

## BAB IV

### PROSES DESAIN DAN VISUALISASI

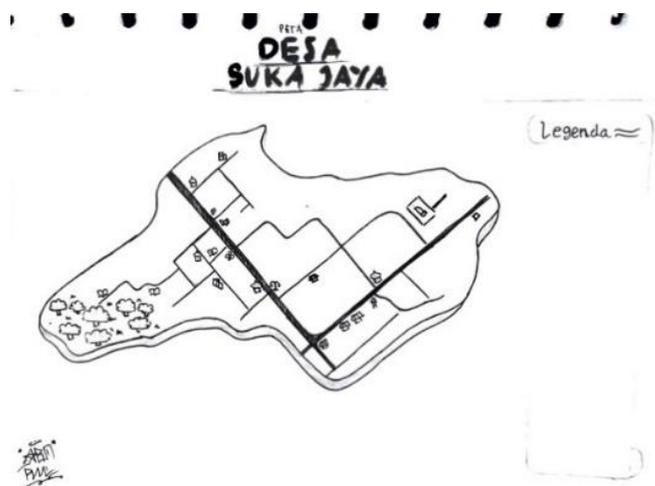
#### 4.1 Proses Desain

##### 4.1.1 Perancangan Sketsa

Peta Interaktif Desa Sukajaya dirancang melalui sketsa yang bertujuan untuk menemukan ide-ide dan bentuk yang sesuai dengan keadaan dan relevansi masyarakat di lapangan. Proses pembuatan peta interaktif Desa Sukajaya dimulai dengan mengumpulkan data dan informasi relevan, seperti peta topografi, data demografi, dan infrastruktur desa. Selanjutnya, sketsa awal peta dibuat secara manual di atas kertas, menandai batas-batas desa, lokasi penting seperti kantor desa, sekolah, fasilitas umum, serta jalan-jalan utama dan sekunder. Sketsa ini kemudian diperhalus dengan menambahkan detail-detail seperti kontur tanah, sungai, dan area spesifik lainnya. Setelah sketsa manual selesai, data geospasial diintegrasikan untuk mendapatkan koordinat yang akurat, dan peta tersebut diuji untuk memastikan akurasi serta kelengkapannya.

#### 1. Peta

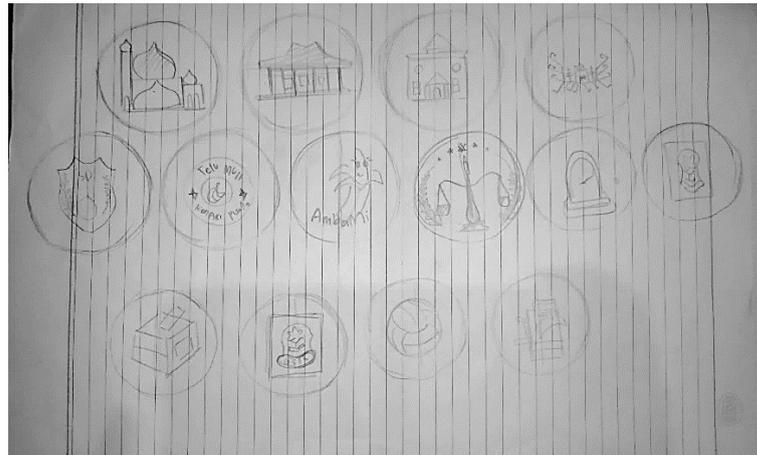
Peta Desa Sukajaya dibuat dengan cara observasi langsung di desa dan menggambar denah desa disertai dengan objek-objek yang ada di desa, seperti fasilitas dan UMKM yang ada di Desa Sukajaya. Hal ini dilakukan untuk menambah keakuratan dari peta desa, sehingga tidak terjadi misinformasi.



Gambar 4.1. Sketsa Peta Desa Sukajaya  
(sumber : Dokumentasi Pribadi, 2024)

## 2. Ikon

Sketsa ikon dibuat dengan cara menggambar objek-objek dan fasilitas serta UMKM yang ada di desa, sketsa dibuat dengan semirip mungkin dan menyesuaikan dengan gaya desain sehingga mampu mewakili setiap objek yang ada di desa. Beberapa ikon juga menggunakan logo yang mewakili logo UMKM yang ada di desa.



