

BAB IV

STRATEGI KREATIF

4.1 Strategi Komunikasi

Perancangan aplikasi Animal Defenders ini memerlukan strategi komunikasi visual yang efektif agar pesan tentang pentingnya adopsi dan kesejahteraan hewan dapat disampaikan dengan mudah, emosional, serta menginspirasi. Aplikasi ini tidak hanya dirancang untuk sebagai alat bantu digital, tapi juga sebagai media komunikasi yang dapat memperlihatkan nilai-nilai kasih sayang kepada hewan. Berikut adalah strategi komunikasi yang akan diterapkan:

1. Menggunakan Ilustrasi yang ramah dan ekspresif

Aplikasi ini akan menggunakan ilustrasi animasi dengan desain yang lembut dan ekspresif. Desain ilustrasi ini akan menampilkan hewan-hewan dengan ekspresi yang beragam untuk menyentuh hati adopter, seperti raut wajah sedih, bahagia saat akan diadopsi, atau terlihat lucu menggemaskan. Hal ini membantu membangun kedekatan emosional terhadap calon adopter dan hewan yang akan diadopsi.

2. Menggunakan palet warna yang lembut dan menyenangkan

Warna adalah bagian penting yang dapat menyampaikan emosi dan suasana dalam kenyamanan visual. Aplikasi ini akan menggunakan warna palet pastel yang lembut seperti warna peach, ungu lavender, dan biru langit. Warna ini dipilih karena memberikan kesan yang lembut, bersahabat dan hangat, sesuai dengan nilai kasih sayang dan menarik empati kepada calon adopter.

3. Menggunakan Bahasa yang humanis dan komunikatif

Aplikasi akan menggunakan bahasa yang membangun empati dan hangat. Aplikasi akan menggunakan bahasa percakapan yang mudah dipahami

daripada Bahasa yang sulit dipahami. Misalnya, Animal Defenders akan mengatakan, "Yuk, beri rumah baru untuk sahabat anabul ini!" atau "Terima kasih, kamu baru saja menyelamatkan satu nyawa."

4. Menggunakan desain antarmuka yang mudah diakses

Aplikasi dirancang untuk membantu pengguna dari berbagai latar belakang usia dan pengalaman digital dengan sistem navigasi sederhana dan simbol visual yang jelas. Mereka akan membuat ikon yang mudah dipahami, seperti ikon hewan untuk adopsi, tangan untuk donasi, dan ikon pencarian untuk hewan yang hilang.

5. Menggunakan penyajian kisah nyata dalam bentuk komik strip

Aplikasi juga akan menampilkan kisah nyata dari proses penyelamatan hewan hingga berhasil diadopsi, membangun kepercayaan dan ikatan emosional. Konten akan disajikan dalam bentuk ilustrasi komik singkat.

Aplikasi Animal Defenders diharapkan dapat membangun hubungan empati antara manusia dan hewan dengan menggunakan strategi komunikasi di atas. Mereka juga diharapkan dapat mendorong angka adopsi dan donasi secara aktif serta berkelanjutan.

4.2 Analisis Segmentasi, Targeting dan Positioning (STP)

Dalam perancangan aplikasi Animal Defenders, peneliti dapat lebih memahami karakteristik audiens yang menjadi sasaran dengan bantuan analisis segmentasi, targeting, dan positioning. STP ini juga digunakan untuk memastikan strategi komunikasi dan desain visual aplikasi tepat sasaran dan dapat secara efektif menyampaikan nilai-nilai yang diusulkan oleh Animal Defenders.

a. Segmentasi

Desain aplikasi ini, segmentasi dibagi menjadi tiga kategori: geografis, demografis, dan psikografis.

1) Geografis

Aplikasi ini diperuntukan pengguna yang tinggal di daerah Jabodetabek (Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang, dan Bekasi), grafis Aplikasi Pelindung Hewan dirancang khusus untuk wilayah ini. Wilayah ini dipilih karena merupakan pusat kota dengan banyaknya hewan-hewan terlantar, wilayah sekitar *shelter* Animal Defenders, dan infrastruktur digital yang mendukung aplikasi *mobile*.

2) Demografis

Aplikasi ini menargetkan laki-laki dan perempuan berusia 16 hingga 40 tahun, baik yang masih bersekolah atau kuliah, bekerja, atau sudah berkeluarga. Mereka terbiasa menggunakan teknologi dalam aktivitas sehari-hari dan berasal dari kelas sosial menengah ke atas. Pengguna usia ini dianggap memiliki kemungkinan yang lebih besar untuk melakukan aksi nyata seperti adopsi, donasi, atau menjadi relawan, serta lebih aktif di media digital.

3) Psikografis

Target psikografis dari aplikasi ini adalah mereka yang merasa dekat dengan hewan, peduli dengan masalah kesejahteraan hewan, dan menjalani gaya hidup aktif di era digital. Mereka cenderung terbuka terhadap isu-isu sosial, suka berbagi informasi melalui media sosial, senang belajar hal baru, dan ingin berkontribusi positif, meskipun secara kecil-kecilan. Mereka hidup berdasarkan prinsip kasih sayang, tanggung jawab sosial, dan keterlibatan komunitas.

b. Targeting

Targeting dalam perancangan aplikasi ini dibagi menjadi dua kelompok utama, yaitu target market dan target audience.

1) Target Market

Target utama adalah orang-orang di usia 16 hingga 40 tahun di Jabodetabek yang memiliki ketertarikan memelihara hewan. Mereka dapat menjadi siswa sekolah menengah, pekerja kantoran, *freelancer*, pembuat konten, atau pasangan muda. Kelompok ini sangat melek teknologi, aktif menggunakan media sosial, dan terbuka untuk aktivitas sosial seperti donasi dan adopsi online.

2) Target Audience

Target audience lebih spesifik pada pengguna yang ingin:

- a) mengadopsi hewan dari shelter
- b) melaporkan kasus kekerasan terhadap hewan
- c) berdonasi untuk perawatan hewan terlantar
- d) menjadi relawan dalam kegiatan penyelamatan hewan. Target audiencenya adalah orang yang peduli, memiliki waktu dan keinginan untuk terlibat, dan tertarik pada konten edukatif dan kampanye berbasis empati terhadap hewan.

c. Positioning

Animal Defenders adalah aplikasi yang dibuat dengan empati untuk mendukung adopsi dan penyelamatan hewan di Jabodetabek. Banyak fungsi yang dapat dilakukan oleh aplikasi ini, seperti adopsi hewan, laporan kekerasan terhadap hewan, pencarian hewan hilang, donasi online, edukasi publik, dan rekrutmen relawan, digabungkan ke dalam satu platform yang terintegrasi. Animal Defenders adalah gerakan digital yang bekerja sama untuk meningkatkan kesadaran dan kepedulian terhadap makhluk hidup non-manusia. Mereka lebih dari sekadar aplikasi adopsi. Untuk pengguna yang ingin berpartisipasi dalam gerakan penyelamatan hewan, aplikasi ini menawarkan pengalaman digital yang menyenangkan dan ramah.

4.3 Analisis SWOT

Perancangan aplikasi *Animal Defenders* secara lebih tepat sasaran, dibutuhkan pemahaman mendalam tentang kondisi internal dan eksternal yang memengaruhi organisasi. Oleh karena itu, Penulis melakukan analisis SWOT yang meliputi kekuatan (Strength), kelemahan (Weakness), peluang (Opportunity), dan ancaman (Threat) sebagai dasar dalam menyusun strategi pengembangan aplikasi ini.

