

**PERANCANGAN APLIKASI LINTASAN LARI  
DI DAERAH JAKARTA**



**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**Marshall Jesse Hermanto**

**0000034173**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS SENI DAN DESAIN  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG  
2023**

**PERANCANGAN APLIKASI LINTASAN LARI**

**DI DAERAH JAKARTA**



**LAPORAN TUGAS AKHIR**

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

**Marshall Jesse Hermanto**

**0000034173**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2023**

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Marshall Jesse Hermanto

Nomor Induk Mahasiswa : 00000034173

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

### **PERANCANGAN APLIKASI LINTASAN LARI DI DAERAH JAKARTA**

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas Akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 9 Juni 2023



Marshall Jesse Hermanto

UMIN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

**PERANCANGAN APLIKASI LINTASAN LARI DI DAERAH JAKARTA**

Oleh

Nama : Marshall Jesse Hermanto

NIM : 00000034173

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

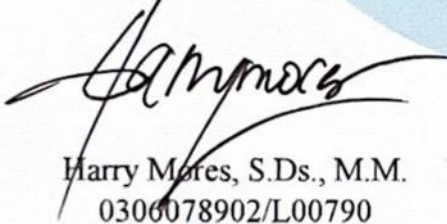
Telah diujikan pada hari Rabu, 28 Juni 2023

Pukul 10.30 s.d 11.11 dan dinyatakan

**LULUS**

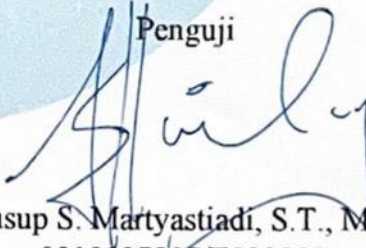
Dengan susunan pengujian sebagai berikut.

Ketua Sidang




Harry Mores, S.Ds., M.M.  
0306078902/L00790

Penguji




Dr. Sn. Yusup S. Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.  
0319037807/E023902

Pembimbing



Dr. Ratna Cahaya, S.Sos., M.Ds.  
0324087506/E023899

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Yolianito, S.Ds., M.A.  
0311099302/E043487

## HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas academica Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Marshall Jesse Hermanto  
NIM : 00000034173  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain  
Jenis Karya : Tugas Akhir


Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul.

### **PERANCANGAN APLIKASI LINTASAN LARI DI DAERAH JAKARTA**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalihmediakan/mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 6 Juli 2023

Yang menyatakan,

  
(Marshall Jesse Hermanto)

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “Perancangan Media Informasi Lintasan Lari di Daerah Jakarta.” Penulisan laporan Tugas akhir ini sebagai syarat untuk mendapatkan gelar S.Ds.

Topik yang diambil oleh penulis untuk Tugas Akhir cukup dekat dengan diri penulis sehingga hal tersebut menjadi alasan penulis memilih topik ini. Saat pandemi berakhir, olahraga lari menjadi olahraga yang banyak peminatnya. Tingginya minat masyarakat, menimbulkan banyak orang yang berlomba-lomba untuk berlatih juga. Hal ini yang mendorong penulis untuk merancang media informasi mengenai lintasan lari, dengan tujuan agar setiap orang dapat melakukan latihan yang sesuai dengan kebutuhannya. Penulis berharap dengan perancangan media informasi ini, akan ada banyak pelari yang lebih mudah untuk memilih dan menentukan tempat latihan yang sesuai dengan kebutuhannya.

Penyusunan Tugas Akhir ini tentunya tidak mudah, dan penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang sudah membantu serta mendukung dalam penyelesaian penulisan Tugas Akhir ini. Pihak-pihak yang terkait antara lain sebagai berikut:

Mengucapkan terima kasih

1. Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Dr. Ratna Cahaya Rina Wirawan Putri, S.Sos., M.Ds., sebagai Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Keluarga saya telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

6. Angeline, William, Saretta, Kevin, Christian, Evelyn sebagai teman seperjuangan dalam proses perancangan tugas akhir.

Perancangan Tugas Akhir ini tentunya masih jauh dari kata sempurna, penulis berharap agar adanya kritik dan saran dari pembaca. Dan juga besar harapan penulis agar tulisan ini bisa bermanfaat untuk Universitas dan khalayak umum.

