

Final Project

Design System



**Cicip
CiBen!**
Berasa Jasa!

**Perancangan Mobile Website Interactive
Storytelling Mengenai Kuliner Peranakan
Khas Cina Benteng di Tangerang**

Visakha Michiko - 00000068334 - Interaction Design

Daftar Isi

OVERVIEW	2	IDENTITAS VISUAL	31
BRAND MANDATORY USER	3	Color Palette	
User Persona Primer		Typography	
User Journey Primer		Logo	
Empathy Map Primer		Layout Grid	
User Persona Sekunder		Icons	
User Journey Sekunder		Buttons	
Empathy Map Sekunder		Komponen	
BRAINSTORM	10	Ilustrasi	
Mindmap		Imagery	
IDE & KONSEP	11	ALPHA TEST	50
Keywords & Big Idea		Artikel Infografis	
Tone Of Voice		Logo	
Moodboard		Glosarium	
Stylescape		FINAL WORK	53
Storyline		Mobile Website	
Sitemap		Desktop Site	
Flowchart		SECONDARY MEDIA	55
Karakter		Instagram Ads	
Wireframe & Storyboard		TikTok Ads	
PROTOTYPE	26	YouTube Ads	
Low-Fidelity		Google Ads	
High-Fidelity			

Overview

INTERACTIVE STORYTELLING MOBILE WEBSITE

KONSEP

Perancangan ini bertujuan sebagai media informasi seputar kuliner Peranakan khas Cina Benteng di Tangerang. Dengan cakupan hidangan khas yang dapat ditemui di kehidupan sehari-hari, namun mulai terlupakan dan tergantikan dengan makanan viral akibat pergeseran budaya dan globalisasi.

BATASAN MASLAH

- Tujuan perancangan ini untuk menjadi wadah pembelajaran lebih dalam mengenai kuliner Peranakan khas Cina Benteng secara menyenangkan.
- Target pengguna perancangan ini adalah remaja berusia 13-18 tahun dengan domisili di Kota Tangerang dan sekitarnya.

PLATFORM

Dirancang dengan tampilan berbasis mobile website Android, karena ditujukan kepada pengguna remaja dengan kategori SES B-A. Pengguna mobile website didasarkan pada kebiasaan remaja yang mobile-native.



FITUR UTAMA

- Kumpulan informasi seputar hidangan khas Cina Benteng yang terpusat dan dapat dipercaya sumbernya.
- Penyampaian proses memasak dengan simulasi berbasis interactive storytelling.
- Pengguna dapat mengukur tingkat pemahaman dengan trivia quiz.
- Personalisasi salah satu hidangan dengan kreativitas pengguna.

Brand Mandatory

PUSAT KAJIAN TIONGHOA BENTENG

Pusat Kajian Tionghoa Benteng (PKTB) berperan sebagai brand mandatory dalam perancangan, didasarkan pada keselarasan visi dan keilmuan Pusat Kajian Tionghoa Benteng (PKTB) sebagai lembaga terpercaya yang fokus pada sejarah dan budaya Cina Benteng.

Sehingga, keterlibatan Pusat Kajian Tionghoa Benteng (PKTB) berfungsi untuk memperkaya dan memvalidasi konten yang disajikan. Juga memiliki kredibilitas yang diakui oleh akademisi, peneliti, dan masyarakat umum. Kolaborasi ini juga memiliki tujuan yang sama, yaitu melestarikan dan menyebarkan pengetahuan tentang warisan budaya Cina Benteng kepada generasi muda secara lebih luas dan terpercaya.



User Persona

PRIMER

Hana

15 Tahun
Pelajar SMP
Etnis Tionghoa
SES A
Kota Tangerang

Remaja perempuan Tionghoa berusia 15 tahun yang tinggal di pusat Kota Tangerang, ia mengenal kuliner Cina Benteng melalui keluarga dan festival kebudayaan di sekitarnya (*aware*), tetapi ingin memahami makna dan cerita yang lebih dalam di balik makanan yang biasa dikonsumsi, serta aktif menggunakan internet.

LIFESTYLE

- Suka memasak dan mencoba ragam hidangan dari internet.
- Konsumtif untuk makanan.
- Aktif kegiatan organisasi sosial.
- Ekstrovert dan mudah sosialisasi.
- Menyukai hal-hal yang autentik dan bermakna.

GOALS

- Ingin memahami makna dari kuliner Cina Benteng dan Tionghoa.
- Menemukan review tempat makan otentik dengan mudah.
- Mendapatkan informasi kuliner yang relevan dengan Gen Z.

INTERESTS

- Mengetahui banyak kuliner Cina benteng (10 dari 11 jenis).
- Tertarik untuk berwisata kuliner.
- Mengikuti festival acara budaya.
- Mempelajari masakan khas dengan menyenangkan.
- Mempelajari makna tiap makanan.

FRUSTRATIONS







- Sulit menemukan sumber informasi yang terpercaya.
- Konten budaya yang membosankan dan terlalu kaku (formal).
- Informasi tentang makanan kurang lengkap dan berbeda-beda.

BRANDS

- Google
- Instagram
- Tiktok

User Journey

PRIMER

Stages Of Journey	AWARENESS	SEARCH	USE	ENGAGE	SHARE	REVIEW
User Goals	Menyadari ada kisah dan makna makanannya	Mencari penjelasan detail tentang makna	Memahami konteks lengkap dari makanannya	Mendapat jawaban spesifik dan menjelaskan	Membagikan pengetahuan yang didapat	Mengevaluasi dan menyaring informasi lagi
Activities	Menyicipi & mendengar asal cerita dari keluarga/festival	Mencari di Google/medsos/bertanya ke keluarga dengan terbatas	Membandingkan informasi dari sumber berbeda (website/internet)	Bertanya di forum online atau kepada keluarga	Dokumentasi dan diceritakan langsung	Mencoba mempraktikkan (validasi) informasi yang didapat
Touchpoints & Channels	Acara keluarga, fesival budaya, obrolan dengan orang tua/teman	Google, Instagram, Tiktok, Whatsapp grup keluarga	Website, blog, Wikipedia	Forum online, kolom komentar media sosial, keluarga/teman	Postingan media sosial, obrolan langsung tatap muka, telepon	Pengalaman langsung, diskusi bersama teman/keluarga
Emotions	Tertarik 	Frustrasi Kebingungan 	Ragu 	Tidak Percaya Diri 	Skeptis 	Kecewa & Kurang Puas 
Pain Points	Cerita kurang lengkap, terputus-putus, tidak valid	Informasi terpecah, kurang yakin & terpercaya	Kontradiksi informasi antar sumber, penjelasan susah dimengerti	Tidak ada komunitas khusus, jawaban kurang memuaskan	Takut membagikan informasi salah/ keliru (hoax) atau bias	Informasi kurang akurat dan tidak bisa diverifikasi langsung
Improvement Opportunities	Wadah yang memiliki cerita budaya secara jelas dan terstruktur	Isi konten yang diverifikasi ahli dan terpusat	Penyajian informasi yang konsisten dan mudah dipelajari	Forum khusus dengan sumber yang terpercaya	Konten yang dibagikan sudah terverifikasi kebenarannya	Sistem rating dan review pada setiap konten yang ada

HEAR

- Cerita tidak lengkap dari keluarga
- Informasi yang berbeda-beda antar sumber satu dan lainnya
- Teman-teman yang juga penasaran tapi tidak tahu jawabannya

SEE

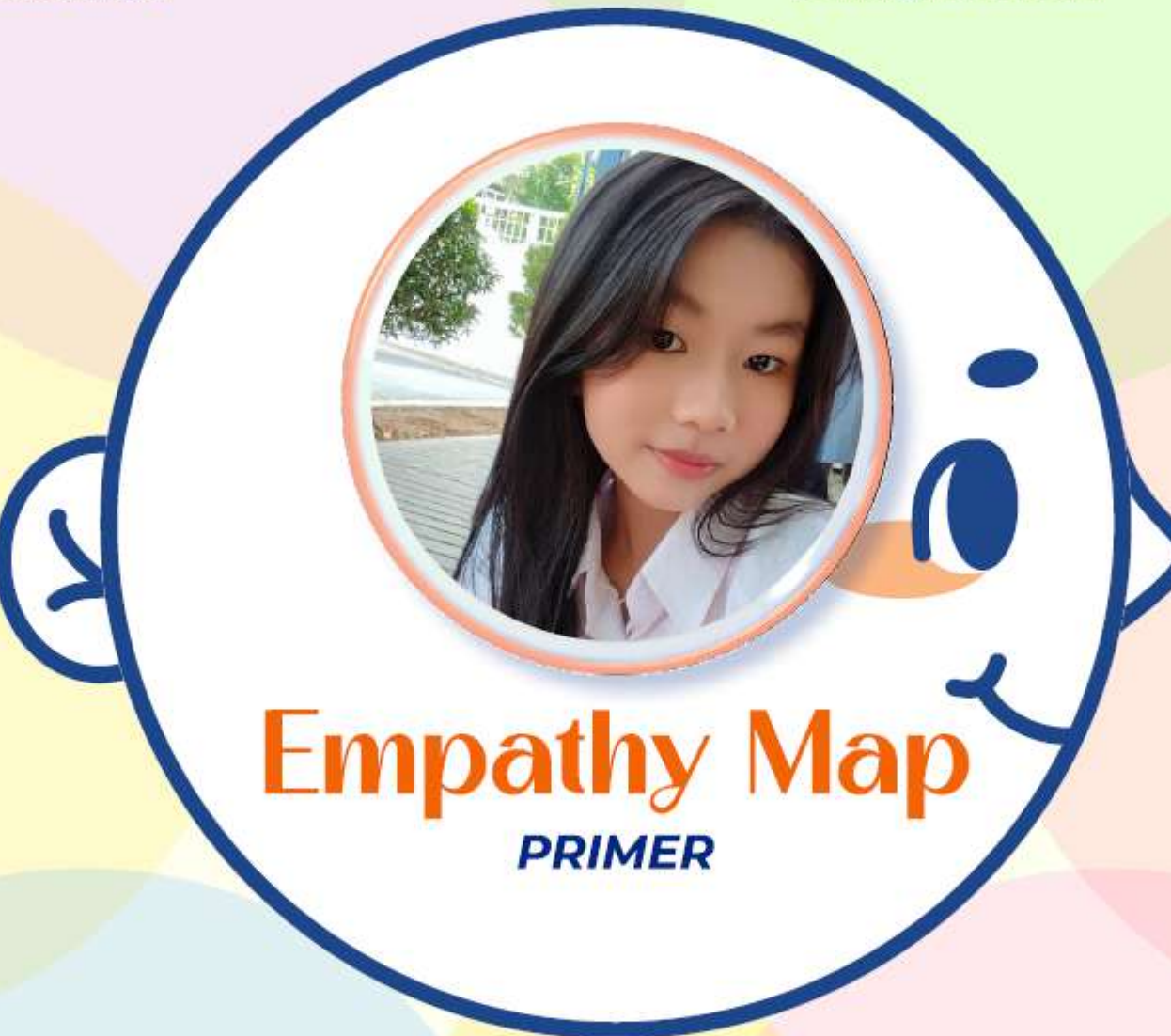
- Konten kuliner di media sosial yang menarik
- Keluarga dan lingkungan yang masih kental tradisi
- Banyaknya festival budaya
- Informasi terpsiah-pisah di berbagai platform

DO

- Aktif *searching* di Google dan Wikipedia
- Menghadiri festival budaya dengan keluarga
- Membandingkan informasi dari sumber satu dan lainnya
- Bertanya ke keluarga dan teman

SAY

- "Suka makan hidangan ini, tapi baru tahu ada cerita sejarahnya"
- "Informasi tentang makanan Cina Benteng ini beda-beda ya? yang mana yang benar ya"
- "Konten budaya yang ada terlalu membosankan"



Empathy Map

PRIMER

PAINS

- Frustrasi dengan informasi yang tidak konsisten
- Tidak menyukai konten budaya yang membosankan
- Bingung menentukan mana sumber yang terpercaya

What Do They THINK & FEEL?

GAINS

- Senang ketika menemukan informasi yang akurat
- Bangga bisa memahami warisan budayanya
- Puas bisa berbagi pengetahuan ke teman-teman

User Persona

SEKUNDER

Guruh

18 Tahun
Pelajar SMA
Etnis Lainnya
SES B
Sekitar Kota
Tangerang

Remaja laki-laki non-Tionghoa berusia 18 tahun yang tinggal di sekitar Tangerang. Gemar mengeksplorasi kuliner secara aktif dan penasaran dengan keunikan kuliner Cina Benteng setelah melihatnya di media sosial dan internet. Ia mengutamakan pengalaman untuk mencoba dan belajar secara langsung.

LIFESTYLE

- Introvert yang lebih nyaman *solo traveling*.
- Aktif dan kritis memakai internet untuk belajar dan bersosialisasi.
- Mengeksplorasi konten kuliner karena minat dan penasaran.

GOALS

- Membutuhkan media informasi yang sederhana dan terstruktur agar mudah dipahami.
- Ingin mempelajari kuliner dengan visual yang menyenangkan.
- Mendapatkan sumber informasi yang dipercaya dan kredibel.

INTERESTS

- Mencari kuliner baru yang unik.
- Memotret makanan untuk dokumentasi pribadi.
- *Browsing* review konten kuliner.
- Ingin memahami cerita dan sejarah dari tiap makanan dikonsumsi.

FRUSTRATIONS

- Kurang mengenal kuliner Cina Benteng (1 dari 11 jenis).
- Sering melihat konten kuliner namun tidak paham maknanya.
- Informasi yang membingungkan karena terpisah-pisah dan kurang mendalam.