Strength	Weakness
<ul style="list-style-type: none">- Mengusung nilai kemanusiaan terhadap hewan yang menyentuh sisi emosional pengguna dalam aplikasi.- Ada keterbatasan jumlah staf dan relawan di Animal Defenders. Aplikasi mencakup fitur lengkap:	<ul style="list-style-type: none">- Ada keterbatasan jumlah staf dan relawan di Animal Defenders.- Proses adopsi sebelumnya masih dilakukan secara manual, sehingga adaptasi diperlukan untuk adopsi digital.

<p>adopsi, edukasi, pelaporan, donasi, dan relawan.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tampilan visual aplikasi menggunakan warna pastel yang lembut dan pendekatan ramah. 	<ul style="list-style-type: none"> - Ada keterbatasan anggaran promosi dan dana operasional.
---	---

Opportunity	Threats
<ul style="list-style-type: none"> - Meningkatnya kesadaran masyarakat akan adopsi hewan dan kesejahteraan hewan. - peluang untuk bekerja sama dengan perusahaan sosial, komunitas, dan organisasi lain agar aplikasi ini lebih berkembang. - dukungan berbasis empati dari kampanye digital dan media sosial 	<ul style="list-style-type: none"> - stigma negatif terhadap hewan terlantar masih ada di masyarakat - aplikasi serupa dari organisasi lain atau inisiatif independent - sedikitnya literasi digital di kalangan calon pengguna.

Tabel 4. 1 Analisis SWOT

Membuat strategi yang lebih baik, dengan melakukan analisis dari data analisis SWOT, yang menghubungkan elemen internal (Strengths dan Weaknesses) dengan elemen eksternal (Opportunities dan Threats). Hasil analisis silang ini adalah sebagai berikut:

a. Strategi Strength – Opportunity (SO)

Aplikasi ini, dengan fiturnya yang lengkap dan desain yang ramah, dapat membantu menanggapi meningkatnya kepedulian masyarakat terhadap hewan. Melalui pendekatan yang humanis, aplikasi ini dapat

menghubungkan shelter dengan orang-orang yang ingin terlibat langsung dalam penyelamatan hewan.

b. Strategi Weakness – Opportunity (WO)

Dengan bekerja sama dengan mitra strategis dan komunitas, kekurangan tenaga kerja dan dana dapat diatasi. Misalnya, ajak siswa untuk menjadi relawan digital, atau ajak bisnis untuk mendukung keuangan melalui program adopsi atau donasi rutin.

c. Strategi Strength – Threats (ST)

Aplikasi dapat membantu memerangi stigma terhadap hewan terlantar dengan menanamkan nilai-nilai kemanusiaan. Aplikasi ini unggul dibandingkan platform sejenis karena konten edukatif yang menyentuh sisi emosional dapat membantu mengubah persepsi publik secara bertahap.

d. Strategi Weakness – Threats (WT)

Strategi komunikasi yang konsisten dan mendidik diperlukan untuk mengatasi keterbatasan internal sekaligus menghadapi ancaman eksternal. Pendidikan publik yang sederhana tetapi kuat dapat membantu meningkatkan literasi digital dan meningkatkan kepercayaan pengguna terhadap Animal Defenders.

Analisis ini menunjukkan bahwa aplikasi Animal Defenders memiliki banyak potensi, meskipun ada beberapa tantangan. Dengan strategi yang tepat, aplikasi ini dapat berfungsi sebagai jembatan antara masyarakat yang peduli dengan hewan yang membutuhkan bantuan dan memperkuat gerakan penyelamatan hewan secara digital dan berkelanjutan.

4.4 Analisa Model 5W+1H

Dalam perancangan aplikasi Animal Defenders, strategi 5W+1H digunakan untuk membantu memahami latar belakang masalah dan menentukan solusi yang tepat. Strategi ini juga berguna untuk menetapkan rute pengembangan aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dan tujuan organisasi. Strategi 5W+1H diterapkan sebagai berikut:

- a) What / Apa : Apa yang akan dirancang?

Aplikasi mobile Animal Defenders adalah platform digital yang dimaksudkan untuk membantu adopsi hewan, pencarian hewan hilang, melaporkan kekerasan terhadap hewan, mempromosikan edukasi masyarakat, dan mempekerjakan relawan. Aplikasi ini berfungsi sebagai penghubung antara shelter dan komunitas yang peduli terhadap kesejahteraan hewan.

- b) Where / Di mana: Di mana aplikasi ini akan digunakan dan dipasarkan?

Karena Animal Defenders dan banyaknya organisasi penyelamatan hewan di Jabodetabek, aplikasi ini akan ditargetkan untuk pengguna di wilayah Jabodetabek. Namun, dengan dukungan digital, informasi dapat didistribusikan ke masyarakat luas secara melalui media sosial.

- c) When / Kapan: Kapan aplikasi ini mulai dikembangkan?

Setelah tahap observasi, wawancara, dan analisis data, aplikasi ini dirancang dan ditargetkan untuk diluncurkan pada tahun 2025, dengan pengembangan yang dilakukan secara bertahap dimulai dari desain antarmuka yang ramah dan mudah digunakan. Dengan memanfaatkan kemajuan teknologi, aplikasi ini dapat terus dikembangkan agar lebih interaktif, responsif, dan mampu menjangkau lebih banyak pengguna, sehingga semakin mendukung proses adopsi, memperluas edukasi, serta memperkuat keterlibatan masyarakat dalam membantu hewan terlantar.

d) Why / Mengapa: Mengapa aplikasi ini perlu dibuat?

Aplikasi ini bertujuan untuk menyelesaikan berbagai masalah yang dihadapi oleh Animal Defenders, termasuk sistem kerja yang masih dilakukan secara manual, jumlah karyawan yang terbatas, dan rendahnya kesadaran masyarakat terhadap hewan terlantar. Aplikasi ini dapat membuat adopsi dan donasi lebih efisien, jelas, dan mudah dijangkau masyarakat luas. Mereka juga dapat berfungsi sebagai media edukatif yang efektif.

e) Who / Siapa: Siapa target pengguna dari aplikasi?

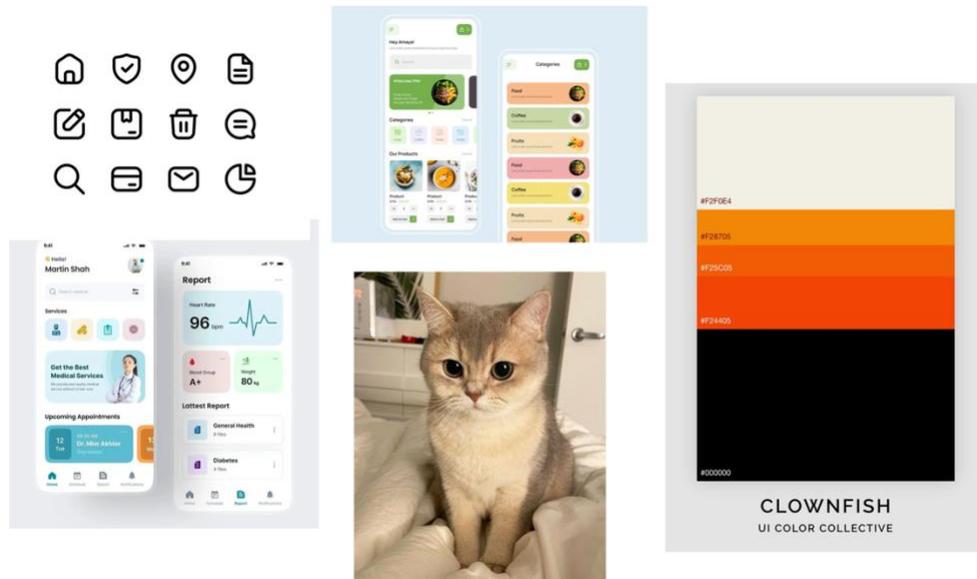
Pengguna utama aplikasi ini adalah orang-orang berusia antara 16 dan 40 tahun yang tinggal di Jabodetabek. Mereka adalah orang yang aktif secara digital, peduli dengan masalah sosial dan lingkungan, dan ingin berpartisipasi dalam upaya penyelamatan hewan melalui adopsi, donasi, atau relawan.

f) How / Bagaimana: Bagaimana cara merancang dan mengembangkan aplikasi ini?