Tangerang, 6 Juli 2023



Marshall Jesse Hermanto

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

# PERANCANGAN APLIKASI LINTASAN LARI

## DI DAERAH JAKARTA

Marshall Jesse Hermanto

### ABSTRAK

Olahraga lari sedang marak di masyarakat, hal ini ditandai dengan adanya banyak *offline event* yang diadakan sejak tahun 2022. Banyaknya *event* lari membuat banyak orang berlomba-lomba untuk mengikuti *event* yang ada. Setiap orang memiliki preferensi masing-masing terhadap lintasan yang dapat digunakan sebagai tempat latihan. Namun, saat ini belum ada media informasi yang mampu menyediakan rekomendasi lintasan lari yang sesuai dengan preferensi setiap pelari. Karena belum adanya media informasi yang tepat, kebanyakan orang mulai menggunakan lintasan yang ada tanpa memikirkan keselamatan diri, seperti di pinggir jalan raya, yang justru membahayakan diri mereka. Maka dari itu, adanya perancangan media informasi lintasan lari di daerah Jakarta, dengan tujuan agar setiap pelari bisa mendapatkan rekomendasi lintasan lari yang sesuai dengan preferensi mereka. Metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah *mix method* meliputi kuesioner, wawancara, *focus group discussion*, observasi, studi eksisting, dan studi referensi. Dengan adanya perancangan ini diharapkan pelari bisa mendapatkan lintasan yang sesuai dengan preferensi pelari dan aman untuk keselamatan diri.

**Kata kunci:** Media informasi, Lintasan Lari, Jakarta, Olahraga

U M N  
U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



# APPLICATION FOR RUNNING TRACKS IN JAKARTA AREA

Marshall Jesse Hermanto

## ***ABSTRACT (English)***

*Running is currently popular in society, this is indicated by many offline events that have been held since 2022. Running events have made many people vying to take part in existing events. Everyone has their own preference for the track that can be used as a training ground. However, currently there is no information media capable of providing recommendations for running tracks that suit the preferences of each runner. Due to the absence of proper information media, most people start using the existing tracks without thinking about their own safety, such as on the side of the highway, which actually endangers them. Therefore, there is an information media desain for running tracks in the Jakarta area, with the aim that every runner can get recommendations for running tracks that suit their preferences. The method used in this desain is a mix method including questionnaires, interviews, focus group discussions, observations, existing studies, and reference studies. With this desain, it is expected that runners can get a track that suits their preferences and is safe for their own safety.*