BRANDS

- Google
- Youtube
- Instagram

User Journey

SEKUNDER

Stages Of Journey	AWARENESS	SEARCH	USE	ENGAGE	SHARE	REVIEW
User Goals	Mengetahui adanya kuliner khas Cina Benteng	Menemukan informasi dasar tentang kuliner ini	Memutuskan untuk mencoba hidangan khususnya	Memastikan diri tentang pilihan hidangan yang akan dicoba	Membagikan pengalaman setelah mencoba hidangannya	Mengevaluasi pengalaman kulineran
Activities	Melihat makanan di Pasar Lama dan dari postingan di media sosial	Searching menu lalu bertanya ke teman yang mungkin tahu	Membaca review dan artikel di internet, menonton video YouTube	Membaca komentar reviewer, bertanya lagi ke teman Tionghoa	Posting foto di media sosial, bercerita ke teman, dan <i>update</i>	Membandingkan ekspektasi dan realita sebagai pengalaman
Touchpoints & Channels	Pasar Lama Tangerang, Instagram, Tiktok, Festival budaya	Google, obrolan dengan teman, pengetahuan di sekolah	Blog review, YouTube, Food vlogger di media sosial	Kolom komentar di internet, <i>Room chat</i> , diskusi langsung	Postingan media sosial, obrolan langsung tatap muka, telepon	Dokumentasi pribadi & dari pengalaman langsung
Emotions	Tertarik	Bingung & Overwhelmed	Skeptis	Cemas	Tidak Percaya Diri	Kecewa & Bingung
Pain Points	Hanya melihat visual tanpa konteks, tidak paham baik-baik	Informasi terpecah membingungkan, tidak tahu kata kunci yang tepat	Review tidak spesifik & meyakinkan, sebatas konsumsi	Komentar tidak membantu dan takut dianggap "norak"	Takut penilaian orang lain seperti "asal-asalan" atau "ala kadarnya"	Tidak tahu apakah pengalamannya sudah "otentik" seperti aslinya.
Improvement Opportunities	Pengenalan visual dengan penjelasan singkat, mudah diakses dan jelas	Panduan pemula yang tertarik mempelajari dengan sederhana	Penjelasan yang terstruktur dengan konten yang menyenangkan	Rekomendasi yang terpercaya dan ramah untuk pemula	Konten yang mudah dipahami dan inklusif	Merekam dan menuliskan evaluasi pengalaman pengguna

HEAR

- Istilah-istilah asing yang tidak dipahami
- Cerita tentang kompleksitas budaya Cina Benteng
- Rekomendasi yang tidak jelas dasar pertimbangannya

SEE

- Makanan tradisional menarik di Pasar Lama
- Konten kuliner yang berseliweran di media sosial tanpa penjelasan detail
- Festival atau acara kebudayaan yang sering ada di Tangerang

DO

- Observasi di Pasar Lama
- Browsing konten seputar kuliner saat penasaran
- Tanya langsung ke teman
- Pilih tempat makan yang ramai untuk mengurangi risiko

SAY

- “Aku lihat hidangan ini di TikTok, penasaran tapi gak tau bedanya apa”
- “Takut dicap ‘norak’ kalau gak tau makanan baru atau ga dikenal”
- “Bingung *searching* informasinya mulai dari mana”



Empathy Map SEKUNDER

PAINS

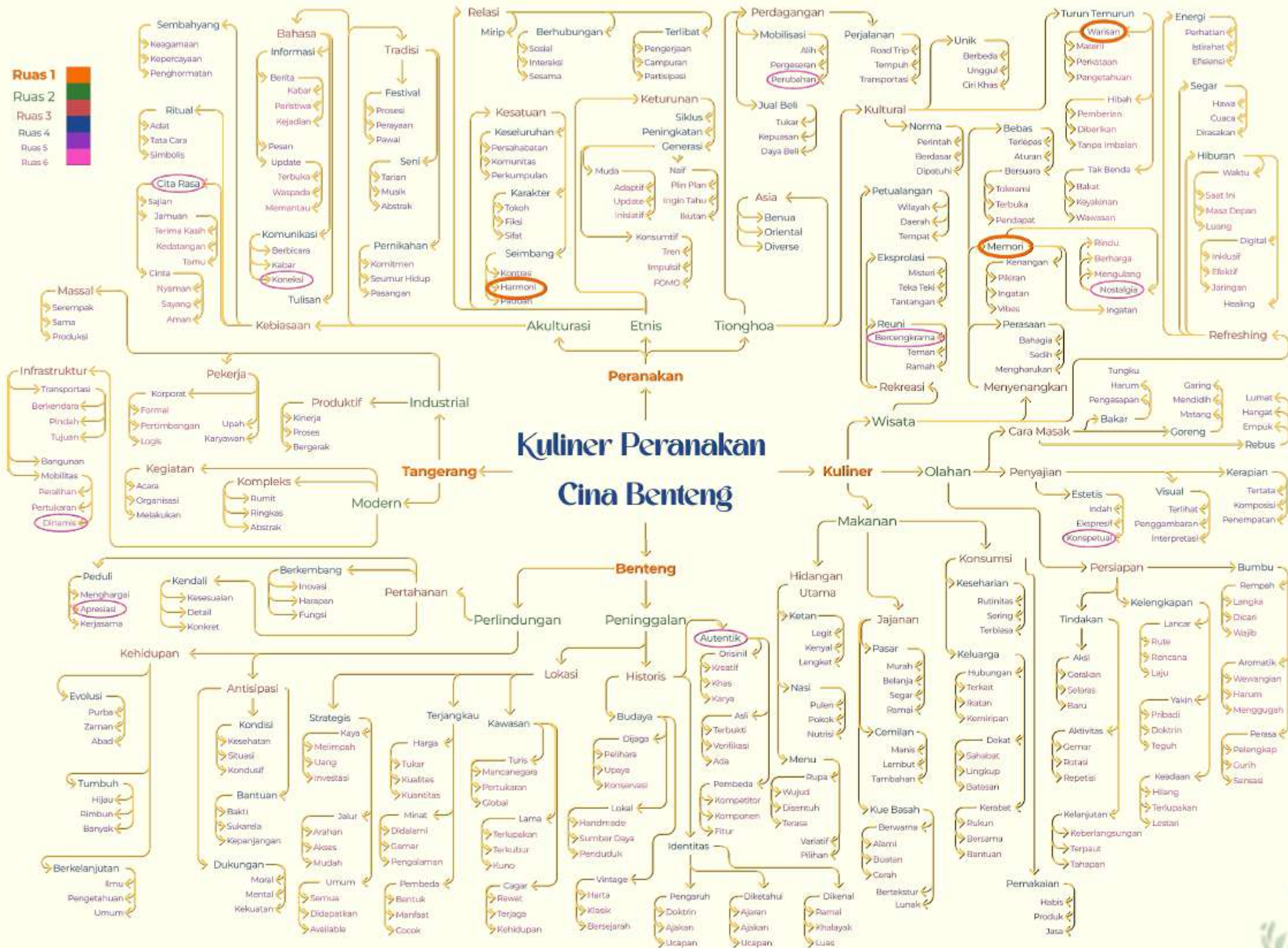
- Takut dianggap tidak paham budaya dan norak
- Bingung dengan hal baru
- Khawatir pilih tempat yang kurang otentik

What Do They THINK & FEEL?

GAINS

- Lega menemukan panduan yang ramah untuk pemula
- Puas menikmati pengalaman otentik
- Percaya diri karena paham konteks budaya

Mindmap



Keywords

Heritage

Akar sejarah, filosofi ajaran, dan nilai budaya yang diwariskan turun-temurun dalam kebudayaan dan kulinernya.

Memory

Perwujudan dari pengalaman personal, cerita keluarga, dan keterikatan emosional dalam setiap hidangan.

Harmony

Kesatupaduan dari rasa, teknik, dan filosofi sebagai hasil dari akulturasi budaya Tionghoa-Indonesia.

Big Idea

“A **Harmony** Of Taste To **Remember**”

Menciptakan pengalaman serta pemahaman seputar budaya kuliner Peranakan khas Cina Benteng sebagai kenangan yang bermakna bagi pengguna remaja, sekaligus memperkuat identitas budaya ini agar terus lestari dan diketahui untuk generasi selanjutnya.

Tone Of Voice

EXCITING

Untuk membangkitkan rasa antusias dan ketertarikan pengguna terhadap warisan budaya kuliner Cina Benteng.



PASSIONATE

Penyampaian yang lebih emosional, lebih dekat, dan meyakinkan selayaknya berbicara dengan teman.



ADVENTUROUS

Mengajak pengguna untuk berani menjelajahi cita rasa dan cerita baru selayaknya petualangan baru.



Moodboard



Referensi



minimal
fonts.



Montserrat





Stylescape



Stylescape yang dirancang mengangkat visualisasi budaya Cina Benteng melalui motif dan warna khas, seperti batik Lasem, piring enamel, serta kebaya Encim yang didominasi warna-warna cerah dan motif tumbuhan. Gaya yang dihadirkan memadukan kesan vintage yang autentik dengan kesederhanaan yang modern.



Storyline

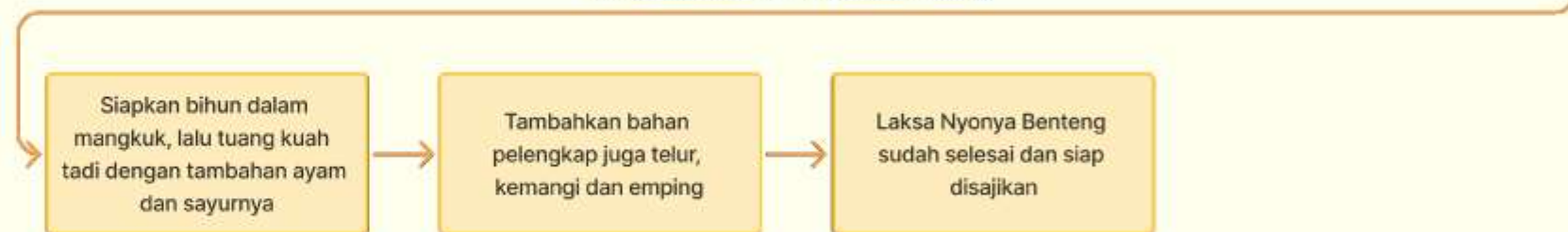
LINEAR NARRATIVE

Menggunakan pendekatan *linear narrative* dengan teknik *narrative inform to instruct*.

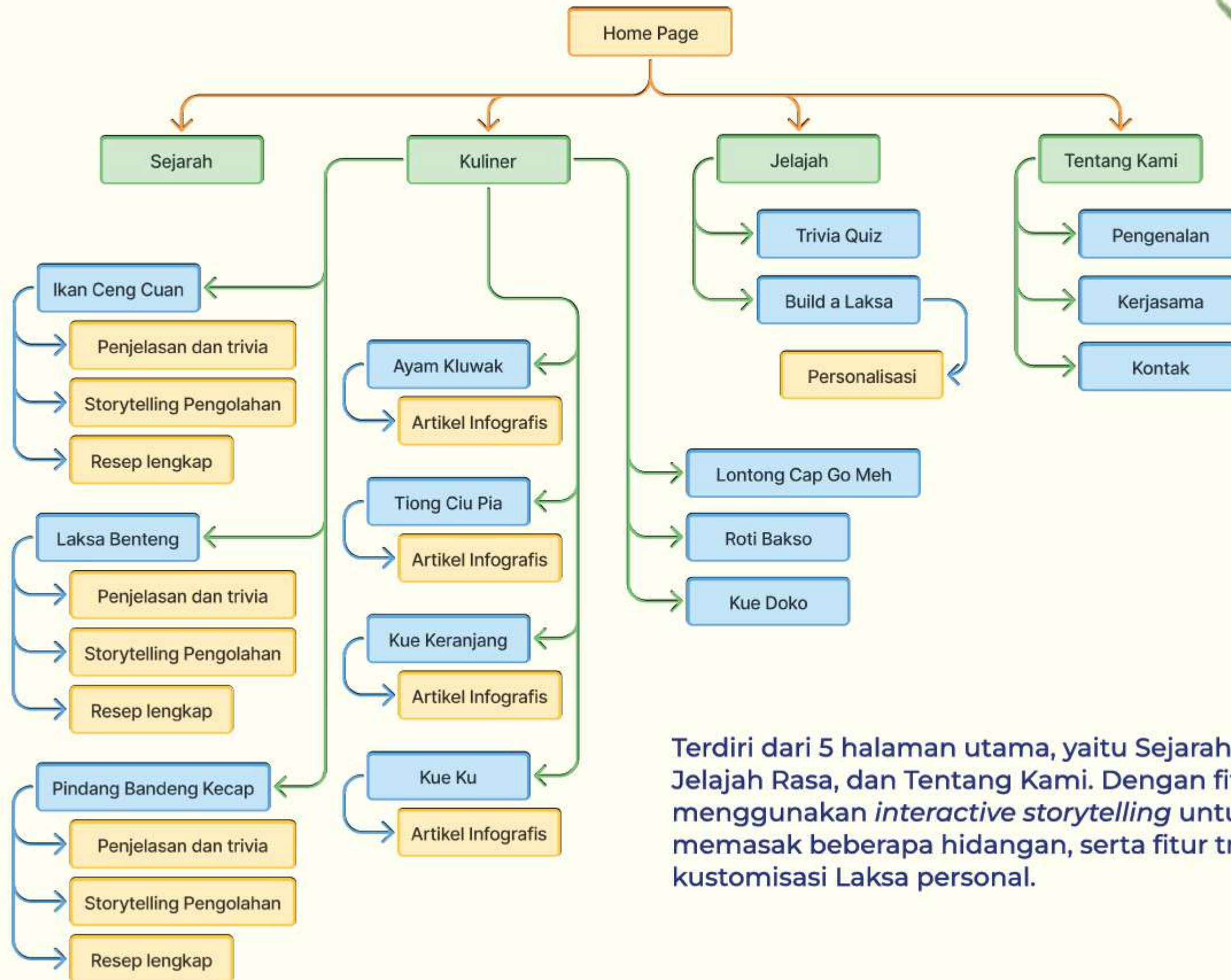
Alur *storytelling* pada ketiga halaman simulasi memasak dirancang untuk menjelaskan proses memasak secara bertahap, jelas, dan menyenangkan.