Gambar 4.2. Sketsa Ikon Peta Desa Sukajaya

(sumber : Dokumentasi Pribadi, 2024)

## 3. Judul

Judul peta desa di buat dengan cara menggambar sebuah frame yang kemudian diisi judul “Desa Sukajaya” dengan tipografi yang menyesuaikan dengan tema dan gaya desain dari elemen lain yang ada di Peta desa

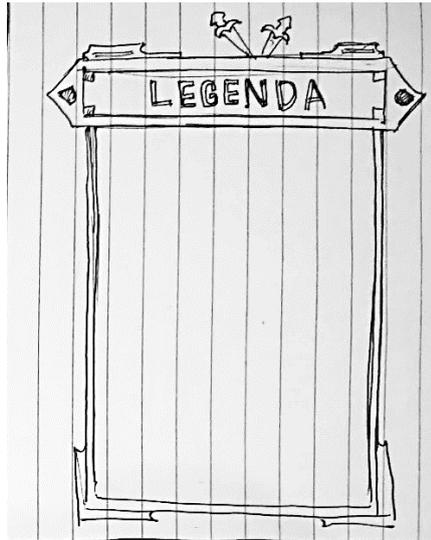


Gambar 4.3. Sketsa Judul Peta Desa Sukajaya

(sumber : Dokumentasi Pribadi, 2024)

## 4. Legenda

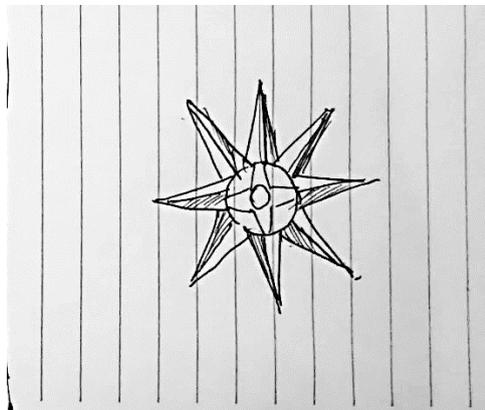
Legenda dibuat dengan tujuan untuk mempermudah navigasi pengguna untuk menemukan objek, fasilitas dan UMKM yang dicari. Sketsa dibuat dengan menyesuaikan tema dan gaya desain elemen peta desa yang lain.



Gambar 4.4. Sketsa Legenda Peta Desa Sukajaya  
(sumber : Dokumentasi Pribadi, 2024)

## 5. Arah Mata Angin

Arah mata angin dibuat bertujuan juga untuk mempermudah navigasi pengguna. Melalui arah mata angin pengguna bisa lebih akurat menemukan lokasi yang ditujunya. Sketsa dibuat dengan menyesuaikan gaya dan tema desain elemen yang lain.



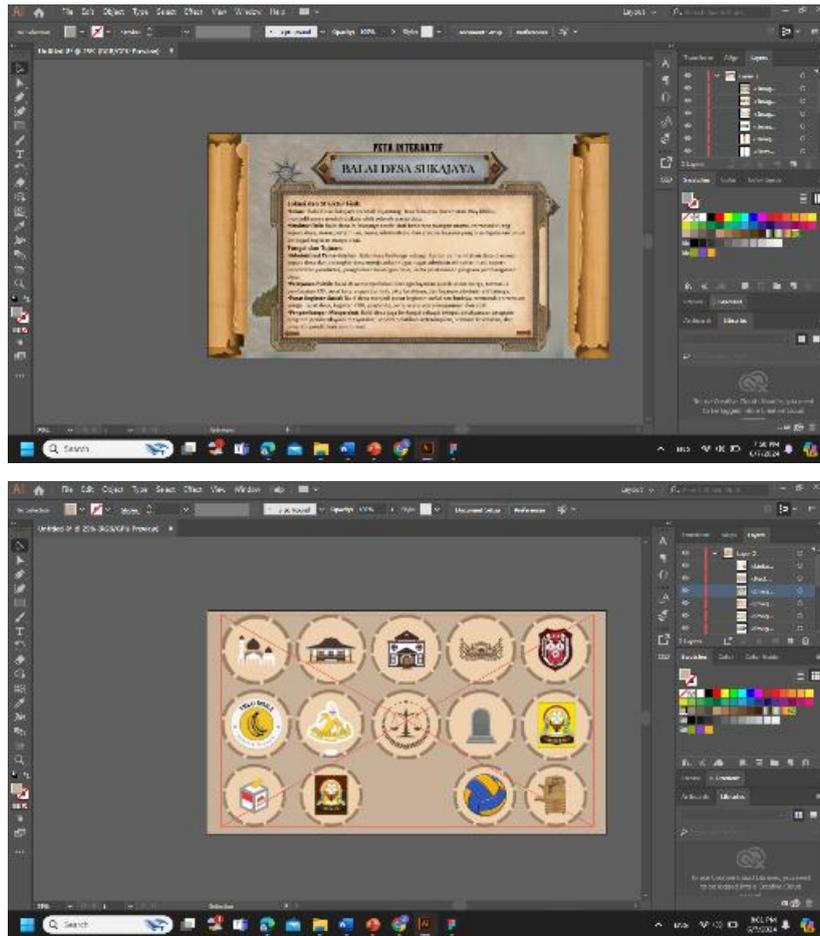
Gambar 4.5. Sketsa arah mata angin  
(sumber : Dokumentasi Pribadi, 2024)