***Keywords:*** *Information Media, Running Track, Jakarta, Sport*

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR ISI

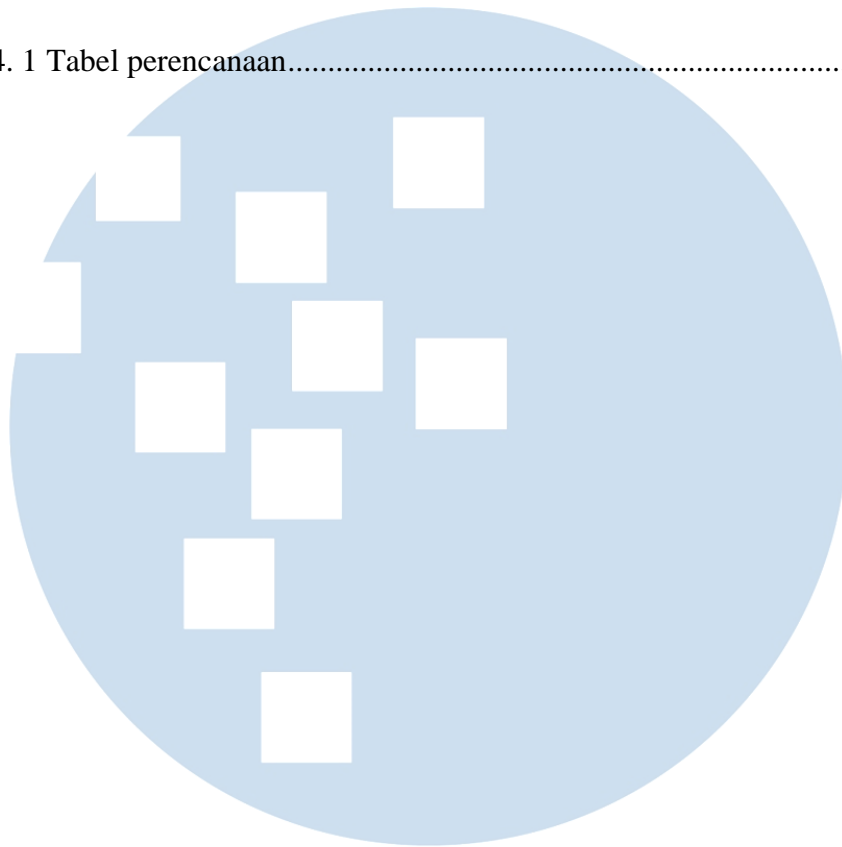
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK .....	vii
<i>ABSTRACT (English)</i> .....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL .....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
<b>1.1 Latar Belakang .....</b>	<b>1</b>
<b>1.2 Rumusan Masalah.....</b>	<b>3</b>
<b>1.3 Batasan Masalah.....</b>	<b>3</b>
<b>1.4 Tujuan Tugas Akhir.....</b>	<b>4</b>
<b>1.5 Manfaat Tugas Akhir.....</b>	<b>4</b>
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>5</b>
<b>2.1 Media Informasi .....</b>	<b>5</b>
<b>2.2 Aplikasi <i>Mobile</i> .....</b>	<b>7</b>
<b>2.3 <i>User Interface</i> .....</b>	<b>9</b>
<b>2.4 <i>User Experience</i>.....</b>	<b>15</b>
<b>2.5 Elemen Desain.....</b>	<b>16</b>
<b>2.6 Prinsip Desain .....</b>	<b>19</b>
<b>2.7 Komposisi .....</b>	<b>22</b>
<b>2.8 Olahraga Atletik .....</b>	<b>24</b>
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN .....</b>	<b>27</b>
<b>3.1 Metodologi Penelitian.....</b>	<b>27</b>
<b>3.1.1 Wawancara.....</b>	<b>27</b>
<b>3.1.2 <i>Focus Group Discussion</i> .....</b>	<b>30</b>
<b>3.1.3 Studi Eksisting .....</b>	<b>35</b>
<b>3.1.4 Studi Referensi .....</b>	<b>39</b>

3.1.5	Kuesioner.....	42
3.2	Metodologi Perancangan .....	50
<b>BAB IV</b>	<b>STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN .....</b>	<b>52</b>
4.1	Strategi Perancangan .....	52
4.1.1	<i>Inspiration</i> .....	52
4.1.1.1	<i>Define your audience</i> .....	52
4.1.2	<i>Ideation</i> .....	54
4.1.2.1	<i>Brainstorm</i> .....	54
4.1.2.2	<i>Create a Concept</i> .....	57
4.1.2.3	<i>Get Visual</i> .....	62
4.1.3	<i>Implementation</i> .....	74
4.1.3.1	<i>Prototype</i> .....	74
4.1.3.2	<i>Feedback</i> .....	75
4.1.3.3	Perancangan Media Sekunder.....	77
4.2	Analisis Perancangan .....	82
4.2.1	Analisis Media Utama .....	82
4.2.2	Analisis Desain <i>Flyer</i> .....	92
4.2.3	Analisis Desain <i>Billboard</i> .....	94
4.2.4	Analisa Media Digital .....	95
4.2.5	Analisa <i>Merchandise</i> .....	98
4.3	<i>Budgeting</i> .....	99
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP.....</b>	<b>100</b>
5.1	Simpulan.....	100
5.2	Saran.....	101
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....		<b>xiii</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....		<b>xv</b>