Terdapat tiga alur narasi linear yang telah disiapkan, yaitu:

- Ikan Ceng Cuan dengan 8 tahapan proses.
- Laksa Nyonya Benteng dengan 7 tahapan proses.
- Pindang Bandeng dengan 7 tahapan proses.



Sitemap

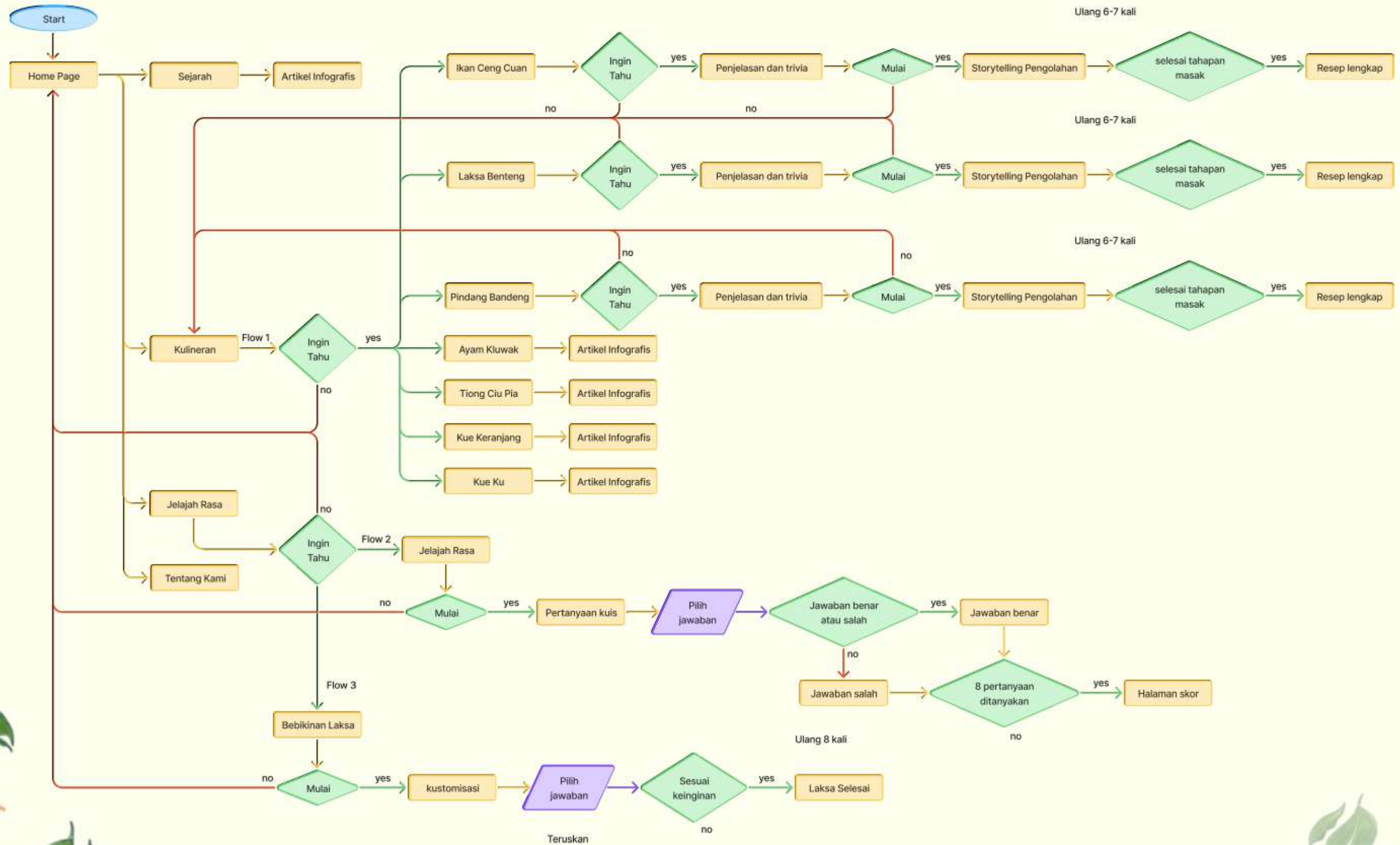


Terdiri dari 5 halaman utama, yaitu Sejarah, Kulineran, Jelajah Rasa, dan Tentang Kami. Dengan fitur utama menggunakan *interactive storytelling* untuk proses memasak beberapa hidangan, serta fitur trivia kuis dan kustomisasi Laksa personal.

Flowchart

KESELURUHAN

```
graph TD
    Start([Start]) --> Home[Home Page]
    Home --> Sejarah[Sejarah]
    Sejarah --> Artikel1[Artikel Infografis]
    Home --> Kulineran[Kulineran]
    Kulineran -- Flow 1 --> InginTahu1{Ingin Tahu}
    InginTahu1 -- yes --> Ikan[Ikan Ceng Cuan]
    Ikan --> InginTahu2{Ingin Tahu}
    InginTahu2 -- yes --> Penjelasan1[Penjelasan dan trivia]
    Penjelasan1 --> Mulai1{Mulai}
    Mulai1 -- yes --> Storytelling1[Storytelling Pengolahan]
    Storytelling1 --> Selesai1{selesai tahapan masak}
    Selesai1 -- yes --> Resep1[Resep lengkap]
    Resep1 --> Home
    Selesai1 -- no --> Ulang1[Ulang 6-7 kali]
    Ulang1 --> Mulai1
    InginTahu2 -- no --> Laksa[Laksa Benteng]
    Laksa --> InginTahu3{Ingin Tahu}
    InginTahu3 -- yes --> Penjelasan2[Penjelasan dan trivia]
    Penjelasan2 --> Mulai2{Mulai}
    Mulai2 -- yes --> Storytelling2[Storytelling Pengolahan]
    Storytelling2 --> Selesai2{selesai tahapan masak}
    Selesai2 -- yes --> Resep2[Resep lengkap]
    Resep2 --> Home
    Selesai2 -- no --> Ulang2[Ulang 6-7 kali]
    Ulang2 --> Mulai2
    InginTahu3 -- no --> Pindang[Pindang Bandeng]
    Pindang --> InginTahu4{Ingin Tahu}
    InginTahu4 -- yes --> Penjelasan3[Penjelasan dan trivia]
    Penjelasan3 --> Mulai3{Mulai}
    Mulai3 -- yes --> Storytelling3[Storytelling Pengolahan]
    Storytelling3 --> Selesai3{selesai tahapan masak}
    Selesai3 -- yes --> Resep3[Resep lengkap]
    Resep3 --> Home
    Selesai3 -- no --> Ulang3[Ulang 6-7 kali]
    Ulang3 --> Mulai3
    InginTahu4 -- no --> Ayam[Ayam Kluwak]
    Ayam --> Artikel2[Artikel Infografis]
    Artikel2 --> Home
    InginTahu4 -- no --> Tiong[Tiong Ciu Pia]
    Tiong --> Artikel3[Artikel Infografis]
    Artikel3 --> Home
    InginTahu4 -- no --> Kue1[Kue Keranjang]
    Kue1 --> Artikel4[Artikel Infografis]
    Artikel4 --> Home
    InginTahu4 -- no --> Kue2[Kue Ku]
    Kue2 --> Artikel5[Artikel Infografis]
    Artikel5 --> Home
    InginTahu1 -- no --> JelajahRasa[Jelajah Rasa]
    JelajahRasa --> InginTahu5{Ingin Tahu}
    InginTahu5 -- Flow 2 --> JelajahRasa2[Jelajah Rasa]
    JelajahRasa2 --> Mulai4{Mulai}
    Mulai4 -- yes --> Pertanyaan[Pertanyaan kuis]
    Pertanyaan --> PilihJawaban1[Pilih jawaban]
    PilihJawaban1 --> JawabanBenarSalah{Jawaban benar atau salah}
    JawabanBenarSalah -- yes --> JawabanBenar[Jawaban benar]
    JawabanBenar --> HalamanSkor[Halaman skor]
    HalamanSkor --> Ulang4[Ulang 8 kali]
    Ulang4 --> Mulai4
    JawabanBenarSalah -- no --> JawabanSalah[Jawaban salah]
    JawabanSalah --> Pertanyaan8{8 pertanyaan ditanyakan}
    Pertanyaan8 -- yes --> HalamanSkor
    Pertanyaan8 -- no --> Ulang4
    InginTahu5 -- no --> TentangKami[Tentang Kami]
    TentangKami --> InginTahu6{Ingin Tahu}
    InginTahu6 -- Flow 3 --> BebikinanLaksa[Bebikinan Laksa]
    BebikinanLaksa --> Mulai5{Mulai}
    Mulai5 -- yes --> Kustomisasi[kustomisasi]
    Kustomisasi --> PilihJawaban2[Pilih jawaban]
    PilihJawaban2 --> SesuaiKeinginan{Sesuai keinginan}
    SesuaiKeinginan -- yes --> LaksaSelesai[Laksa Selesai]
    LaksaSelesai --> HalamanSkor
    SesuaiKeinginan -- no --> Teruskan[Teruskan]
    Teruskan --> Home
    InginTahu6 -- no --> Mulai5
```



Flowchart

FLOW 1



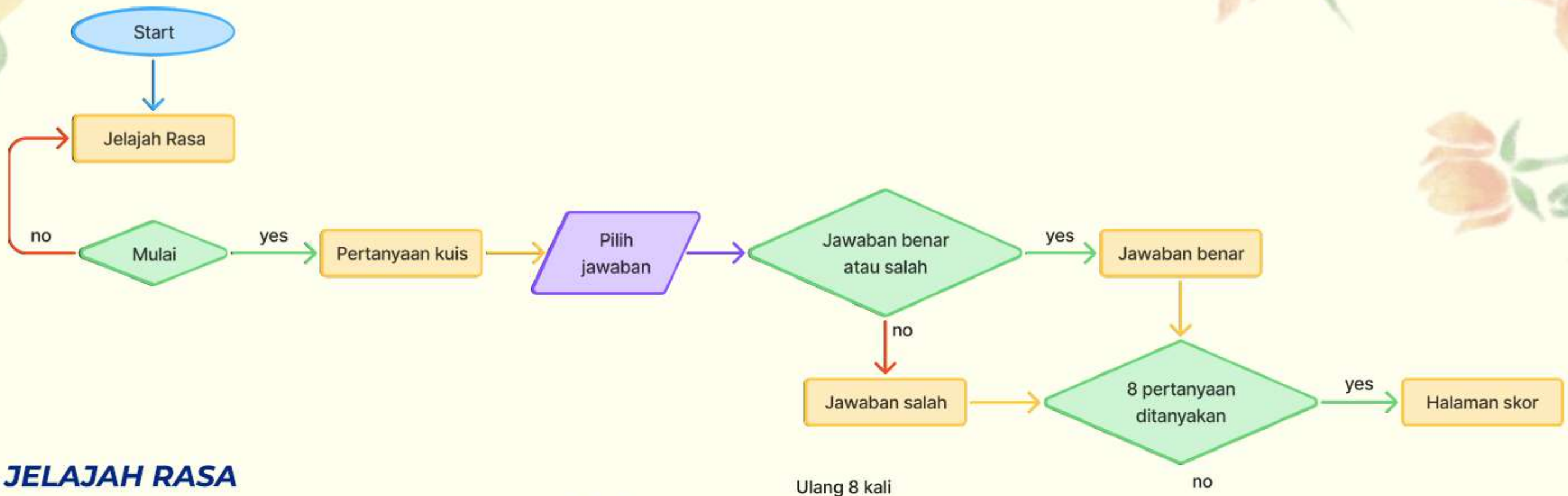
KULINERAN

Pengguna memasuki halaman utama yang menampilkan katalog hidangan. Terdapat dua pilihan alur, yaitu:

- 1. Interactive Storytelling:** Dimulai dari halaman trivia, pengguna masuk ke simulasi memasak "Masak Yuk!", lalu diarahkan ke halaman resep lengkap.
- 2. Artikel Infografis:** Pengguna langsung mengakses artikel *single page* berisi informasi detail hidangan yang dilengkapi ilustrasi.

Flowchart

FLOW 2

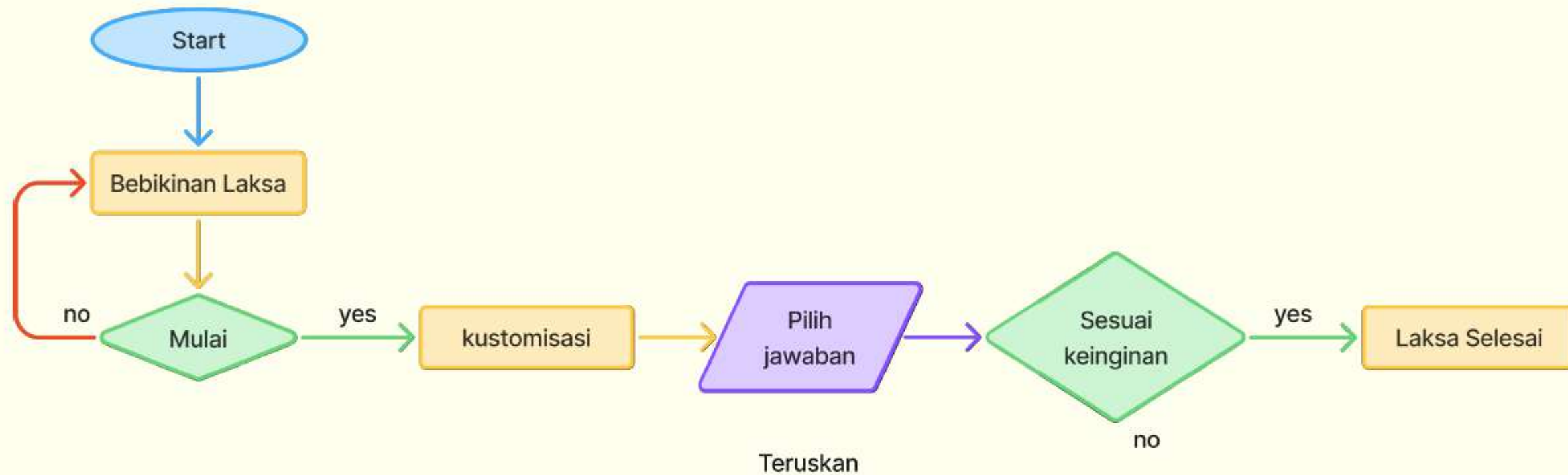


JELAJAH RASA

Dimulai dari halaman pengantar yang menjelaskan informasi dan teknis dari kuis. Pengguna kemudian menjawab 8 pertanyaan pilihan ganda berupa teks singkat dan ilustrasi dengan *feedback* instan (benar/salah). Setelah semua pertanyaan terjawab, pengguna diarahkan ke halaman hasil yang menampilkan skor dan apresiasi.