Melalui desain komunikasi visual yang komunikatif, hangat, dan ramah pengguna akan digunakan untuk membangun aplikasi. Desain visual akan menggunakan palet warna pastel yang semangat untuk menciptakan suasana yang nyaman dan positif. Setiap fitur dikembangkan berdasarkan kebutuhan nyata di lapangan, dengan bantuan hasil observasi dan wawancara. Untuk memastikan pengalaman penggunaan yang optimal, pengembangan juga akan melibatkan uji coba langsung dengan calon pengguna.

4.5 Proses Tahapan Perancangan UI/UX Metode Perancangan User Design Center

1. Moodboard



Gambar 4. 1 Design Moodboard

Moodboard ini disusun sebagai acuan visual dalam merancang UI/UX aplikasi Animal Defenders, yang bertujuan untuk mendukung aktivitas penyelamatan dan perlindungan hewan. Deretan ikon di bagian kiri atas menunjukkan gaya minimalis dengan garis yang bersih, memberikan kesan sederhana namun fungsional. Referensi dari desain aplikasi kesehatan pada bagian bawah menampilkan struktur informasi yang jelas dan mudah dibaca, sangat relevan untuk menampilkan data adopsi, riwayat kesehatan hewan, atau laporan penyelamatan. Dua tampilan aplikasi kategori makanan di sisi kanan menunjukkan pengelompokan konten yang rapi dan menarik secara visual, dapat diterapkan untuk fitur seperti katalog hewan atau konten edukasi. Palet warna pastel di bagian tengah memberikan kesan hangat, tenang, dan penuh empati—selaras dengan nilai-nilai kepedulian terhadap hewan. Foto kucing di bagian tengah memberi sentuhan emosional yang kuat, sekaligus mengingatkan bahwa pengguna

berinteraksi dengan makhluk hidup, bukan sekadar data. Tatapan polos dari kucing tersebut dapat menjadi inspirasi dalam pendekatan visual aplikasi, misalnya dalam ilustrasi atau tampilan profil hewan. Ilustrasi dua anjing kartun di pojok kanan bawah menampilkan gaya visual yang bersahabat dan menggemaskan, cocok untuk membangun identitas aplikasi yang ramah dan mudah didekati. Warna-warna yang digunakan tidak hanya mempercantik tampilan, tetapi juga membantu menciptakan suasana aplikasi yang menyenangkan dan tidak membingungkan. Secara keseluruhan, moodboard ini memberikan dasar desain yang selaras antara fungsi aplikasi dan nilai kemanusiaan dalam perlindungan hewan.

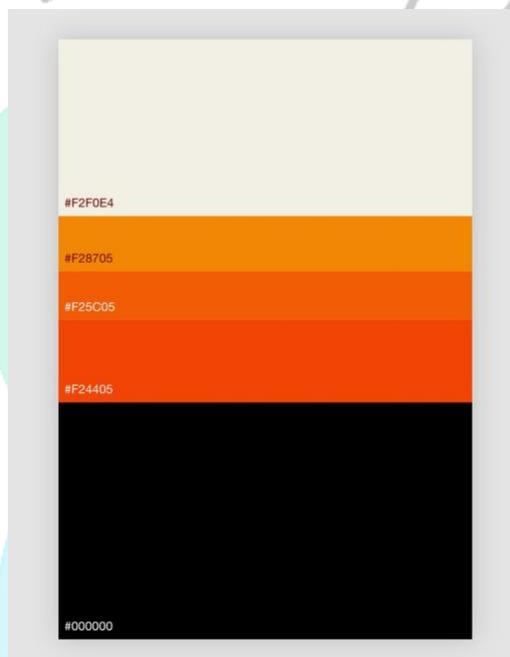
2. Konsep Perancangan

Perancangan UI/UX aplikasi Animal Defenders didasarkan pada konsep *user friendly* yang mengutamakan kenyamanan, kejelasan, dan kepekaan emosional pengguna dalam mendukung aktivitas penyelamatan dan perlindungan hewan. Berdasarkan moodboard yang telah disusun, aplikasi ini mengusung tampilan visual yang ramah dan hangat melalui pemilihan palet warna orange seperti logo Animal Defenders serta elemen visual bergaya ilustratif seperti ikon kartun dan foto hewan. Layout antarmuka digunakan untuk kemudahan navigasi, dengan penggunaan ikon yang intuitif dan tampilan konten yang terstruktur sesuai *hierarki*, seperti terlihat pada navigasi menu di bagian bawah layar yang konsisten di setiap halaman.

Webframe yang ditampilkan memperlihatkan empat layar utama: beranda, pemilihan kategori adopsi, kucing, dan anjing. Layar beranda atau *Home Screen* berfungsi sebagai titik awal yang menampilkan fitur utama seperti laporan kehilangan, grooming, adopsi, dan donasi. Halaman adopsi menyajikan opsi hewan (kucing dan anjing) dengan visual yang menarik dan mudah diakses. Sementara itu, tampilan daftar hewan mengusung gaya grid dengan informasi singkat berupa nama, jenis kelamin, dan usia, memudahkan pengguna dalam memilih hewan berdasarkan preferensi. Desain ini

selaras dengan prinsip usability dan emotional design, sehingga pengguna tidak hanya merasa mudah menggunakan aplikasi, tetapi juga merasa terhubung secara emosional. Pendekatan visual dan struktur ini diharapkan dapat meningkatkan partisipasi *audiens* dalam kegiatan adopsi hewan secara digital

3. Color Palette



Gambar 4. 2 Color Palette

Palet warna yang digunakan dalam perancangan aplikasi Animal Defenders selaras dengan identitas warna dari logo resmi Animal Defenders Indonesia. Warna dominan yang diadopsi adalah *orange* (#F28705 – #F24405), *cream* pucat (#F2F0E4), dan hitam pekat (#000000), yang ditampilkan dalam *palette* "Clownfish". Warna orange dalam gradasi terang hingga pekat melambangkan semangat, kepedulian, dan energi—sejalan dengan misi Animal Defenders sebagai organisasi yang aktif dan penuh inisiatif dalam menyelamatkan hewan. Hitam

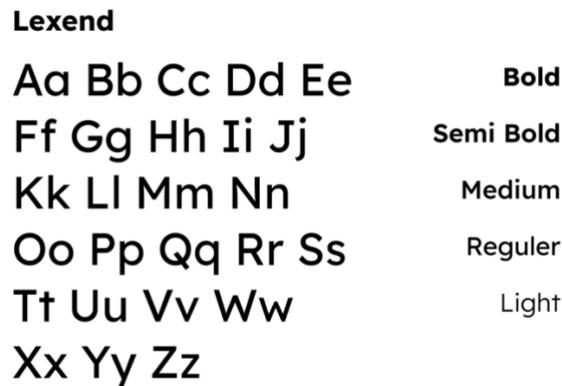
digunakan sebagai warna kontras kuat untuk elemen penting seperti teks, yang dapat menjaga visibilitas dan kesan tegas dalam desain.

Warna *cream* (#F2F0E4) digunakan untuk memberi kesan ringan dan ramah secara visual, menjaga agar tampilan tidak terlalu padat. *Palette* ini secara konsisten ditemukan sebagai identitas visual digital dan media promosi Animal Defenders, termasuk di *website* resmi dan media sosial mereka, yang menampilkan *tone* warna khas *orange* dan hitam sebagai identitas visual utama.

Dengan mempertahankan *tone* warna yang sudah dikenal publik sebagai milik Animal Defenders, aplikasi ini tidak hanya memiliki kesinambungan visual yang kuat, tetapi juga membantu memperkuat branding dan kepercayaan pengguna terhadap organisasi.

Penggunaan warna ini tidak hanya bersifat estetis, tetapi juga mendukung keterbacaan dan navigasi dalam antarmuka. Setiap warna memiliki fungsi tersendiri, seperti tombol aksi yang mencolok, latar belakang yang lembut, atau penanda informasi penting. Pemilihan kombinasi warna yang seimbang ini mengacu pada prinsip visual *hierarchy* dan *emotional design*, dengan harapan menciptakan pengalaman pengguna yang menyenangkan, intuitif, dan mendorong keterlibatan aktif pengguna dalam kegiatan adopsi, donasi, maupun pelaporan hewan hilang. Warna-warna ini juga membantu membangun identitas visual aplikasi yang unik dan mudah dikenali.

4. Font



Gambar 4. 3 Jenis Font

Tipografi yang digunakan dalam aplikasi Animal Defenders adalah Lexend, sebuah font sans-serif yang dirancang khusus untuk meningkatkan keterbacaan. Lexend dikembangkan oleh Thomas Jockin berdasarkan dari penelitian Dr. Bonnie Shaver-Troup yang fokus pada literasi dan hambatan membaca. Font ini memiliki karakter huruf yang lebih lebar dan bentuk yang sederhana, sehingga memudahkan pengguna dalam membaca teks, terutama pada layar perangkat mobile. Penggunaan Lexend sejalan dengan karakter aplikasi yang ramah, minimalis, dan mengedepankan pengalaman pengguna yang nyaman. Lexend dipilih karena memiliki tampilan yang bersih, modern, dan fleksibel. Tersedia dalam berbagai gaya mulai dari Light hingga Bold, Lexend memungkinkan perancangan hierarki visual yang konsisten di seluruh tampilan aplikasi.

Gaya Bold dan Semi Bold digunakan untuk bagian penting seperti nama hewan atau nama setiap frame, sedangkan gaya Regular dan Medium digunakan untuk teks pendukung. Sifat netral dan bersahabat dari Lexend juga mencerminkan nilai-nilai sosial yang dibawa oleh Animal Defenders, yaitu kepedulian dan keterbukaan. Secara keseluruhan, penggunaan Lexend mendukung prinsip desain inklusif dalam aplikasi ini. Tidak hanya sekadar memperindah tampilan, tetapi juga memberikan kenyamanan

bagi berbagai kalangan pengguna. Hal ini menunjukkan bahwa tipografi tidak hanya soal estetika, tetapi juga sebagai peran penting dalam memperkuat fungsi dan tujuan aplikasi.

5. Persona

	<p>Alya Rahmawati</p> <p>24 Tahun</p> <p>Content Creator & Freelance Designer</p>	<p>Alya adalah lulusan Desain Komunikasi Visual yang aktif di media sosial dan sering membagikan konten edukatif mengenai hewan. Ia tinggal di kota besar dan menyukai binatang, terutama kucing dan anjing. Alya sudah lama ingin mengadopsi hewan, namun merasa kesulitan mencari informasi adopsi yang terpercaya dan mudah diakses.</p>
<p>Tujuan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengadopsi hewan peliharaan dengan aman dan etis. • Memberikan donasi rutin untuk organisasi penyelamat hewan. • Mengedukasi audiensnya tentang pentingnya adopsi dan kesejahteraan hewan. 	<p>Perilaku Digital</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aktif menggunakan aplikasi mobile dan media sosial. • Menyukai tampilan antarmuka yang minimalis, ramah mata, dan mudah digunakan. • Lebih tertarik pada aplikasi dengan nilai sosial yang jelas dan desain visual yang menarik. 	<p>Kebutuhan dari Aplikasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Navigasi yang intuitif dan jelas (ikon, menu, dan tombol yang mudah dikenali). • Tipografi yang mudah dibaca dan tidak melelahkan mata (Lexend sangat cocok untuknya). • Palet warna yang lembut dan nyaman (sesuai dengan palet warna aplikasi). • Informasi lengkap dan visual yang menarik tentang hewan yang tersedia untuk adopsi.

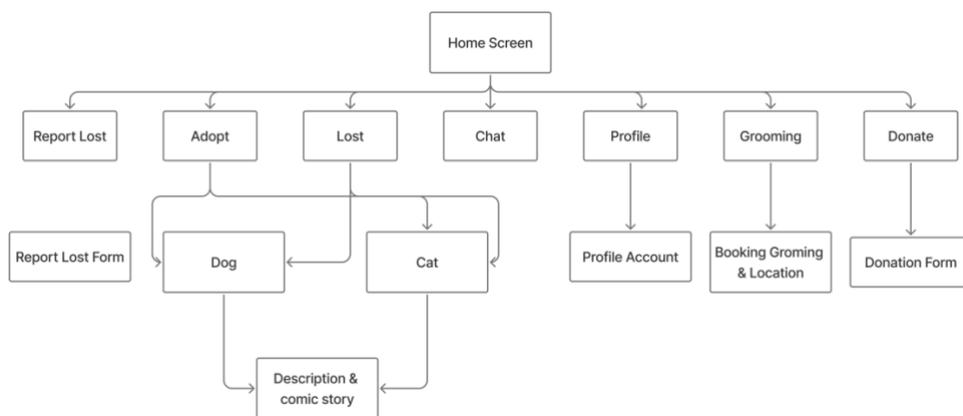
Gambar 4. 4 Persona

Persona adalah representasi fiktif yang dibuat berdasarkan riset untuk menggambarkan karakteristik, kebutuhan, tujuan, dan perilaku calon pengguna dari sebuah produk atau layanan. Persona disusun dengan menggabungkan data nyata yang diperoleh melalui observasi, wawancara, maupun survei, sehingga dapat mewakili kelompok pengguna tertentu secara lebih jelas dan terarah. Kehadiran persona membantu tim perancang dalam memahami sudut pandang pengguna, serta mempermudah dalam mengambil keputusan desain yang sesuai dengan kebutuhan dan harapan mereka. Persona biasanya memuat informasi mendetail, seperti latar belakang,

kebiasaan digital, motivasi, hingga tantangan yang dihadapi, agar solusi yang dirancang benar-benar relevan.