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

## DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Tabel perencanaan.....	99
-----------------------------------	----



# UMMN

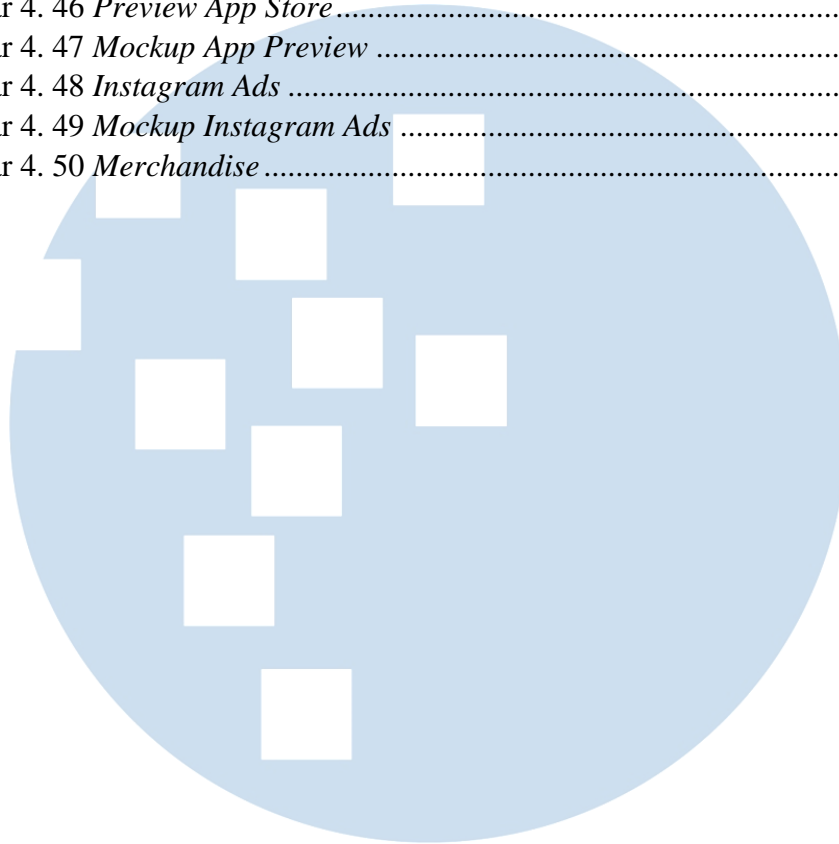
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Pembagian Layar.....	10
Gambar 2. 2 <i>Fluid Grid</i> .....	11
Gambar 2. 3 <i>Fixed Grid</i> .....	11
Gambar 2. 4 <i>10 Point Grid</i> .....	11
Gambar 2. 5 <i>8 Point Grid</i> .....	12
Gambar 2. 6 Model Kotak.....	12
Gambar 2. 7 <i>Icon</i> .....	13
Gambar 2. 8 <i>Button</i> .....	13
Gambar 2. 9 Foto.....	14
Gambar 2. 10 Contoh Penggunaan Garis pada Aplikasi.....	17
Gambar 2. 11 Penggunaan Bentuk dalam Aplikasi.....	17
Gambar 2. 12 Penggunaan Warna pada Aplikasi.....	18
Gambar 2. 13 Penggunaan Tekstur sebagai <i>Background</i> Aplikasi.....	19
Gambar 2. 14 Komposisi Simetris pada Aplikasi.....	20
Gambar 2. 15 Contoh Penggunaan Hierarki Visual pada Aplikasi.....	21
Gambar 2. 16 <i>Margin</i> .....	23
Gambar 2. 17 <i>Static Versus Active Composition</i> .....	23
Gambar 2. 18 <i>Symmetrical Versus Asymmetrical Composition</i> .....	24
Gambar 3. 1 Wawancara dengan Diaz.....	28
Gambar 3. 2 Wawancara dengan Tedjo.....	30
Gambar 3. 3 Proses <i>Focus Group Discussion</i> .....	34
Gambar 3. 4 Aplikasi <i>Strava</i> .....	36
Gambar 3. 5 Tampilan <i>Garmin</i> .....	38
Gambar 3. 6 Fitur Aplikasi <i>Rovo</i> .....	39
Gambar 3. 7 Fitur <i>Planning</i> dalam Aplikasi <i>Nike Run Club</i> .....	41
Gambar 3. 8 Fitur <i>Maps</i> pada Aplikasi <i>Relieve</i> .....	42
Gambar 3. 9 Persentase Jenis Kelamin.....	43
Gambar 3. 10 Persentase Usia.....	44
Gambar 3. 11 Persentase Jenis Kelamin, Usia, Domisili.....	44
Gambar 3. 12 Persentase Suka Terhadap Olahraga Lari.....	45
Gambar 3. 13 Persentase Faktor Pendukung Olahraga Lari.....	45
Gambar 3. 14 Persentase Waktu yang Sering Digunakan Pelari.....	46
Gambar 3. 15 Persentase <i>Partner</i> Lari.....	46
Gambar 3. 16 Persentase Jarak Lari.....	47
Gambar 3. 17 Persentase Jenis Latihan yang Sering Dilakukan.....	47
Gambar 3. 18 Persentase Lintasan yang Paling Disukai.....	48
Gambar 3. 19 Persentase Kegemaran Mencoba Lintasan Lari.....	48
Gambar 3. 20 Persentase Sumber untuk Mendapatkan Informasi Lintasan Lari..	49
Gambar 3. 21 Persentase Faktor dalam Memilih Lintasan.....	49
Gambar 3. 22 Penggunaan Grid.....	80
Gambar 4. 1 <i>User Persona 1</i> .....	53