Flowchart

FLOW 3



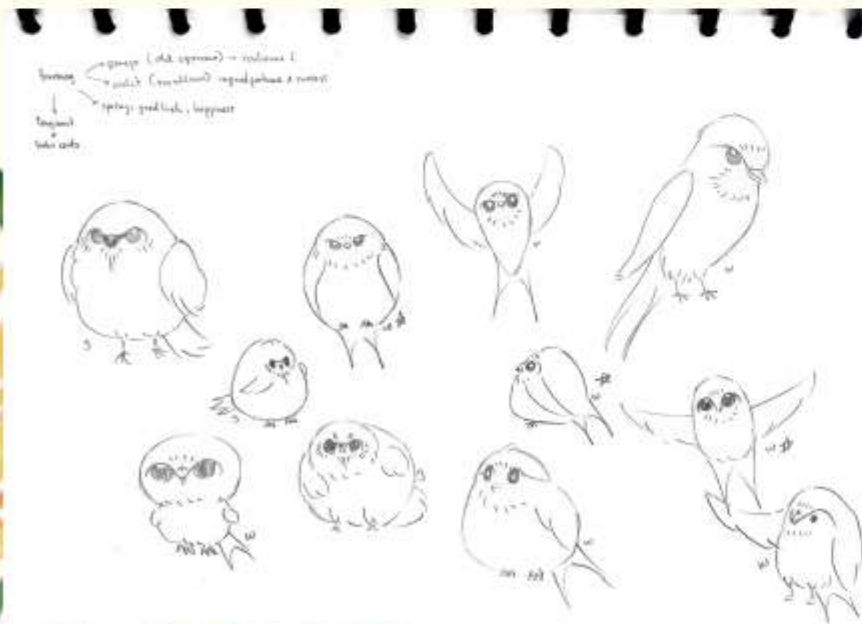
BEBIKINAN LAKSA

Alur ini lebih sederhana dan eksploratif. Untuk mengaksesnya, pengguna dapat menggunakannya dari *homepage* ataupun navigation bar, lalu langsung dialihkan ke tampilan kustomisasi Laksa. Pengguna dapat menyusun hidangan sesuai selera dengan memilih bahan dari button berisi ilustrasi bahan, lalu akan ditampilkan hasilnya dalam tampilan *full-screen* setelah selesai.

Karakter

WACI SI WALET

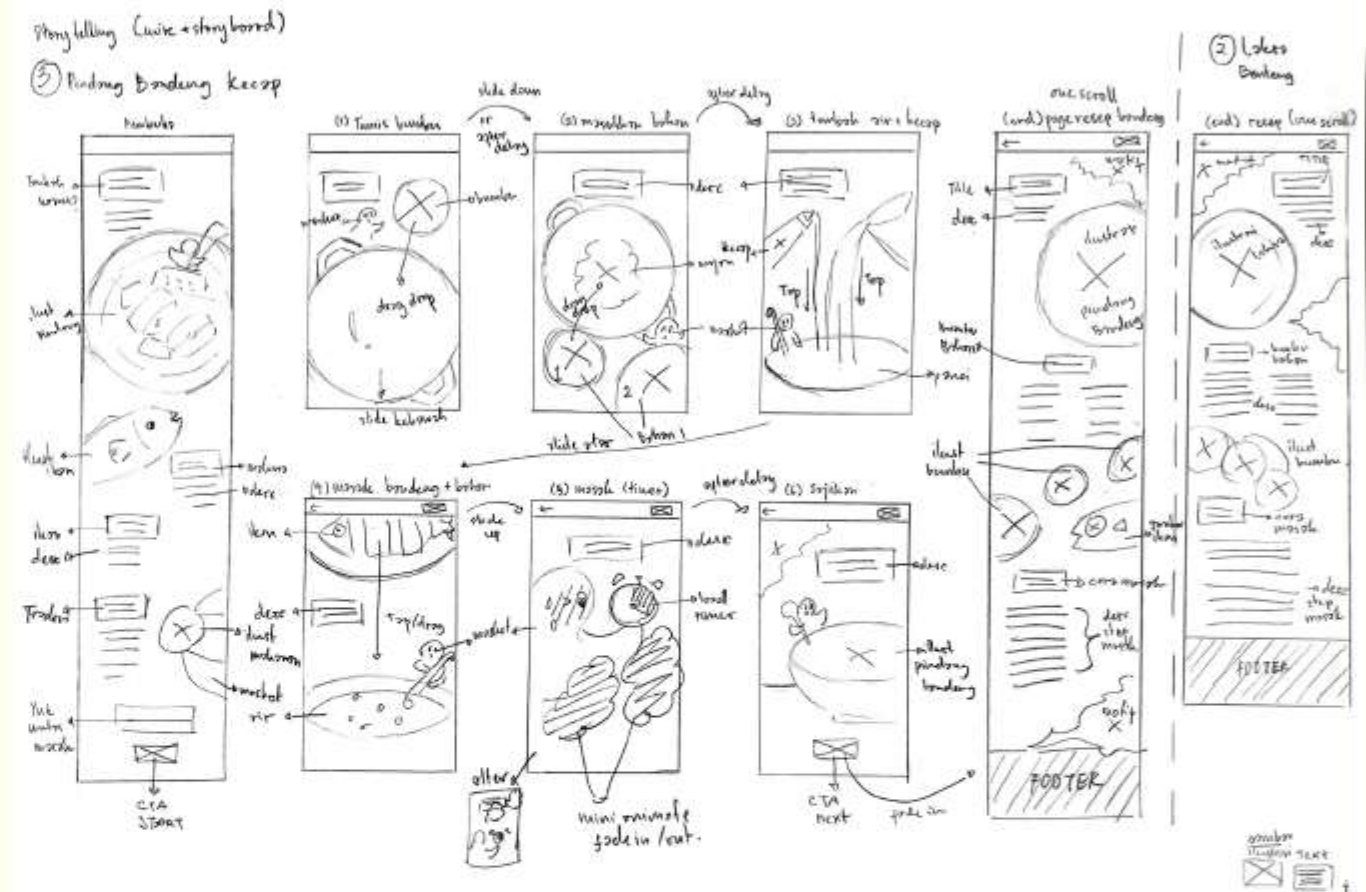
Waci si burung Walet biru, namanya berasal dari singkatan Walet dan Cicip, karena Waci hobi makan terlebih hidangan kuliner Peranakan khas Cina Benteng. Selain itu, Waci memiliki sifat yang ramah dan suka bercerita, juga memiliki rasa penasaran yang tinggi. Dengan harapan, Waci dapat menjadi teman perjalanan kulineran yang menyenangkan bagi pengguna.



1



4

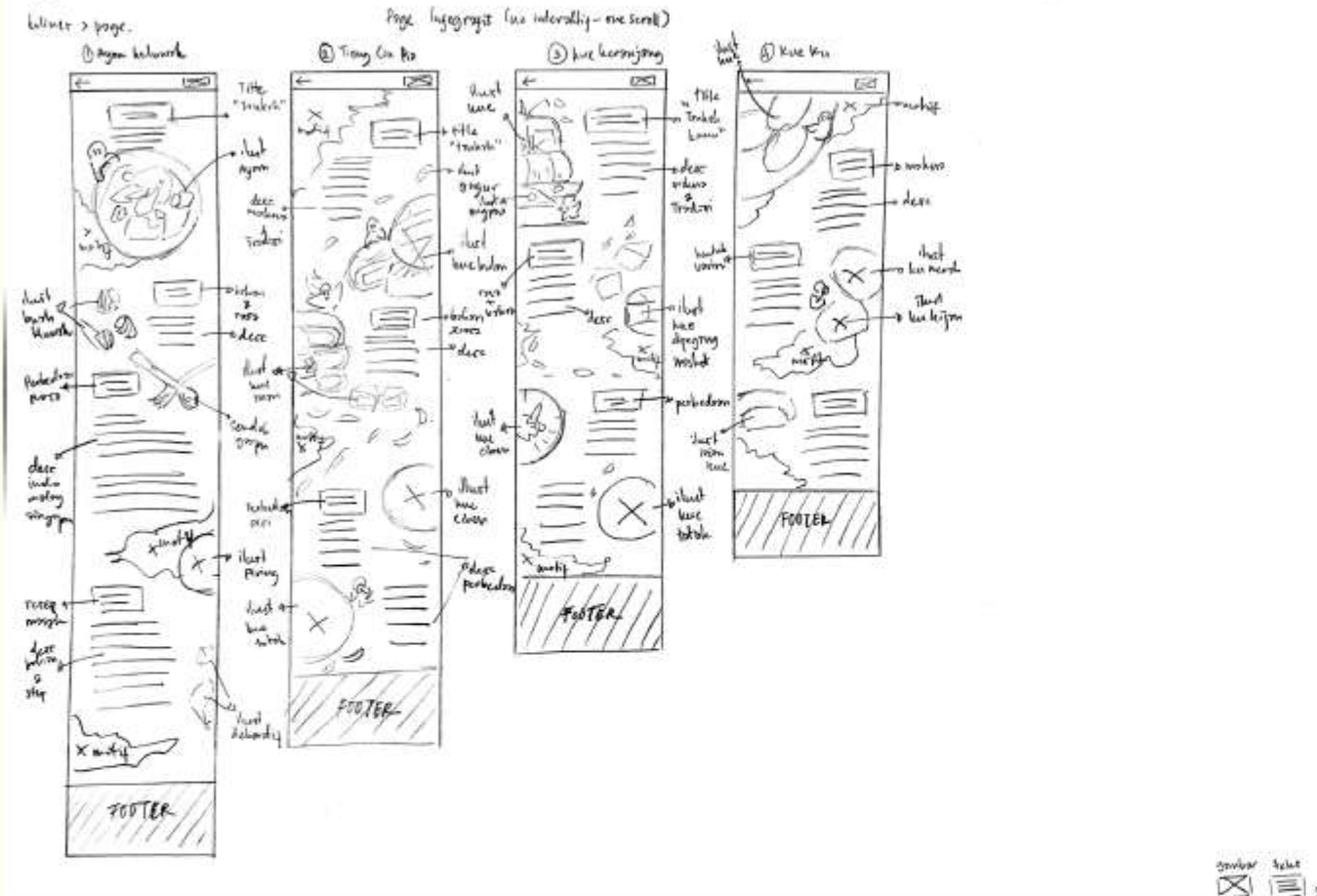


WIREFRAME 4

Berisi *storyboard* sekaligus tampilan *layout* untuk halaman *interactive storytelling* Pindang Bandeng, dengan pembagian panel yang sama seperti kedua hidangan sebelumnya. Disisipkan juga halaman resep lengkap milik hidangan Laksa Nyonya Benteng.

Wireframe

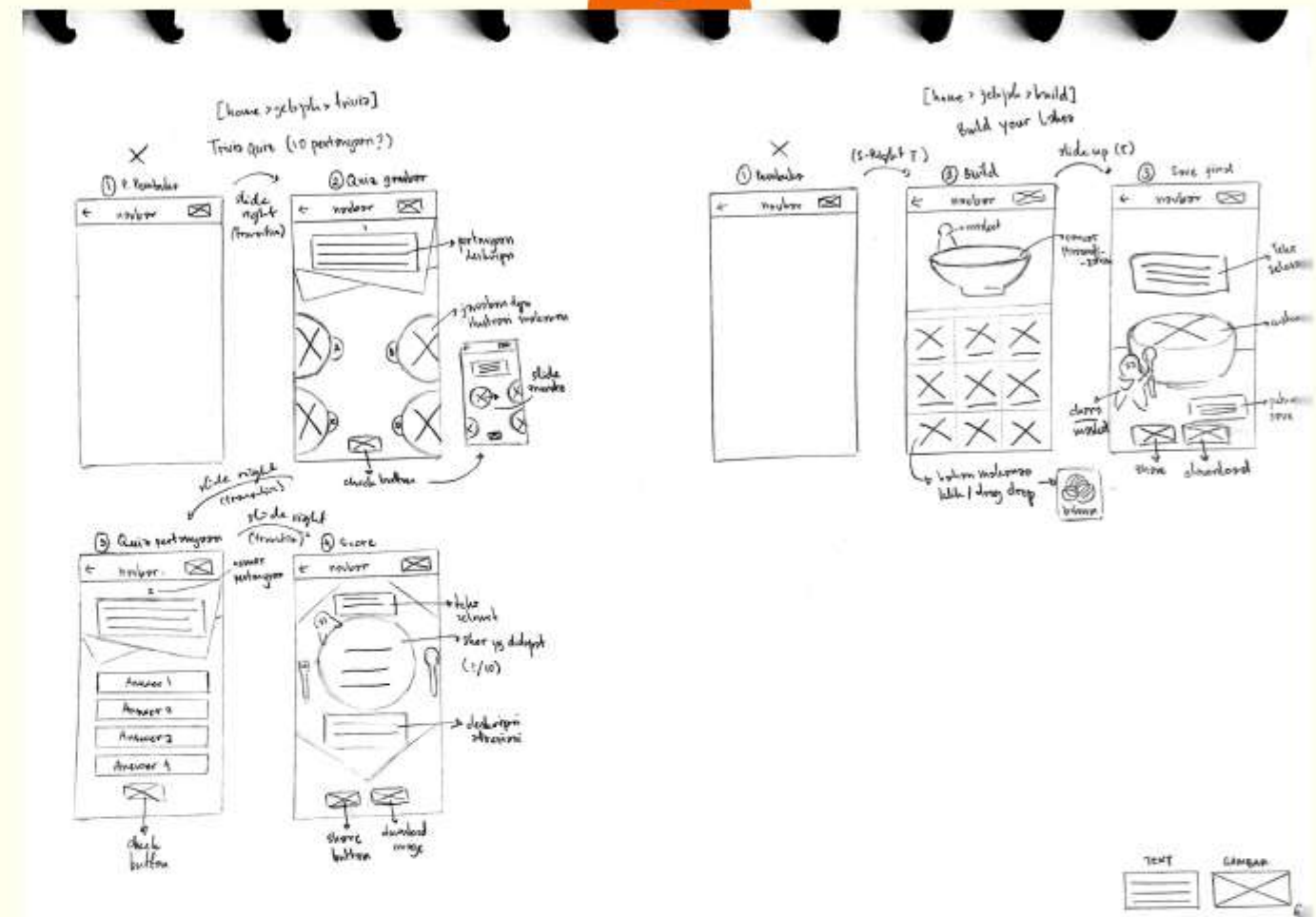
5



WIREFRAME 5

Berisi *layout single page* untuk artikel infografis dengan aset ilustrasi yang banyak. Terdapat empat halaman, yaitu 'Ayam Kluwak', 'Tjong Ciu Pia', 'Kue Keranjang', dan 'Kue Ku'. Halaman ini tidak memiliki interaktivitas, sehingga pengguna hanya akan membaca informasi di dalamnya seperti artikel infografis pada umumnya.