Dalam konteks pengembangan aplikasi Animal Defenders, persona tidak hanya berfungsi sebagai panduan dalam merancang antarmuka yang intuitif dan nyaman, tetapi juga sebagai dasar untuk menciptakan pengalaman yang lebih personal dan bermakna bagi pengguna. Dengan memahami persona, desainer dapat memastikan bahwa setiap fitur, visual, dan alur aplikasi benar-benar mendukung tujuan pengguna, misalnya mempermudah proses adopsi atau menyebarkan edukasi tentang kesejahteraan hewan. Persona juga membantu menjaga konsistensi nilai sosial dan pesan yang ingin disampaikan melalui aplikasi. Dengan demikian, persona bukan sekadar alat dokumentasi, tetapi menjadi komponen penting yang menghubungkan antara kebutuhan pengguna dan solusi desain secara menyeluruh.

6. Sitemap



Gambar 4. 5 Sitemap Aplikasi Animal Defenders

Sitemap adalah representasi visual yang menggambarkan struktur halaman atau menu dalam sebuah aplikasi atau website. Sitemap berfungsi seperti peta yang

menunjukkan bagaimana setiap halaman atau fitur saling terhubung, sehingga membantu mempermudah perencanaan alur navigasi. Dengan adanya sitemap, tim perancang dan pengembang dapat melihat keseluruhan kerangka aplikasi secara menyeluruh sebelum masuk ke tahap pembuatan desain antarmuka yang lebih detail. Sitemap biasanya dibuat pada tahap awal perancangan sebagai panduan untuk memastikan konten dan fitur disusun secara logis, mudah diakses, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Dalam penelitian ini, sitemap sangat penting untuk membantu merumuskan alur pengguna ketika menjelajahi fitur-fitur utama, seperti informasi hewan, formulir adopsi, edukasi, hingga fitur donasi. Dengan adanya sitemap, desainer bisa menghindari kerumitan struktur menu dan memastikan navigasi terasa intuitif serta nyaman digunakan. Selain itu, sitemap juga mempermudah komunikasi antar anggota tim, karena semua pihak memiliki gambaran yang sama mengenai urutan dan hubungan antarhalaman. Secara keseluruhan, sitemap tidak hanya membantu memperindah pengalaman pengguna, tetapi juga menjadi dasar penting dalam menciptakan aplikasi yang efisien, terarah, dan sesuai dengan tujuan utamanya.

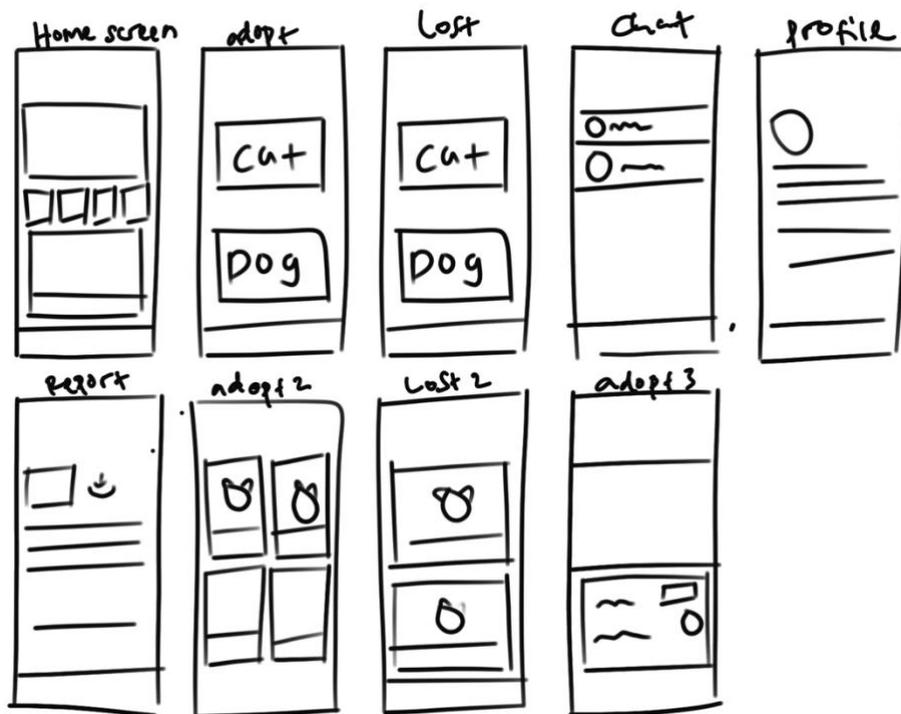
7. App Name



Gambar 4. 6 Logo Aplikasi Animal Defenders

Animal Defenders adalah nama aplikasi yang dirancang sebagai platform digital untuk mendukung aktivitas perlindungan hewan, mulai dari adopsi, pelaporan hewan hilang, perawatan, hingga donasi. Nama ini dipilih karena mencerminkan semangat kolektif untuk membela hewan—makhluk hidup yang sering kali tidak memiliki suara dalam memperjuangkan haknya. Kata "Defenders" menegaskan peran aktif pengguna sebagai pelindung, bukan hanya penonton, dan memperkuat nilai kepedulian serta aksi nyata terhadap kesejahteraan hewan. Melalui pendekatan ini, aplikasi bukan sekadar media informasi, tetapi juga sarana kolaboratif yang mengajak masyarakat untuk terlibat langsung dalam gerakan penyelamatan hewan.

8. Sketch

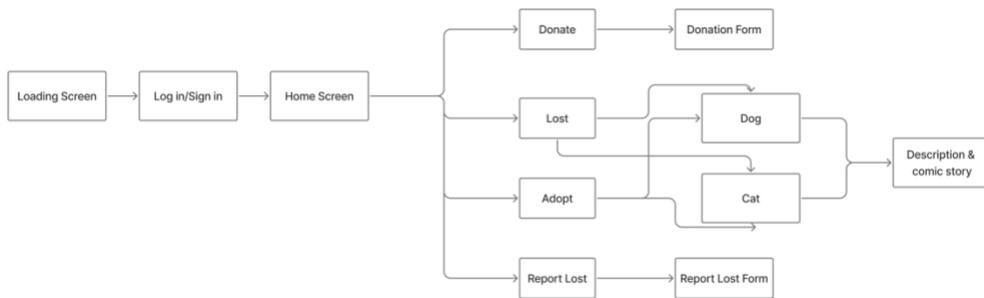


Gambar 4. 7 Sketch WebFrame

Sketsa desain aplikasi Animal Defenders menampilkan alur utama yang berfokus pada adopsi, pelaporan, dan pencarian hewan hilang. Tampilan awal atau Home Screen memuat navigasi utama dengan ikon fitur seperti adopsi, laporan, hingga pencarian hewan. Terdapat juga banner informasi atau highlight konten penting seperti kampanye adopsi atau edukasi kesejahteraan hewan. Layar Adopt dan Lost menyajikan dua pilihan kategori, yaitu Cat dan Dog, untuk memudahkan pengguna dalam menjelajahi daftar hewan yang tersedia untuk diadopsi atau yang sedang dicari. Selanjutnya, layar Adopt 2 dan Lost 2 menyajikan tampilan daftar hewan dalam format grid, lengkap dengan gambar mini (thumbnail) hewan yang bersangkutan. Apabila pengguna tertarik pada satu hewan, mereka bisa membuka halaman Adopt 3 untuk melihat informasi lebih rinci, seperti nama, usia, kondisi, dan tombol kontak. Sementara itu, layar Chat digunakan untuk memfasilitasi komunikasi antara pengguna—baik antara calon pengadopsi dan pemilik, maupun dengan shelter. Layar Profile memungkinkan pengguna melihat dan mengelola informasi akun mereka, serta melacak aktivitas terkait adopsi atau pelaporan.