Gambar 4. 2 <i>User Persona 2</i> .....	54
Gambar 4. 3 Proses <i>Mindmap</i> .....	55
Gambar 4. 4 Alternatif <i>Big Idea</i> .....	56
Gambar 4. 5 <i>Information Architecture</i> .....	59
Gambar 4. 6 <i>Flowchart</i> .....	59
Gambar 4. 7 <i>User Journey Map</i> .....	61
Gambar 4. 8 <i>Moodboard</i> .....	63
Gambar 4. 9 Referensi Desain.....	64
Gambar 4. 10 Tipografi.....	65
Gambar 4. 11 Warna Primer.....	66
Gambar 4. 12 Warna Sekunder.....	66
Gambar 4. 13 Sketsa Ikon.....	67
Gambar 4. 14 Perancangan Grid System Ikon.....	68
Gambar 4. 15 Hasil Ikon Lainnya.....	68
Gambar 4. 16 Alternatif Logo.....	69
Gambar 4. 17 Hasil Logo <i>Routerunner</i> .....	69
Gambar 4. 18 Supergrafis.....	71
Gambar 4. 19 Sketsa.....	71
Gambar 4. 20 <i>Low Fidelity</i> .....	72
Gambar 4. 21 <i>Column Grid</i> .....	73
Gambar 4. 22 <i>High Fidelity</i> .....	74
Gambar 4. 23 <i>Prototyping</i> .....	75
Gambar 4. 24 Sebelum dan Sesudah.....	76
Gambar 4. 25 Penambahan <i>On Boarding Page</i> .....	76
Gambar 4. 26 <i>Billboard</i> .....	77
Gambar 4. 27 <i>Grid</i> .....	78
Gambar 4. 28 Penggunaan <i>Grid</i> .....	78
Gambar 4. 29 <i>Flyer</i> .....	79
Gambar 4. 30 <i>Instagram Ads</i> .....	80
Gambar 4. 31 <i>Preview App Store</i> .....	81
Gambar 4. 32 <i>Merchandise</i> .....	81
Gambar 4. 33 Penggunaan <i>Font Extra Bold</i> .....	82
Gambar 4. 34 Penggunaan <i>Font Bold</i> .....	83
Gambar 4. 35 Penggunaan Warna pada Aplikasi.....	85
Gambar 4. 36 Foto <i>Editing</i> .....	86
Gambar 4. 37 Sebelum dan Sesudah <i>Editing</i> .....	87
Gambar 4. 38 Sebelum dan Sesudah Penambahan <i>Layer</i> .....	88
Gambar 4. 39 Komposisi.....	89
Gambar 4. 40 Komposisi Halaman Wilayah.....	90
Gambar 4. 41 Peletakkan Ikon.....	91
Gambar 4. 42 <i>Flyer</i> .....	92
Gambar 4. 43 <i>Mockup Flyer</i> .....	93
Gambar 4. 44 <i>Billboard</i> .....	94