6



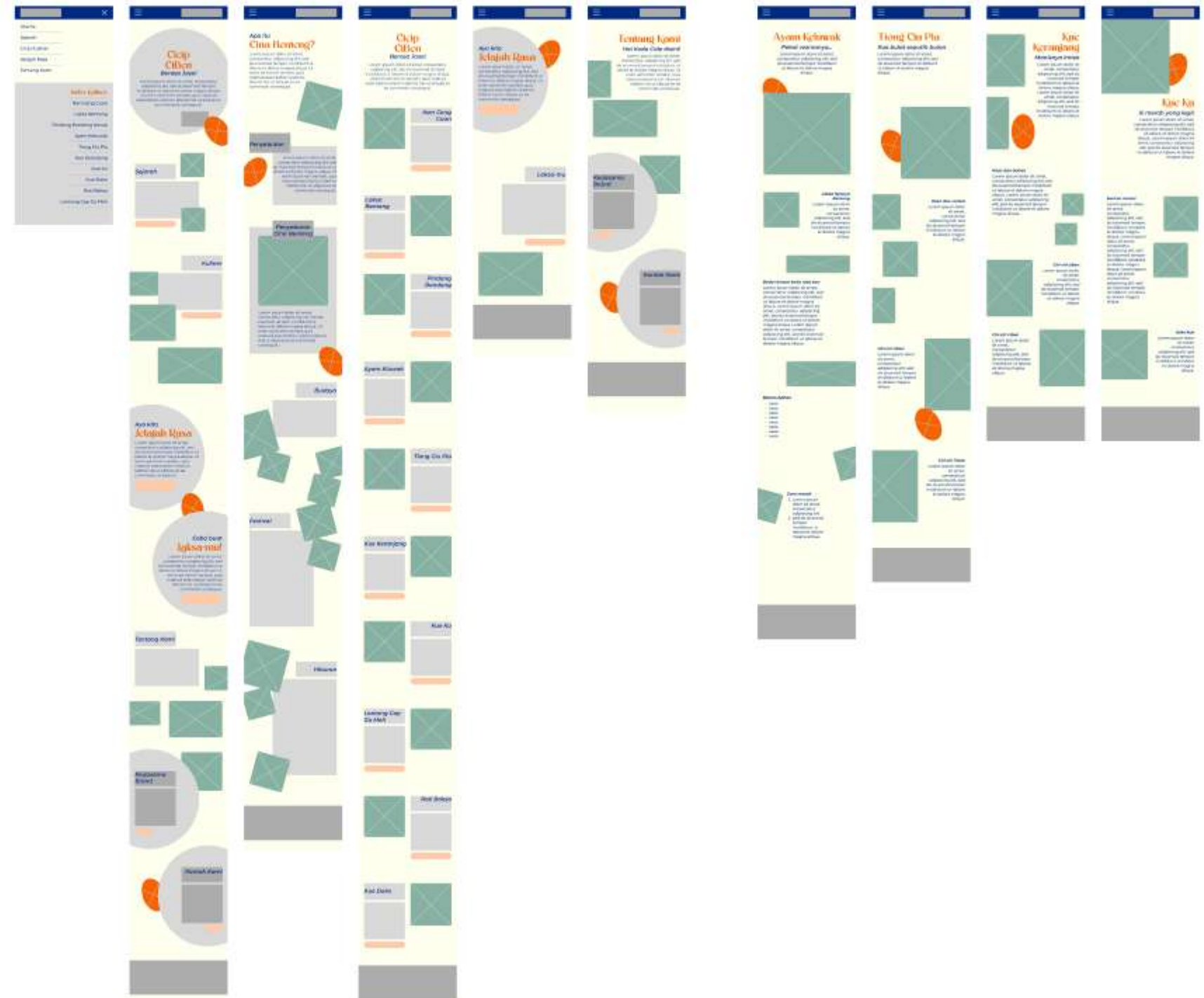
WIREFRAME 6

Berisi *layout* untuk halaman interaktif 'Jelajah Rasa' dan 'Bebikinan Laksa'. Halaman 'Jelajah Rasa' merupakan trivia kuis pilihan ganda dengan skor akhir yang dapat diunduh dan dibagikan. Sementara 'Bebikinan Laksa' menyajikan simulasi interaktif untuk pengguna meracik laksa mereka secara digital dengan memilih bahan-bahan dan di akhir hasil kreasinya dapat diunduh serta dibagikan.

Low-Fidelity

SINGLE-PAGE FORMAT

Low-fidelity mengacu pada representasi visual sederhana yang berfokus pada *layout* keseluruhan, dibuat dengan bentuk-bentuk dasar dan teks *placeholder* untuk memudahkan adaptasinya ke *prototype high-fidelity*. Pada bagian ini merupakan *low-fidelity* untuk halaman dengan format *single-page website*. Mencakup 5 halaman utama, yaitu homepage, Sejarah, Kulineran, Jelajah Rasa, dan Tentang Kami. Serta 4 halaman hidangan yang berisi artikel infografis, antara lain Ayam Kluwak, Tjong Ciu Pia, Kue Keranjang, dan Kue Ku.



Low-Fidelity

INTERACTIVE PAGES

Low-fidelity dikelompokkan berdasarkan interaktivitas, seperti halaman interactive storytelling 'Kulineran', 'Jelajah Rasa', dan 'Bebikinan Laksa'. Terbagi dengan bentuk-bentuk dasar untuk memudahkan kategori aset seperti kotak hijau muda untuk aset ilustrasi, sedangkan lingkaran oranye untuk karakter Waci, *buttons* berbentuk *rounded rectangle* berwarna oranye muda, diikuti dengan *navigation bar* berwarna biru tua, dan footer berwarna abu-abu. Sedangkan untuk teks diterapkan hierarki tipografi sebagai pembeda.



High-Fidelity

SINGLE-PAGE FORMAT

Prototype dalam bentuk *high-fidelity* sudah memiliki tampilan dan fungsi yang dapat bekerja seluruhnya mendekati produk akhir mobile website. Berikut ini adalah *high-fidelity* untuk bagian *mobile website* yang berformat *single-pages*.



Homepage

Sejarah

Tentang Kami

Kulineran
Main Page

Kulineran
Artikel Infografis

Jelajah Rasa

High-Fidelity

INTERACTIVE PAGES

Untuk halaman dengan interaktivitas, terbagi menjadi 3, yaitu halaman simulasi memasak dengan *interactive storytelling*, lalu halaman Jelajah Rasa dengan trivia quiz, dan terakhir halaman personalisasi Laksa di Bebikinan Laksa.



Kulineran
Simulasi Memasak

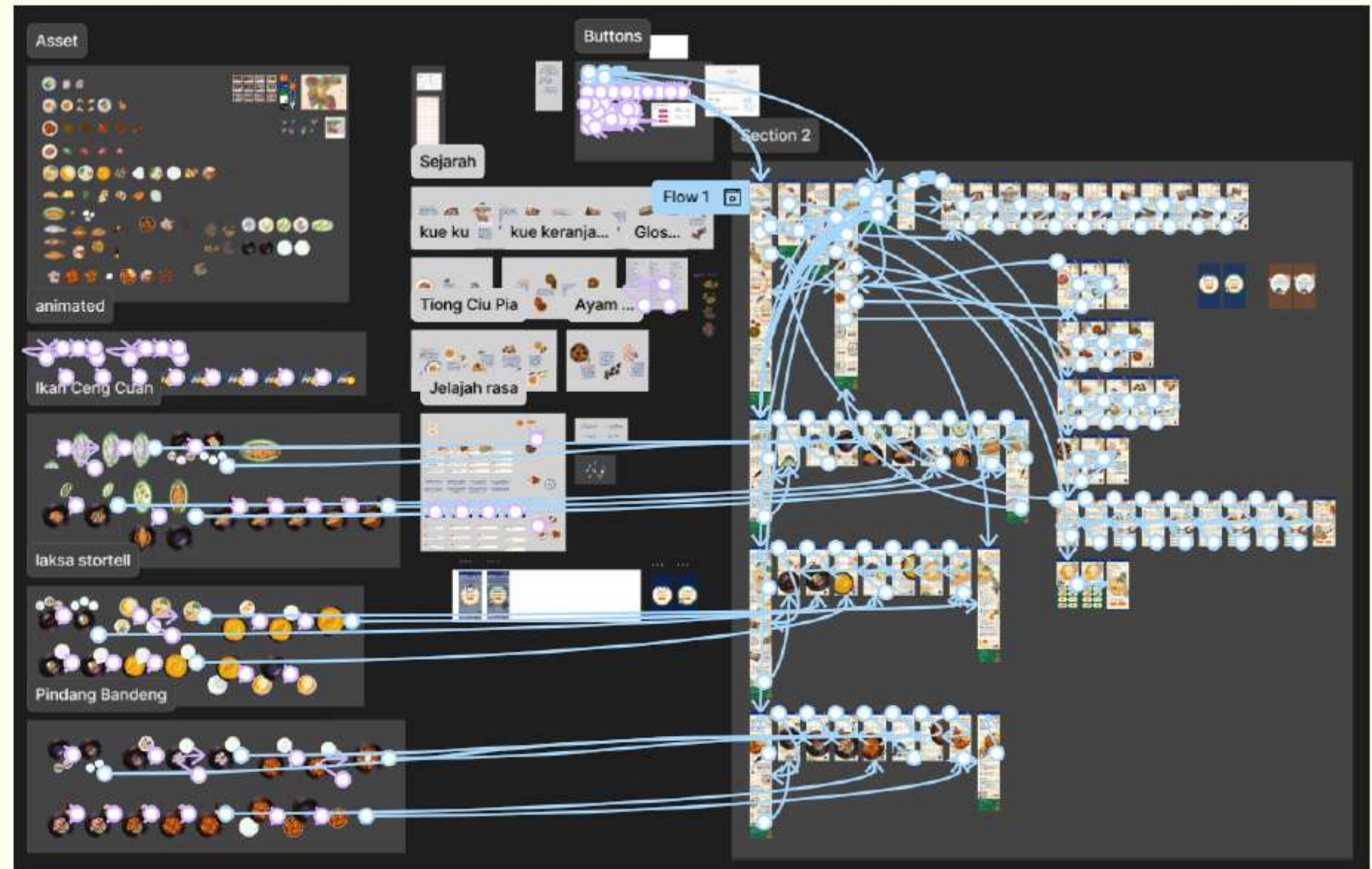
Jelajah Rasa

Bebikinan Laksa

High-Fidelity

PROTOTYPING

Prototype high-fidelity dirancang dengan menerapkan seluruh acuan desain, mencakup *color palette*, *typeface*, *grid*, *icon & button*, dan komponen interaktivitas secara konsisten sesuai dengan *low-fidelity* sebelumnya. Tahap *rapid prototyping* dibuat menggunakan *software Figma*, dengan menambahkan berbagai jenis interaksi dan *micro-animation*. Sehingga, *prototype high-fidelity* sudah dapat berjalan seperti *mobile website* seutuhnya.



Color Palette

KONSEP

Warna digunakan berdasarkan skema *split complementary* dan peraturan rasio 60-30-10 yang telah melalui uji aksesibilitas berdasarkan standar *Web Content Accessibility Guidelines* (WCAG), dengan jumlah warna sengaja dibatasi sebanyak tiga jenis agar penggunaannya optimal dan nyaman terlebih mengingat banyaknya informasi yang disajikan. Juga bertujuan mengurangi kelelahan visual (*eye strain*) saat digunakan dalam durasi yang cukup lama.



Typography

Bestigia

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk
Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu
Vv Ww Xx Yy Zz

fb fh fk ff fi fl st ti ri gi ee ca
Ro Ra Re Ri Ru la le li lo lu
Ka Ke Ki Ku Ko

Montserrat

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk
Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu
Vv Ww Xx Yy Zz

Thin - *Italic*
Extra Light - *Italic*
Light - *Italic*
Regular - *Italic*
Medium - *Italic*

Semi Bold - *Italic*
Bold - *Italic*
Extra Bold - *Italic*
Black - *Italic*

HEADING

Bestigia, sebuah *typeface sans-serif* modern karya Ronny Studio dari tahun 2022. *Typeface* ini memberikan kesan bersih dan halus dari lekukannya, serta terasa elegan dan minimalis saat diaplikasikan dalam desain. Namun, penggunaannya dibatasi hanya pada logo dan *heading* untuk memberi *emphasis* dan hierarki yang jelas.

SUB HEADING & BODY TEXT

Montserrat karya Julieta Ulanovsky yang dibuat pada tahun 2011. *Typeface* ini dipilih memiliki keseimbangan yang baik antara bentuk geometris yang tegas dan gaya modern yang tidak kaku. Memiliki tingkat keterbacaan yang tinggi (*high readability*) dan beragam variasi ketebalan pada *typeface* family, sehingga sangat sesuai untuk penggunaan digital.

Heading 1

40px

Heading 2

24px

Sub Heading 1

20px

Body Text 1

14px

Body Text 2

10px

Button 1

14px

Button 2

16px

Button 3

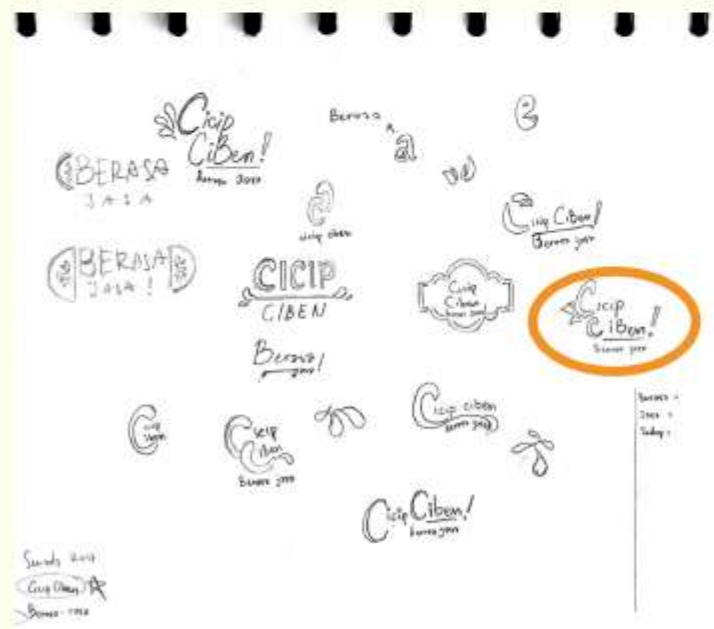
16px

Logo

Logo ini mengombinasikan dua typeface utama, Bestigia untuk penulisan 'Cicip CiBen' dan Montserrat untuk tagline 'Berasa Jasa!'. Penggunaan warna oranye memberi kesan semangat yang tinggi, sementara warna biru pada *tagline* memberi kesan kepercayaan dan pengetahuan.

Bentuk siluet daun merepresentasikan kelestarian budaya yang terus hidup, disertai tanda seru (!) yang berfungsi sebagai penegas ajakan untuk menjelajahi kuliner. Sedangkan titik penghubung antara huruf 'p' dan 'i' menandakan adanya koneksi dan keberlanjutan.

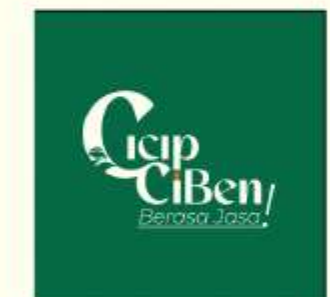
Cicip
CiBen!
Berasa Jasa!



Proses sketsa & iterasi



Safe space



Variasi

Layout Grid

HORIZONTAL & VERTICAL GRID

Prototype menggunakan dimensi layar *smartphone* Android *large* di 360x800px karena lebih responsif untuk menyesuaikan tampilan dengan ukuran layar *smartphone* yang besar ataupun kecil.

Horizontal grid terdiri dari empat kolom dengan *gutter* dan *margin* yang sama-sama berukuran 20px. *Horizontal grid system* ini juga mendukung *storytelling* di dalam *mobile website*, dengan memberikan keseimbangan komposisi antara teks dan ilustrasi.

Sedangkan, *vertical grid* menggunakan ukuran *row* (baris) 8px dengan *gutter* sebesar 8px juga. *Grid* ini membantu mengatur tinggi setiap elemen, bagian (*section*), dan *vertical spacing*, sehingga konten lebih mudah dipindai dengan cepat dan nyaman saat pengguna menyelusuri konten dalam jumlah banyak di satu halaman.



Icons

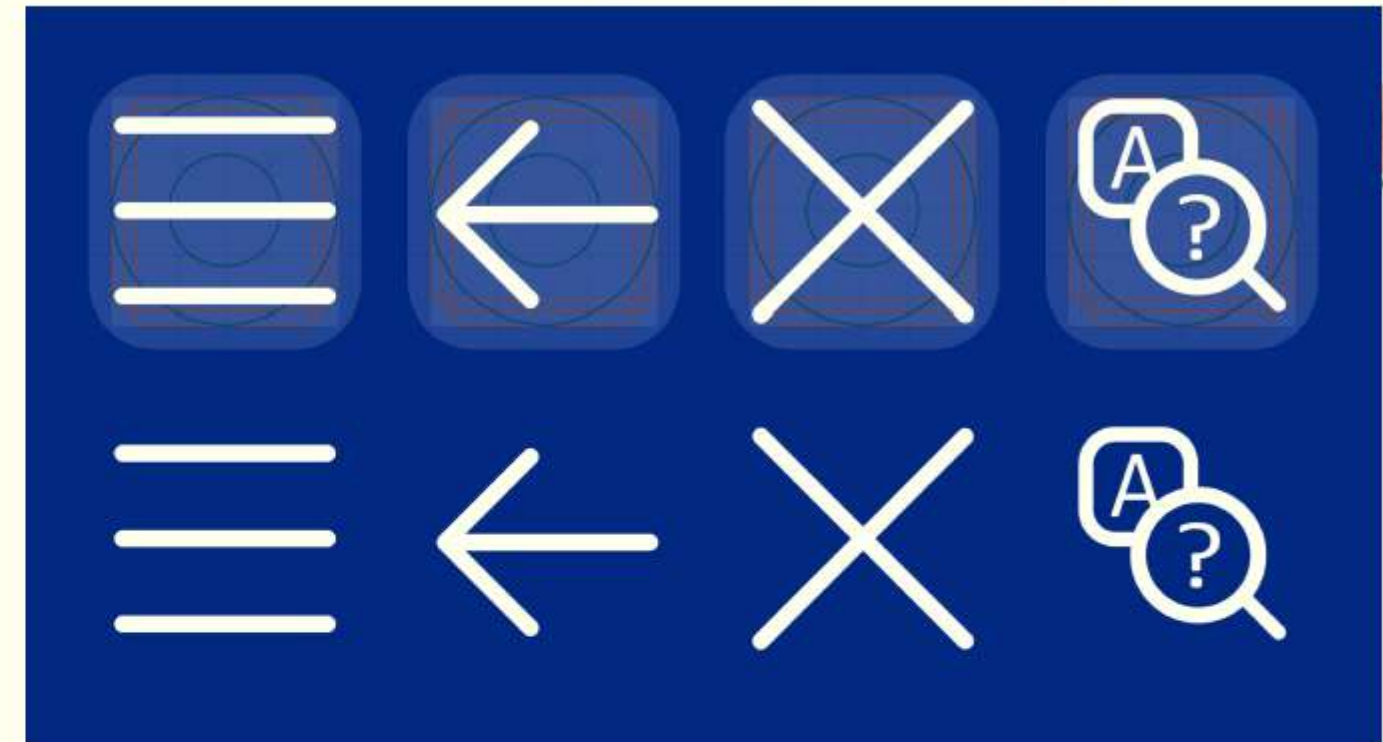
NAVIGATION & GLOSARIUM

Semua *icon* digunakan sebagai tombol navigasi bagi pengguna, dengan warna *Ivory* (#FFFFFF0) diatas background berwarna *Tech Dark Blue* (#012981) untuk memberikan kontras yang baik. *Icon* dibuat dengan tebal *outline* 2px, dengan besar ukuran 32x32px untuk *icon hamburger* menu, *arrow*, dan *close*, lain halnya dengan *button icon* glosarium dan *scroll up* yang berukuran 44x44px karena terpisah dari *navigation bar*.

Peletakkan *icon*:

- *Hamburger Menu* di kanan *navigation bar* untuk mengakses menu navigasi.
- *Icon Close* menggantikan hamburger menu di halaman tertentu untuk akses keluar.
- *Back Arrow* diletakkan di kiri atas *navigation bar*, sesuai navigasi "kembali".
- *Icon Glosarium* ditempatkan di pojok kanan bawah layar.
- *Icon Scroll Up* muncul di pojok kanan bawah (bertumpuk di atas glosarium) hanya pada halaman *single page* yang panjang.

Icon navigasi dan glosarium



Peletakkan icon



Buttons

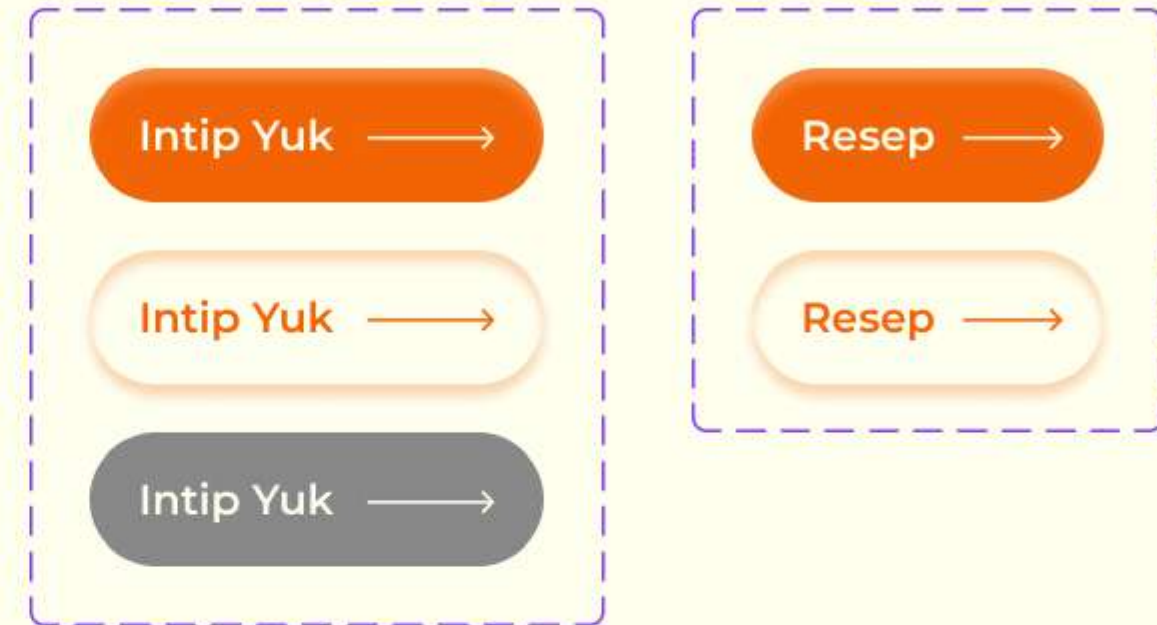
CALL TO ACTION BUTTON

Mengajak pengguna melakukan interaksi dalam *mobile website*. Berbentuk pill dengan tinggi 44px dan lebar yang disesuaikan teks di dalam *button* memiliki *inner margin* sebesar 12px. Dengan *center alignment* untuk *button* berisi text saja, namun jika terdapat tanda panah maka digunakan *left alignment*. *Call to action button* menggunakan warna *Lava Orange* (#F26405) agar terlihat menonjol, namun ketika ditekan akan berubah menjadi *Ivory* (#FFFFFF0), sedangkan untuk pembeda, *disabled button* dibuat dengan warna *Arabic Grey* (#888888) agar pengguna mengetahui *button* tidak dapat berfungsi.

TEXT LINKS BUTTON

Ditempatkan pada *navigation page* dengan ukuran tinggi 44px dan lebar sesuai dengan panjang kata halaman. Dengan pembeda ketebalan huruf, pada awalnya ditampilkan dengan ketebalan *medium* yang ketika ditekan menjadi *bold*. *Text links button* yang mengarah ke halaman-halaman utama menggunakan warna awal *Deep Sea Green* (#056946) yang ketika ditekan berubah menjadi warna *Lava Orange* (#F26405). Sedangkan untuk halaman setiap hidangan ditampilkan dengan warna *Ivory* (#FFFFFF0) yang berbeda ketebalan huruf saja. *Disabled text links button* dapat dibedakan dengan *opacity* 50% untuk tampilannya.

Call to action button



Text links button

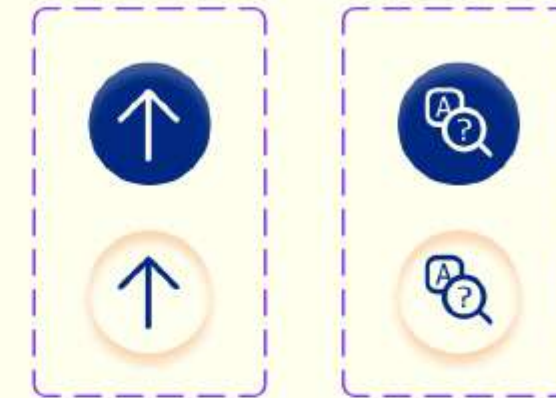


Buttons

ICON BUTTON

Icon button, hanya digunakan untuk *page scroll-up* dan membuka *overlay glosarium*. Berbentuk lingkaran berwarna *Tech Dark Blue* dengan *inner shadow Ivory* (#FFFFFF0) yang ketika ditekan akan berubah menjadi sebaliknya dengan *inner shadow Lava Orange* (#F26405).

Call to action button



ANSWER BUTTON

Ada di halaman 'Jelajah Rasa' karena berisi jawaban yang dapat dipilih pengguna untuk menjawab setiap kuis yang ditanyakan. Memiliki bentuk gabungan dari oval dan persegi panjang, dengan *corner radius* 10px, dengan keseluruhan berukuran 370x72px. Untuk tampilan awalnya, *answer button* berwarna *Ivory* (#FFFFFF0) dengan ketebalan huruf *semi bold* dan *inner shadow Tech Dark Blue* (#012981) dan *drop shadow Lava Orange* (#F26405), lalu berubah ketika dipilih menjadi *Tech Dark Blue* (#012981) dengan ketebalan huruf *bold* dengan *inner shadow Ivory* (#FFFFFF0) dan *drop shadow* tidak berubah. Walau tidak ada perubahan pada bentuk ovalnya yang berwarna *Lava Orange* (#F26405).

Answer button

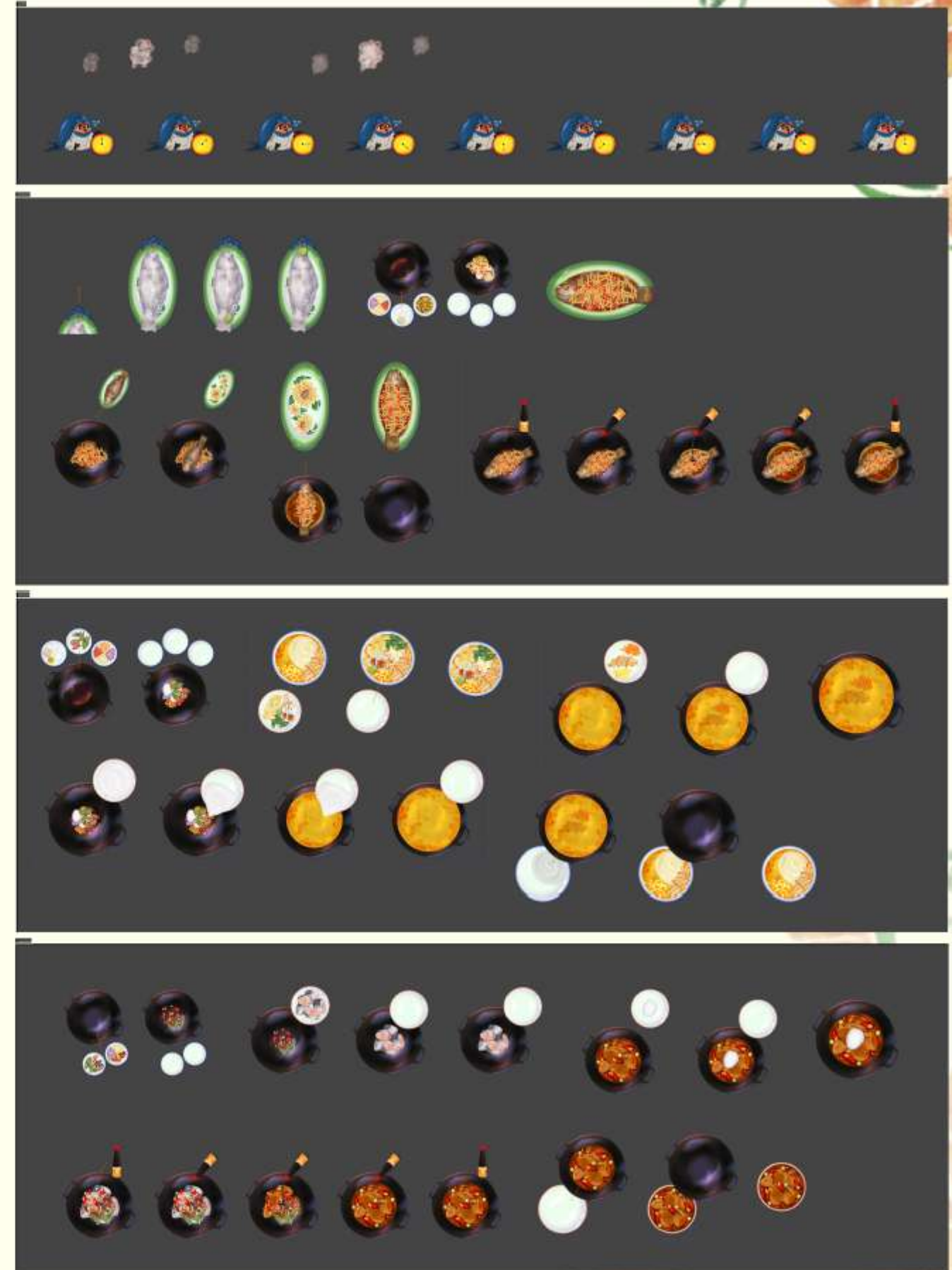


Komponen

SIMULASI MEMASAK

Berbagai asset ilustrasi pada *storyboard* dibuat menjadi seperti animasi *micro-animation frame-by-frame* yang sebenarnya hanya menggunakan interaksi *drag on* dengan transisi *smart animate bouncy* agar ilustrasi berjalan seperti animasi. Lalu dibagi menjadi beberapa bagian, mulai dari asset karakter Waci sebagai *timer*, proses masak Ikan Ceng Cuan, diikuti proses masak Laksa Nyonya Benteng dan Pindang Bandeng.

Clickable area berukuran 360px dengan tinggi yang menyesuaikan ukuran asset ilustrasi di dalamnya, sehingga dapat dikatakan hampir memenuhi ukuran layar *smartphone*. Nantinya, setiap interaktivitas ini akan dilengkapi dengan panduan narasi yang telah disiapkan pada tahap *storyboarding*.



Komponen

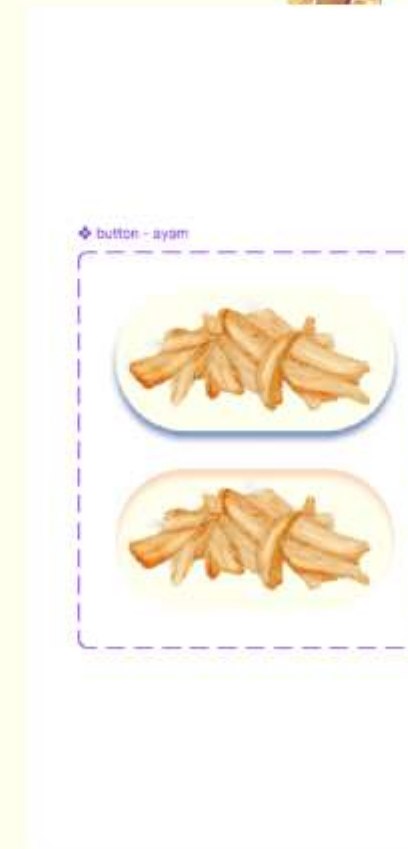
CLICKABLE IMAGES

Halaman 'Jelajah Rasa'

Menampilkan ilustrasi makanan sebagai pilihan jawaban kuis. Setiap gambar memiliki *clickable area* 208x200px, dilengkapi bentuk oval berwarna oranye dengan label huruf A-D. Dilengkapi transisi *smart animate* dengan efek *bouncy slide*.

Halaman 'Bebikinan Laksa'

Berfungsi sebagai tombol bahan-bahan untuk kustomisasi laksa. Berbentuk *pill button* berukuran 150x76px dengan warna dasar *Ivory* dan *drop shadow* biru tua. Saat diklik, *shadow* berubah menjadi *inner shadow* oranye, dan gambar bahan akan muncul di mangkuk laksa.



Komponen

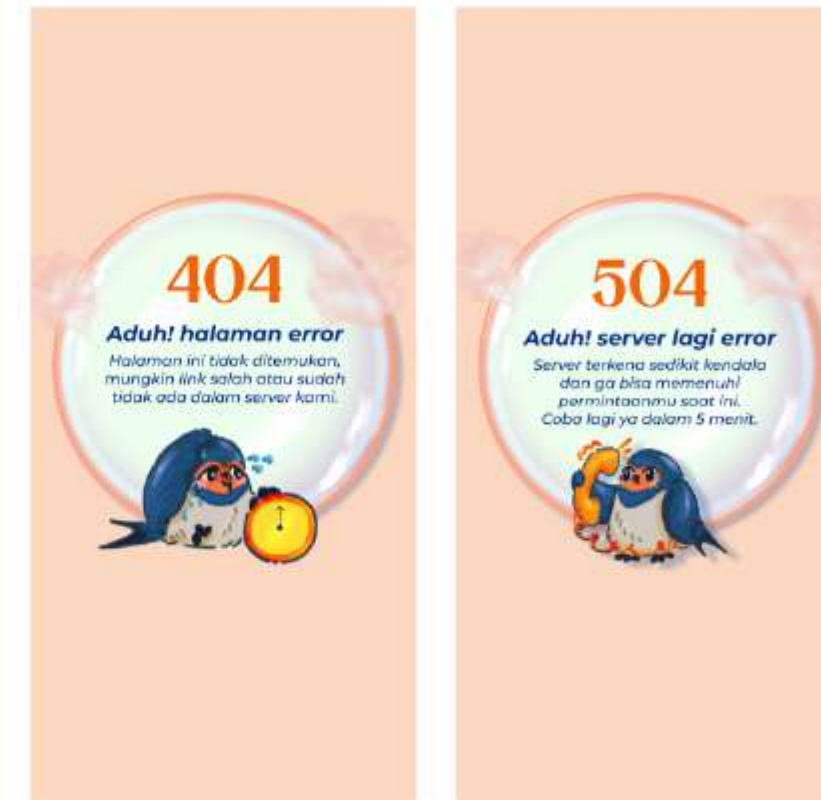
POP UP OVERLAY

Kode Eror (404/504)

Menggunakan typeface Bestigia 64pt berwarna *Lava Orange* untuk kode eror, dan Montserrat *bold italic* 20pt untuk *sub header* serta *medium* 14pt untuk *body text* berwarna *Tech Dark Blue*. Ditampilkan dengan *overlay blur* oranye (radius 10px) pada ukuran layer 360x744px, dengan elemen utama berukuran 360x354px.

Feedback Jawaban Kuis 'Jelajah Rasa'

Mempertahankan format dasar pop-up serupa tanpa *body text*, dilengkapi tombol 'Lanjut'. *Overlay* menggunakan warna *Tech Dark Blue* dengan efek blur. Elemen berukuran 360x375px (dalam layer 360x744px), dengan pembeda visual berupa warna pinggir piring enamel hijau untuk benar dan oranye untuk salah.



Ilustrasi

HIDANGAN

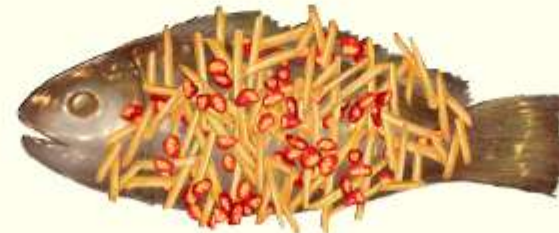
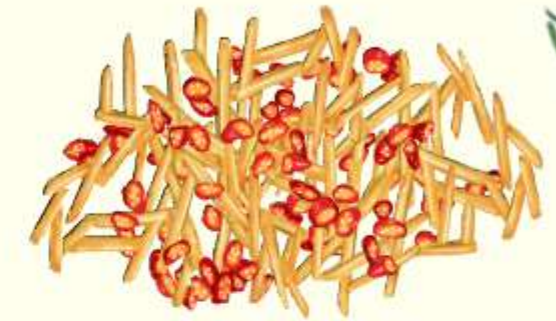
Setiap ilustrasi ini dibuat dengan detail dan bergaya semi-realistis agar pengguna dapat membayangkan rasa dan tekstur dari makanan aslinya. Hasil ilustrasi ini berasal dari gabungan aset ilustrasi yang semuanya digambar terpisah setiap bagiannya. Karena digunakan dalam interaktivitas pada *mobile website*.



Ilustrasi

IKAN CENG CUAN

Ilustrasi Ikan Ceng Cuan digunakan pada bagian 'Masak Yuk!', dengan semua asset bahan mentah, rempah, hingga hidangan full untuk simulasi yang lebih imersif bagi pengguna. Ilustrasi bahan digambar lebih detail karena banyak bahan yang dicincang pada resepnya.



Ilustrasi

LAKSA NYONYA BENTENG

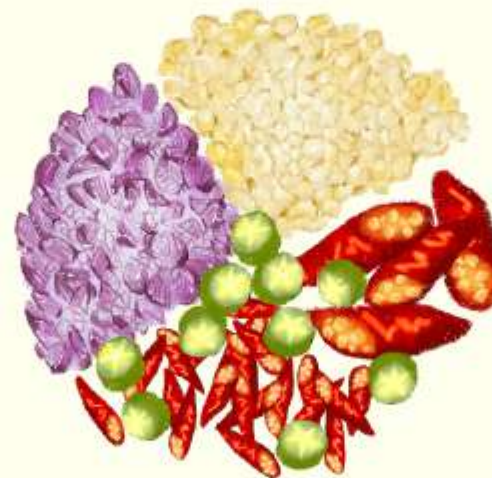
Ilustrasi terbanyak dibuat untuk hidangan Laksa Nyonya Benteng, dengan rempah dan bahan yang banyak, sehingga dapat digunakan untuk simulasi memasak pada bagian 'Masak Yuk!' dan bagian kustomisasi Laksa di 'Bebikinan Laksa'.



Ilustrasi

PINDANG BANDENG

Ilustrasi Pindang Bandeng dibuat untuk bagian storytelling simulasi memasak 'Masak Yuk!' juga. Beberapa elemennya digunakan ulang dari bahan Ikan Ceng Cuan, namun penggunaan warnanya lebih pekat karena bumbu utamanya Kecap manis.



Ilustrasi

AYAM KELUWAK & TIONG CIU PIA

Ilustrasi Ayam Kluwak digunakan untuk bagian infografis 'Intip Yuk!'. Dibuat dari 2 bagian yaitu ayam dan buah Kluwak.

Ilustrasi Tiong Ciu Pia digunakan pada bagian 'Intip Yuk!' yang berupa infografis. Selain itu, penulis menambahkan ilustrasi Kue Bulan khas Cina totok sebagai perbandingan perbedaannya.

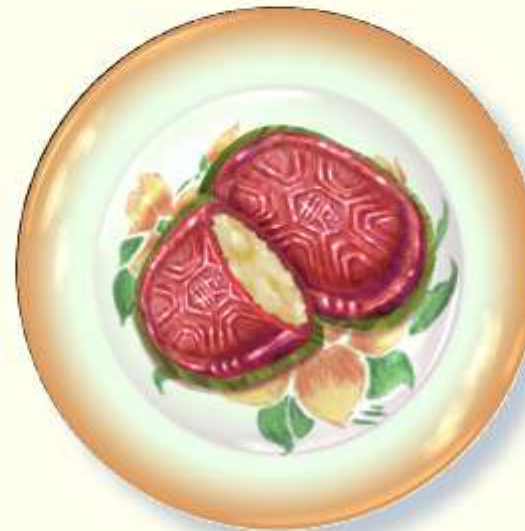


Ilustrasi

KUE KERANJANG & KUE KU

Ilustrasi Kue Keranjang digunakan pada bagian 'Intip Yuk!' dengan penambahan ilustrasi Kue Keranjang Cina Totok sebagai perbandingan untuk pembeda visual dalam infografis *mobile website*.

Ilustrasi Kue Ku dibuat dengan 2 versi kue, yang merah dan hijau untuk mengenalkan perbedaan diantaranya pada bagian infografis 'Intip Yuk!'.



Ilustrasi

PIRING DAN PERALATAN

Ilustrasi piring seng atau piring enamel digunakan untuk memberi kesan *vintage* dan *retro*, karena penggunaan motif bunga dan warna yang cerah. Piring ini umum digunakan di pulau Jawa, terlebih masyarakat ekonomi rendah pada zaman dahulu. Ilustrasi ini digunakan pada penyajian hidangan dan juga *background* teks agar lebih harmonis.

Ilustrasi wajan kosong dan wajan berisi minyak digunakan pada bagian simulasi masak *storytelling* 'Masak Yuk!', karena wajan menjadi salah satu peralatan masak yang selalu digunakan.



Ilustrasi

ASSET LAINNYA

Ilustrasi motif bunga dengan gaya sketsa yang memiliki tekstur pensil ini berasal dari motif piring seng/enamel. Motif bunga ini digunakan pada keseluruhan *mobile website* sebagai bagian dari *background* dekorasi tampilan antarmuka. Sedangkan ilustrasi uap dibuat untuk bagian *micro-animation* pada halaman timer dalam bagian simulasi masak *storytelling* 'Masak Yuk!'. Lalu aset polaroid ini akan digunakan sebagai bingkai pada foto-foto sejarah dan festival. Polaroid ini dibuat seolah sudah termakan waktu, dengan pinggiran kecoklatan khas bercak noda usia tua.



Imagery

SEJARAH & FESTIVAL

Imagery berupa fotografi sebagai visualisasi terhadap perayaan dan festival Cina Benteng yang ada di daerah Kota Tangerang. Namun, acara kebudayaan tersebut sulit dijumpai pada kehidupan sehari-hari, dikarenakan hanya terjadi pada momen-momen tertentu dalam satu atau beberapa tahun sekali. Sehingga, digunakan beberapa aset fotografi dari internet yang melalui proses digital editing dengan mengubah dan memberikan efek noise blur dan perubahan warna menjadi *faded sepia*, hal ini dilakukan untuk memberikan kesan vintage zaman dahulu serta memberikan visualisasi untuk pengenalan kebudayaan Cina Benteng secara garis besar.



Sumber foto:

<https://share.google/images/ezK7AfMxRgJlsePjN>
<https://share.google/images/duoyTxzBID4QXXInq>
<https://share.google/images/OzFdfbRoD4cW44xrP>
<https://share.google/images/8Pyc0sQ16Pe2t2RPG>
<https://share.google/images/HP4wSVXX8fuiw6u4b>
<https://share.google/images/9IE2BAI5YfwQhcKRI>
<https://share.google/images/clv6idLK7CCFyCEYE>
<https://share.google/images/ZFmuP7tk8k3c6rdbU>
<https://share.google/images/xN1BPn9ySotFuGIw6>
<https://share.google/images/ujtd1WebHxIJAmoUz>
<https://share.google/images/Q8rMz6duJ0afNwLnF>



Artikel Infografis

REVISI ALPHA TEST



SAAT ALPHA TEST

- Pada halaman artikel infografis, berformat *single-page* dengan satu halaman tunggal yang sangat panjang.
- Tidak adanya navigasi *progress scroll*, sehingga terlihat tidak terukur.



SETELAH ALPHA TEST

- *Pagination dots* ditambahkan di samping untuk navigasi bagian artikel infografis, dengan jumlah *dots* sesuai banyaknya *slide* artikel.
- Terlihat seperti *single-page* namun berupa kumpulan *slide* yang saat di-*scroll* memberikan transisi *bouncy* (efek pegas) saat digeser.



The logo features the word 'Cicip' in a large, orange, stylized font. Below it, 'CiBen!' is written in a smaller, orange, sans-serif font. Underneath that, 'Berasa Jasa!' is written in a blue, italicized, sans-serif font. The entire logo is set against a white background with a blue border.

SAAT ALPHA TEST

- Tagline tidak terbaca dengan baik
- Ketebalan font yang terlalu tipis, yaitu Montserrat *regular italic*.



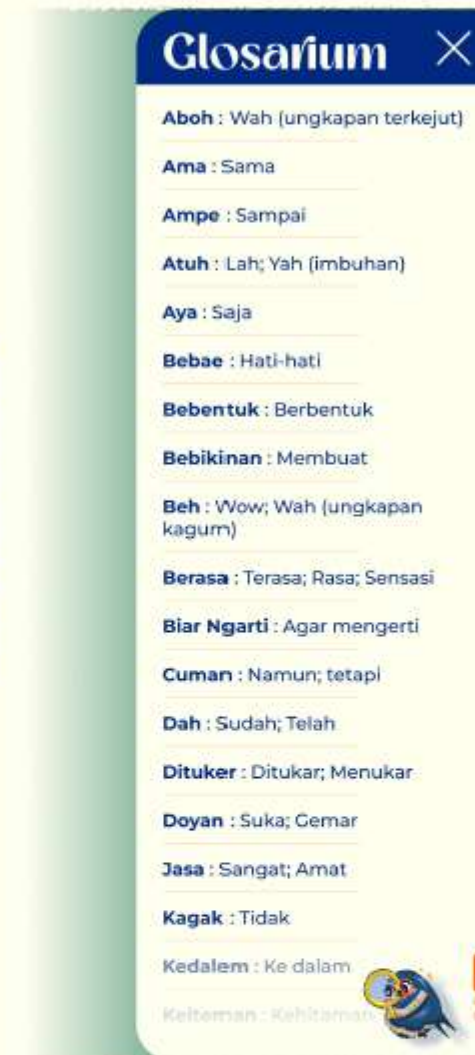
The logo is identical to the one on the left, but the font for 'Berasa Jasa!' is now a bolder, italicized sans-serif font, making it more legible. The entire logo is set against a white background with a blue border.

SETELAH ALPHA TEST

- Ketebalan font diubah menjadi *semi bold italic*.
- Ketebalan garis diubah menjadi 5px, menyesuaikan dengan ketebalan font.

Glosarium

REVISI ALPHA TEST



SAAT ALPHA TEST

- Istilah Cina Benteng tidak memiliki artian, sehingga membingungkan pengguna non-Tionghoa.

SETELAH ALPHA TEST

- Ditambahkan glosarium untuk menjadi kamus praktis istilah Cina Benteng dan bahasa Indonesia.
- Dapat diakses di sebelah kanan bawah pada setiap halaman.

Mobile Website

PREVIEW



Desktop Site

PREVIEW

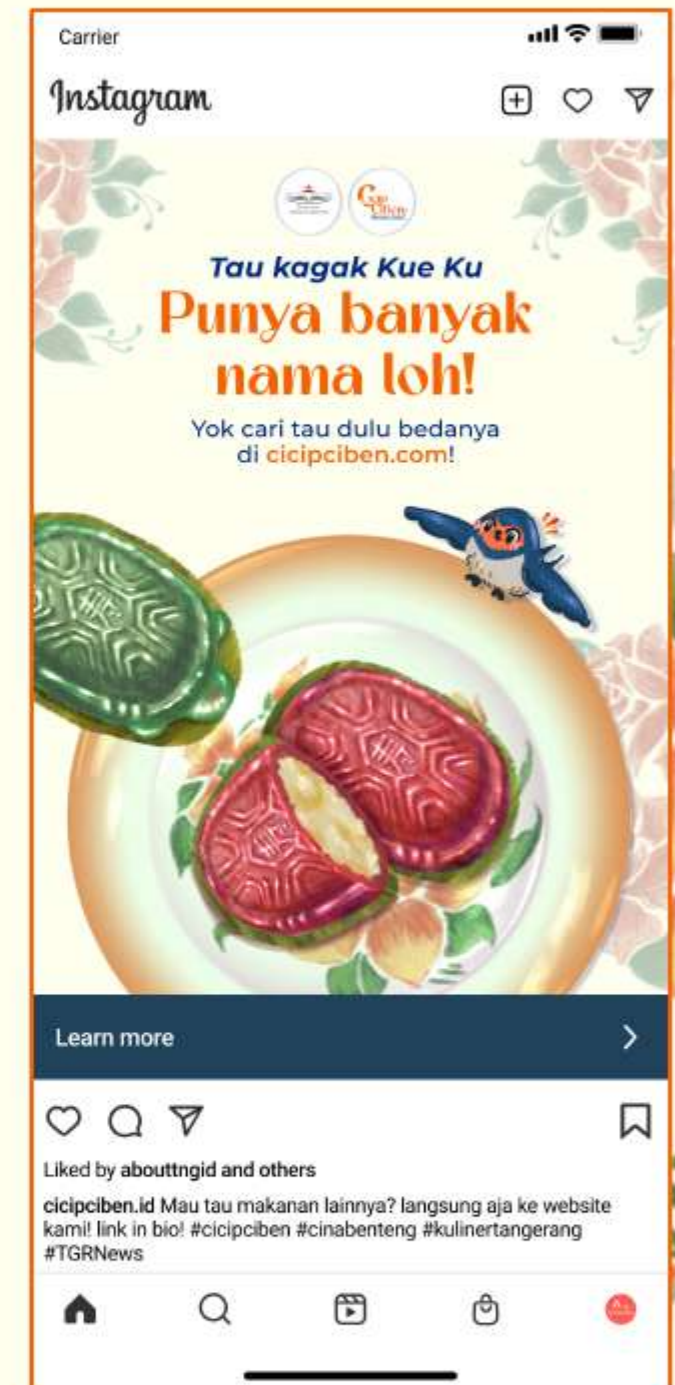


Instagram Ads

POST ADS

Ukuran: 1080x1080px

Placement:
Instagram Post Ads

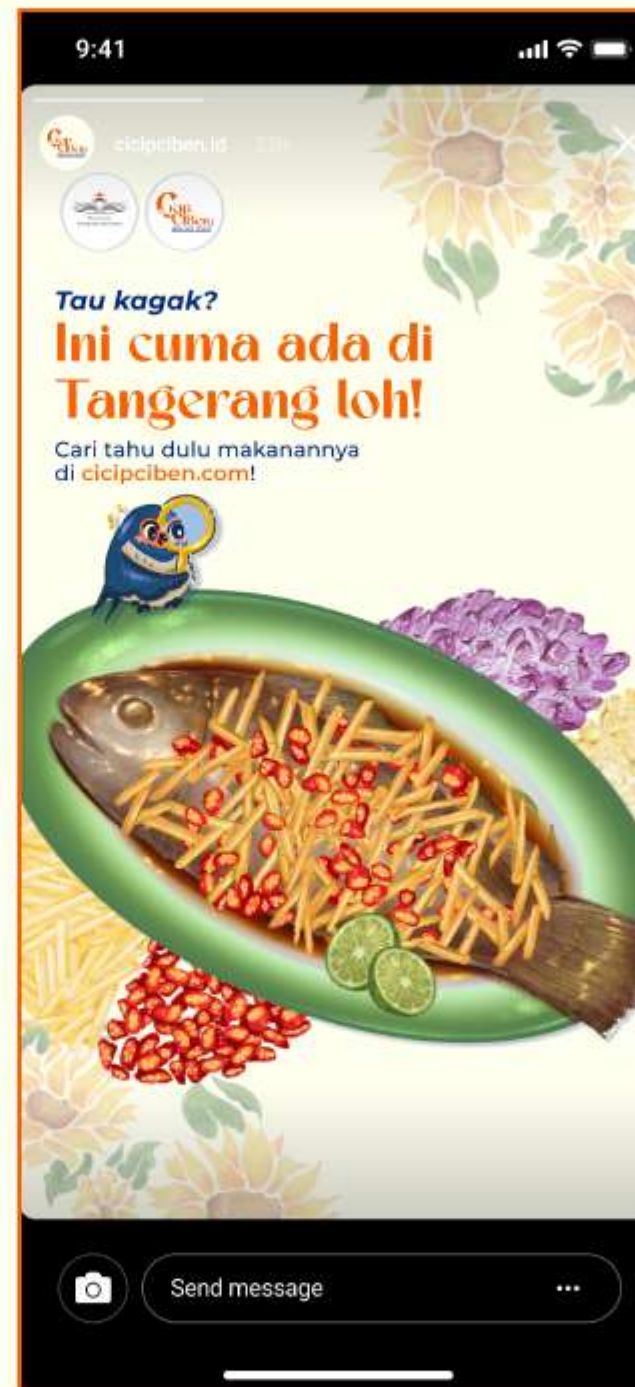


Instagram Ads

STORY ADS

Ukuran: 1080x1920px

Placement:
Instagram Story Ads



Tiktok Ads

REELS

Ukuran: 1080x1920px

Placement:
Tiktok Reels Ads



YouTube Ads

STATIC ADS THUMBNAIL

Ukuran: 1920x1080px

Placement:

Youtube static ads thumbnail



Google Ads

WEB BANNER

Ukuran:

- 320x50px
- 300x250px
- 160x600px

Placement:

Website kuliner dan kebudayaan
(e.g. Kompas Food & Tempo Kuliner)

320x50px



160x600px



300x250px