Layar Report didesain agar pengguna dapat dengan mudah melaporkan hewan yang hilang atau ditemukan. Tersedia fitur unggah gambar serta kolom input deskripsi dan informasi lokasi. Seluruh sketsa ini dirancang agar mendukung misi Animal Defenders dalam mempertemukan hewan yang membutuhkan rumah baru, mempercepat pelaporan hewan hilang, serta memperkuat keterhubungan antara komunitas pecinta hewan melalui antarmuka yang intuitif dan ramah pengguna.

9. Flowchart



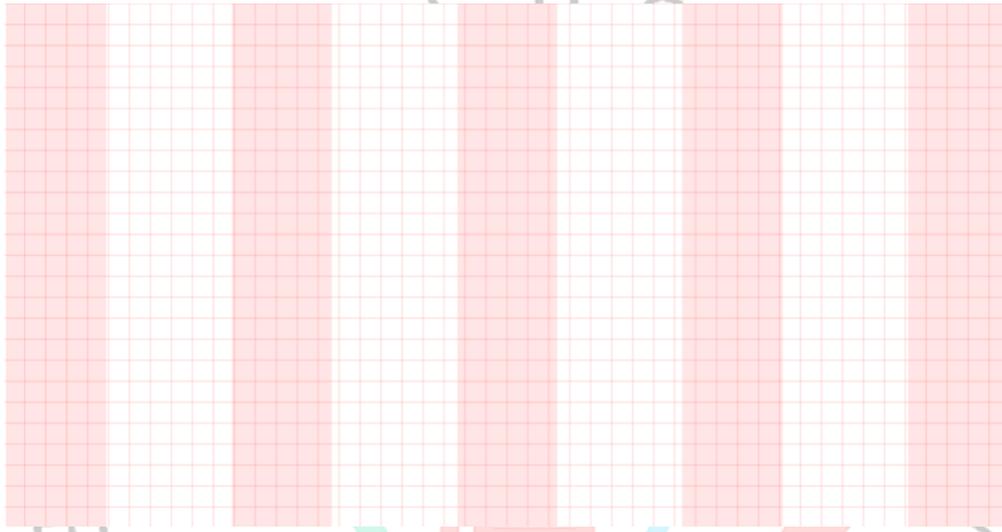
Gambar 4. 8 Flowchart Aplikasi Animal Defenders

Flowchart adalah diagram yang digunakan untuk memvisualisasikan alur atau langkah-langkah dalam suatu proses secara berurutan dan sistematis. Flowchart biasanya menggunakan simbol-simbol standar, seperti kotak untuk menunjukkan aktivitas atau proses, belah ketupat untuk keputusan, serta panah untuk menunjukkan arah alur. Dengan adanya flowchart, perancang atau tim pengembang dapat memahami bagaimana sebuah sistem bekerja dari awal hingga akhir, sehingga membantu meminimalkan kesalahan dan memastikan setiap langkah sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna. Flowchart tidak hanya berguna untuk menggambarkan alur teknis dalam pengembangan aplikasi, tetapi juga membantu menjelaskan proses yang kompleks agar lebih mudah dipahami oleh semua pihak yang terlibat.

Dalam penelitian aplikasi Animal Defenders, flowchart berfungsi untuk menjelaskan alur interaksi pengguna, mulai dari membuka aplikasi, melihat daftar hewan, memilih hewan yang diinginkan, mengisi formulir adopsi, hingga konfirmasi dan edukasi lanjutan. Dengan adanya flowchart, desainer dapat memastikan alur penggunaan aplikasi tetap sederhana, efisien, dan tidak membingungkan bagi pengguna. Selain itu, flowchart juga membantu mengidentifikasi titik-titik penting yang memerlukan perhatian khusus, seperti proses verifikasi data atau pemberitahuan status adopsi. Secara keseluruhan, flowchart menjadi alat penting yang mendukung pembuatan

aplikasi yang terstruktur, user-friendly, dan sesuai dengan tujuan sosial yang ingin dicapai.

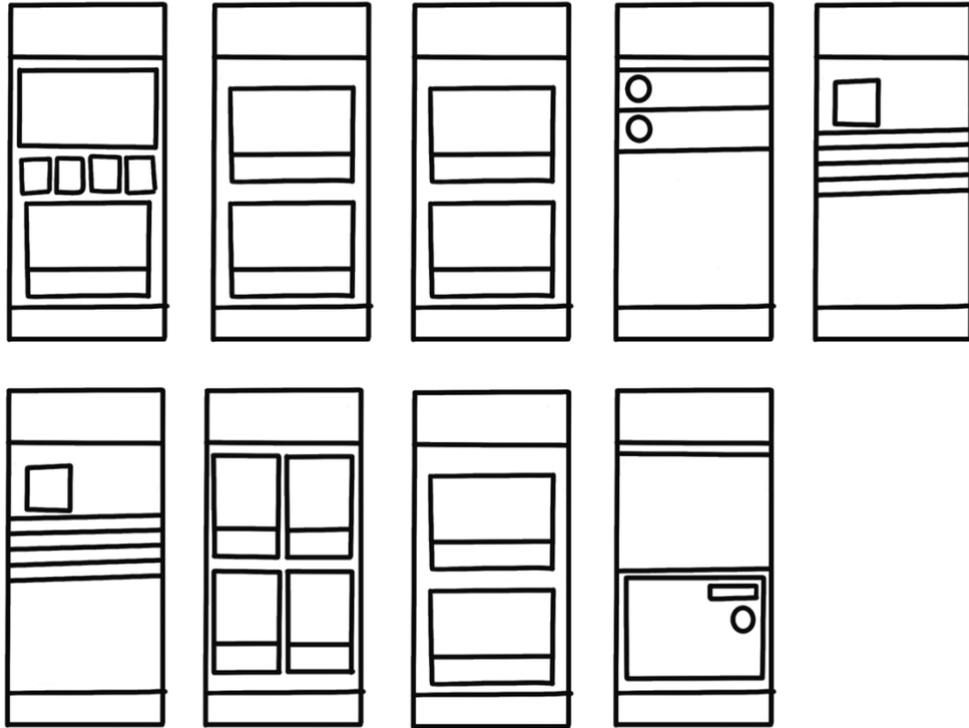
10. Grid App



Gambar 4. 9 Grid App Animal Defenders

Grid dalam webframe digunakan sebagai panduan tata letak visual yang membantu desainer menyusun elemen-elemen secara konsisten, terstruktur, dan estetis di dalam antarmuka digital. Dengan membagi halaman menjadi kolom-kolom vertikal dan baris horizontal, grid memudahkan penempatan teks, gambar, tombol, dan komponen lainnya agar sejajar secara proporsional dan responsif di berbagai ukuran layar. Dalam webframe, penggunaan grid penting untuk menciptakan keseimbangan visual, mempercepat proses desain, serta mempermudah kolaborasi antara desainer dan developer, karena memberikan kerangka kerja yang jelas dan dapat diukur. Grid juga mendukung pengalaman pengguna yang lebih baik karena antarmuka terlihat rapi dan mudah dinavigasi.

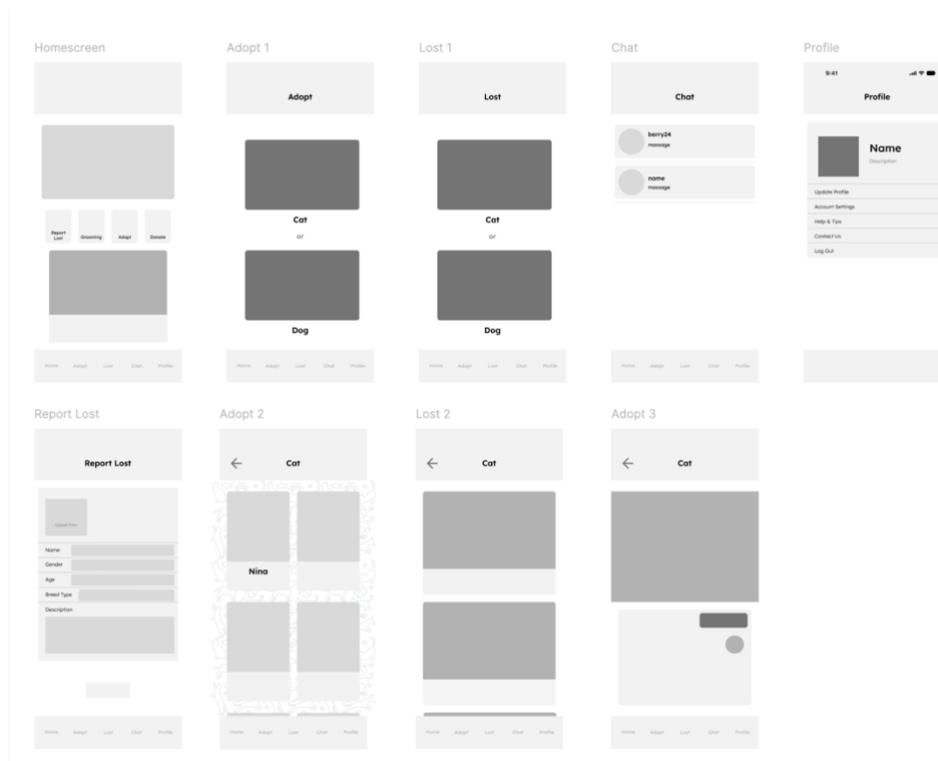
11. Low Fidelity



Gambar 4. 10 Low Fidelity Animal Defenders

Gambar yang ditampilkan merupakan hasil rancangan low-fidelity wireframe yang dibuat sendiri oleh peneliti untuk aplikasi mobile Animal Defenders. Rancangan ini bertujuan untuk menyusun struktur awal tampilan antarmuka pengguna secara sederhana, tanpa mengedepankan detail visual seperti warna, ikon, atau tipografi. Setiap sketsa mewakili halaman utama aplikasi, seperti menu adopsi, laporan hewan hilang, obrolan, profil pengguna, serta alur pelaporan dan pencarian. Dengan pendekatan ini, peneliti dapat memvisualisasikan alur penggunaan dan susunan informasi dalam aplikasi secara efisien sebagai dasar pengembangan selanjutnya. Wireframe ini juga menunjukkan bahwa peneliti tidak hanya berperan dalam analisis konseptual, tetapi juga secara aktif terlibat dalam perancangan desain komunikasi visual.

12. Wireframe

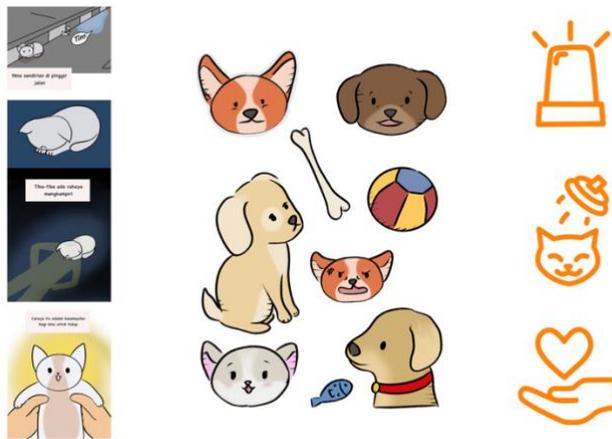


Gambar 4. 11 Wireframe Animal Defenders

Wireframe yang ditampilkan merupakan rancangan awal antarmuka aplikasi Animal Defenders yang sepenuhnya disusun oleh peneliti. Desain ini dibuat dalam bentuk mid-fidelity untuk menggambarkan struktur halaman, navigasi, serta konten utama dari tiap fitur dalam aplikasi. Beberapa fitur yang dirancang antara lain beranda, halaman adopsi hewan, pelaporan kehilangan, obrolan (chat), serta halaman profil pengguna. Elemen-elemen seperti tombol navigasi di bagian bawah, kategori hewan (kucing dan anjing), dan formulir pelaporan disusun dengan terstruktur guna memudahkan interaksi pengguna. Rancangan ini berfungsi sebagai representasi visual awal yang belum menampilkan elemen desain akhir seperti warna, ilustrasi, dan tipografi, sehingga fokus utama berada pada alur navigasi dan keterhubungan antarhalaman. Penyusunan ini dimaksudkan untuk menguji serta menyempurnakan

fungsionalitas sebelum melanjut ke tahap desain visual penuh. Konsistensi dalam penempatan elemen dan kesederhanaan struktur menjadikan wireframe ini sebagai dasar penting dalam pengembangan antarmuka yang ramah pengguna serta efektif dalam mendukung misi aplikasi dalam penyelamatan, adopsi, dan pelaporan hewan.