Gambar 4. 45 <i>Mockup Billboard</i> .....	95
Gambar 4. 46 <i>Preview App Store</i> .....	96
Gambar 4. 47 <i>Mockup App Preview</i> .....	96
Gambar 4. 48 <i>Instagram Ads</i> .....	97
Gambar 4. 49 <i>Mockup Instagram Ads</i> .....	98
Gambar 4. 50 <i>Merchandise</i> .....	99

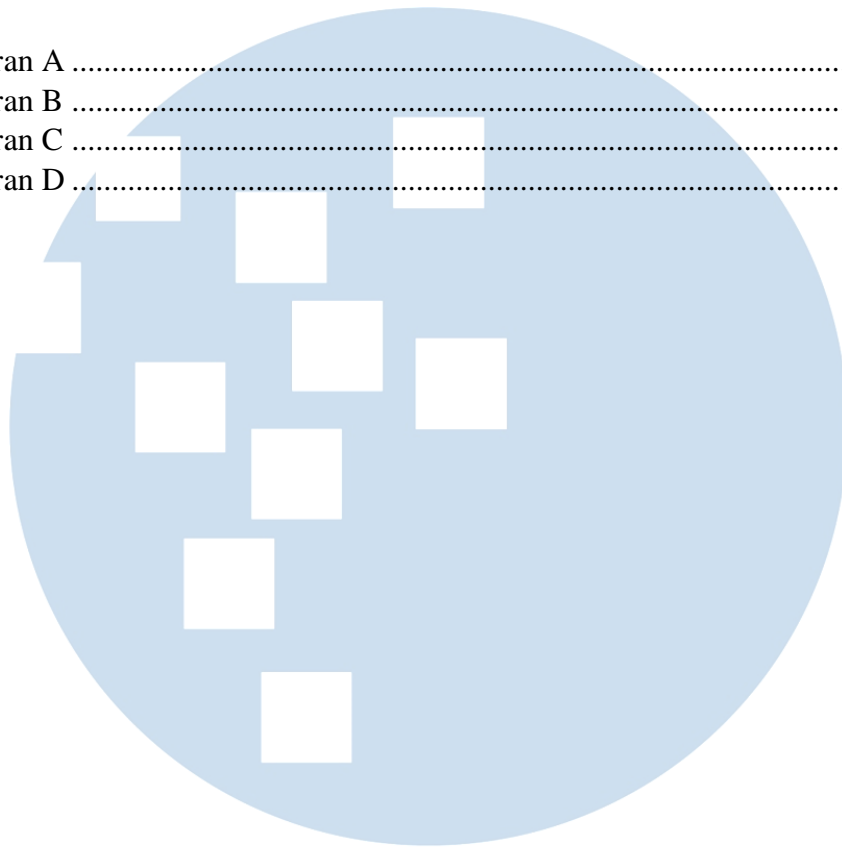


UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A .....	xv
Lampiran B .....	xviii
Lampiran C .....	xxiii
Lampiran D .....	xxviii



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA