search UI aplikasi CreaFIK
sumber: data pribadi 2022

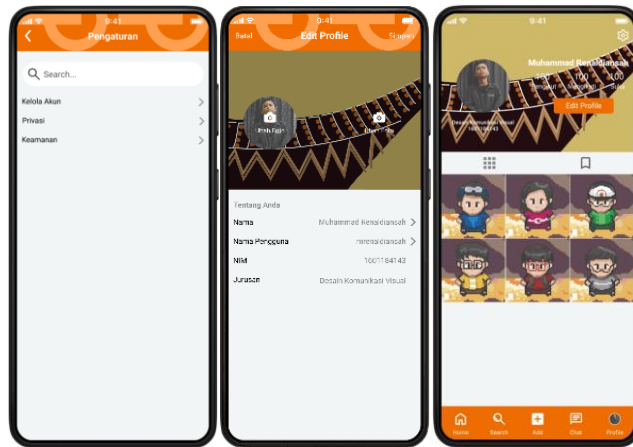


Gambar 4. 9 Add UI aplikasi CreaFIK
sumber: data pribadi 2022



Gambar 4. 10 Room chat UI aplikasi CreaFIK
sumber: data pribadi 2022



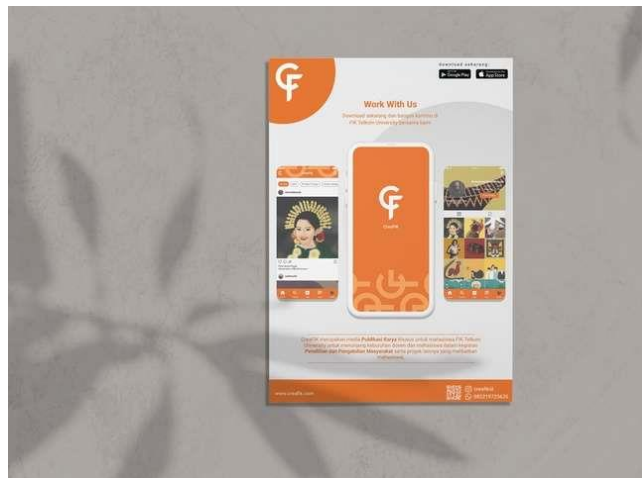


Gambar 4. 11 Profile UI aplikasi CreaFIK
sumber: data pribadi 2022

5. Media Pendukung Aplikasi CreaFIK



Gambar 4. 12 Gambar postingan media sosial
sumber: data pribadi 2022



Gambar 4. 13 Poster cetak dan mockup poster cetak sumber: data pribadi 2022



Gambar 4. 14 Poster digital dan mockup poster digital sumber: data pribadi 2022



*Gambar 4. 15 Gambar mockup brosur
sumber: data pribadi 2020*



*Gambar 4. 16 Gambar x-banner dan mockup x-banner
sumber: data pribadi 2022*



*Gambar 4. 17 Gambar mockup gantungan kunci
sumber: data pribadi 2022*



*Gambar 4. 18 Gambar mockup totebag
sumber: data pribadi 2022*



*Gambar 4. 19 Gambar mockup baju kepanitiaan
sumber: data pribadi 2022*

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Wadah publikasi karya dalam lingkungan FIK Telkom University diperlukan keberadaannya untuk menunjang kebutuhan dosen dengan mahasiswa dilingkungan FIK. *Big idea* dari perancangan aplikasi ini adalah “Aplikasi publikasi karya untuk mahasiswa FIK Telkom University sebagai penunjang kebutuhan dosen dan mahasiswa dalam Kegiatan Penelitian dan Pengabdian Masyarakat” dengan nama aplikasi “CreaFIK”. Dengan adanya aplikasi ini, diharapkan menjadi solusi permasalahan agar pihak dosen lebih mudah dalam menemukan mahasiswa yang berpotensi untuk dilibatkan dalam kegiatan Penelitian dan Pengabdian Masyarakat dengan melihat portofolio yang dibangun mahasiswa tersebut melalui aplikasi publikasi karya.

Saran

Saran untuk penelitian selanjutnya ialah memperluas cakupan dari aplikasi CreaFIK menjadi satu kesatuan Telkom University untuk menunjang kegiatan Penelitian dan Pengabdian Masyarakat, serta melengkapi fitur yang ada di aplikasi CreaFIK menjadi satu kesatuan aplikasi yang tidak hanya fokus terhadap cakupan untuk memwadahi kegiatan Penelitian dan Pengabdian masyarakat, namun dapat memwadahi segala kegiatan mahasiswa seperti adanya fitur berjualan karya, memaksimalkan fitur popularitas serta fitur lainnya yang dapat menunjang keberlangsungan karir mahasiswa FIK Telkom University.

DAFTAR PUSTAKA

- Adriyanto, A. R., & Triani, A. R. (2017). *360° Virtual Reality Technology in Indonesian Tourism: BANDUNG CREATIVE MOVEMENT 2015 2nd International Conference on Creative Industries "Strive to Improve Creativity"*.
- Razi, A. A., Mutiaz, I. R., & Setiawan, P. (2018). *Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan UI/UX Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan Dan Temuan Barang Tercecer. Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain Dan Periklanan: Demandia*.
- Rustan, Surianto. (2014). *Layout Dasar & Penerapannya EDISI 2014*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Swasty, W., & Adriyanto, A. R. (2017). *Does Color Matter on Web User Interface Design*. *CommIT Journal: Communication and Information Technology*.

Soewardikoen, Didit Widiatmoko. (2019). *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Kanisius.

Soewardikoen, Didit Widiatmoko. (2013). *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Kanisius.