13. Illustration

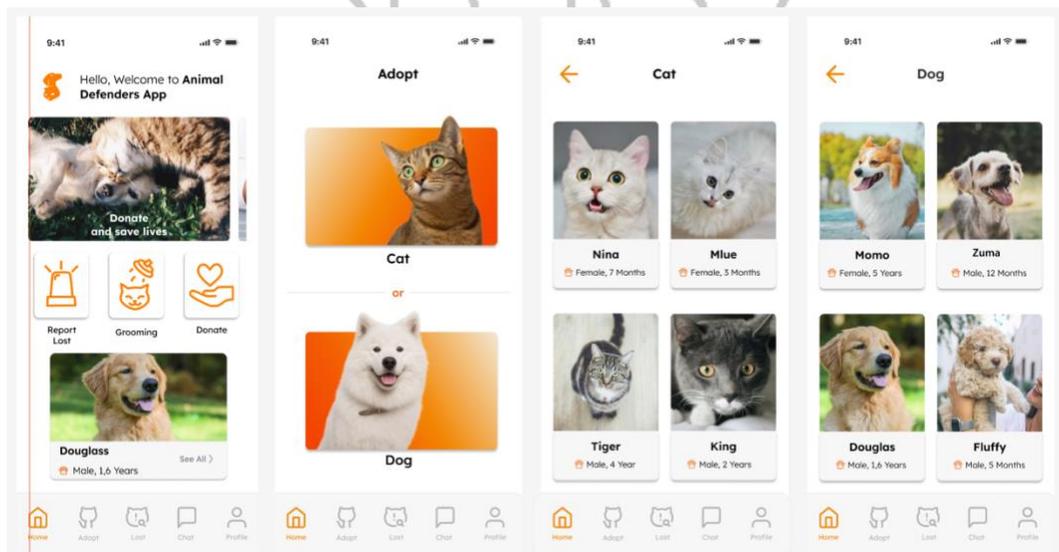


Gambar 4. 12 illustration Animal Defenders

Ilustrasi di atas merupakan elemen visual pendukung dalam perancangan antarmuka aplikasi Animal Defenders. Gambar tersebut terdiri dari satu latar belakang (background) dan dua ikon utama yang digunakan untuk memperkuat identitas visual aplikasi. Background bergaya garis hitam putih menampilkan siluet berbagai hewan peliharaan seperti kucing dan anjing, serta elemen-elemen pendukung seperti bola, tulang, dan jejak kaki, yang merepresentasikan dunia hewan secara menyenangkan dan bersahabat. Sementara itu, dua ikon berwarna menampilkan seekor kucing lucu dalam kotak bertuliskan "Adopt", serta anjing dengan busa sabun di kepala yang menggambarkan layanan grooming. Ilustrasi ini dirancang sendiri oleh peneliti dengan gaya kartun yang menggemaskan, bertujuan untuk membangun kedekatan emosional

dengan pengguna dan menyampaikan fungsi fitur secara visual tanpa teks berlebih. Desain ini juga memperkuat karakter ramah dan komunikatif dari aplikasi yang bergerak di bidang kesejahteraan hewan.

14. High Fidelity



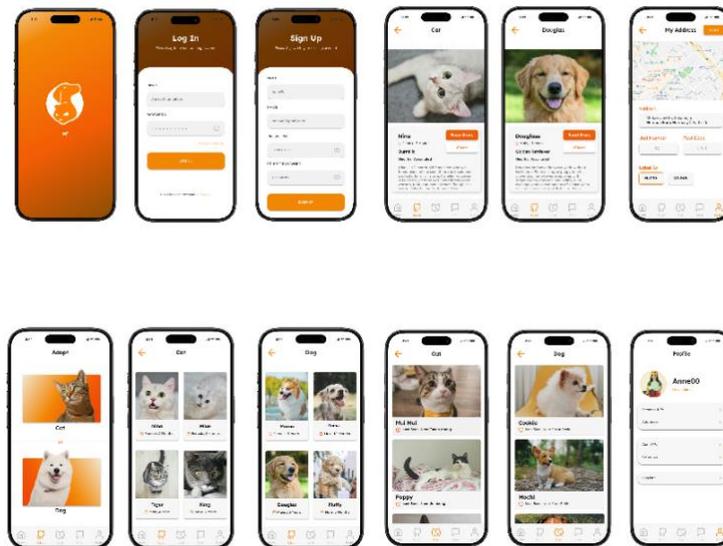
Gambar 4. 13 High Fidelity Animal Defenders

Wireframe yang ditampilkan pada gambar merupakan rancangan awal antarmuka aplikasi Animal Defenders yang sepenuhnya disusun oleh peneliti. Rancangan ini dibuat dalam bentuk High-fidelity, yang bertujuan untuk menggambarkan struktur halaman, alur navigasi, serta konten utama dari setiap fitur yang tersedia dalam aplikasi. Beberapa fitur yang ditampilkan antara lain halaman beranda, adopsi hewan, pelaporan kehilangan, fitur obrolan (chat), dan halaman profil pengguna. Elemen-elemen seperti tombol navigasi di bagian bawah, kategori hewan (kucing dan anjing), serta formulir pelaporan disusun secara sistematis untuk memudahkan interaksi pengguna dalam menjelajahi aplikasi.

Sebagai sebuah High-fidelity wireframe, rancangan ini belum menampilkan elemen visual akhir seperti warna desain, ilustrasi hewan yang realistis, maupun

tipografi spesifik. Fokus utama dari desain ini terletak pada alur navigasi dan keterhubungan antarhalaman, sehingga pengujian terhadap fungsi dan struktur aplikasi dapat dilakukan lebih awal. Konsistensi dalam penempatan elemen, seperti ikon navigasi dan urutan tampilan, menunjukkan bahwa rancangan ini sudah mempertimbangkan aspek kemudahan penggunaan. Dengan demikian, wireframe ini menjadi dasar penting dalam proses pengembangan antarmuka yang efisien, ramah pengguna, serta mendukung misi aplikasi dalam penyelamatan, adopsi, dan pelaporan hewan secara digital.

15. Prototype Design



Gambar 4. 14 Prototype Design Animal Defenders

Design prototype ini menggambarkan tampilan antarmuka aplikasi dengan elemen visual yang sudah dikembangkan, seperti warna, ilustrasi ikon, gambar nyata hewan, serta tipografi yang sudah menyerupai versi akhir aplikasi. Berbeda dengan wireframe yang hanya menampilkan kerangka dan struktur dasar, design prototype ini menyajikan

visual yang lebih menarik dan terperinci, sehingga bisa digunakan untuk menunjukkan gambaran pengalaman pengguna yang sesungguhnya. Tampilan beranda dalam prototype ini menampilkan beberapa fitur utama seperti Report Lost, Grooming, Adopt, dan Donate dalam bentuk ikon yang komunikatif. Selain itu, terdapat informasi adopsi hewan secara langsung, seperti profil anjing bernama Douglas, lengkap dengan usia dan jenis kelaminnya. Navigasi utama di bagian bawah layar juga sudah ditampilkan dengan ikon dan label yang jelas, menunjukkan alur perpindahan antarhalaman aplikasi. Dengan penyusunan visual yang rapi dan interaktif, prototype ini berfungsi sebagai acuan dalam pengembangan aplikasi, baik untuk kebutuhan uji coba awal maupun untuk presentasi kepada stakeholder.

4.6 Media Pendukung

Sebagai upaya untuk memperkenalkan dan memperluas jangkauan aplikasi Animal Defenders, dirancang beberapa media pendukung yang dapat menunjang kegiatan promosi, yaitu Banner, brosur, dan merchandise dalam bentuk gantungan kunci.. Selain media sosial, brosur fisik juga disiapkan untuk disebar di tempat-tempat strategis seperti klinik hewan, pet shop, atau acara komunitas pecinta hewan. Brosur ini didesain dalam bentuk lipat tiga dengan tampilan visual menarik dan informatif, berisi penjelasan fitur aplikasi, langkah penggunaan, testimoni pengguna, serta QR code yang mengarahkan langsung ke tautan unduhan aplikasi. Brosur bertujuan menjangkau masyarakat yang mungkin belum aktif di media sosial, namun memiliki potensi sebagai pengguna aplikasi atau relawan.

Sebagai pelengkap, merchandise berupa gantungan kunci dirancang untuk dibagikan dalam berbagai kegiatan promosi. Gantungan kunci ini dibuat dari bahan acrylic atau karet PVC dengan desain menyerupai logo aplikasi atau karakter hewan lucu seperti kucing dan anjing. Selain berfungsi sebagai aksesoris, gantungan ini juga dapat menjadi pengingat emosional sekaligus sarana promosi, karena bagian

belakangnya dapat dilengkapi dengan QR code kecil yang mengarah langsung ke aplikasi. Media pendukung ini diharapkan mampu memperkuat citra aplikasi sebagai platform yang peduli dan ramah bagi pecinta hewan.