### 4.1.2 Digitalisasi

#### 1. Proses Digitalisasi Ilustrasi

Proses digitalisasi peta interaktif Desa Sukajaya dimulai dengan memindai sketsa manual yang telah dibuat sebelumnya, kemudian mengimpor hasil pemindaian ke dalam Adobe Illustrator untuk menggambar ulang dengan lebih presisi. Di Adobe Illustrator, garis batas,



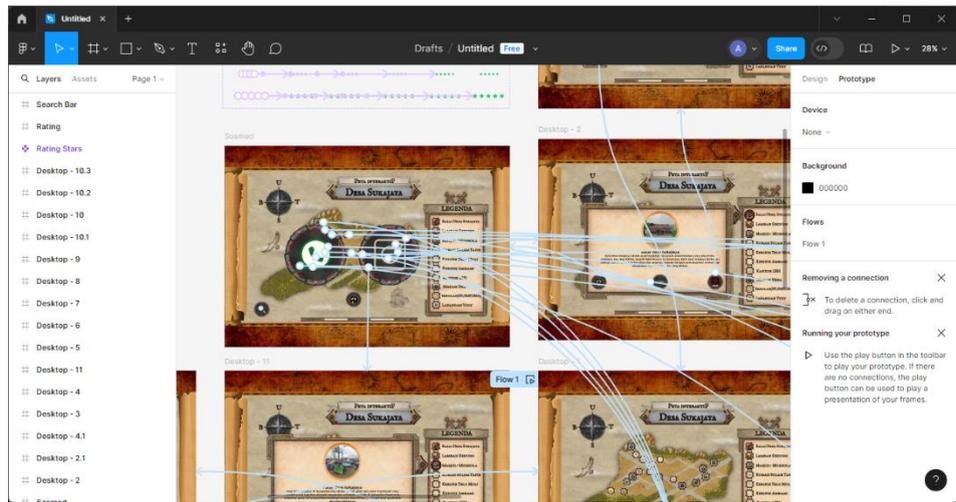
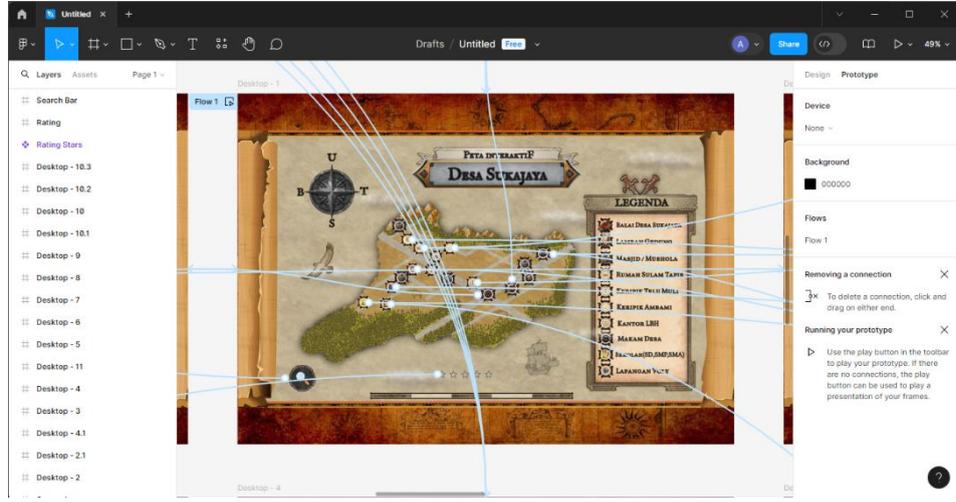


Gambar 4.6. Proses digitalisasi berdasarkan sketsa final  
(sumber : Dokumentasi Pribadi, 2024)

## 2. Pengaplikasian UI&UX Peta Interaktif

Proses pengaplikasian UI&UX untuk peta interaktif Desa Sukajaya dimulai dengan mengunggah peta dalam format PNG yang telah diekspor dari Adobe Illustrator. Di Figma, elemen-elemen interaktif seperti titik-titik informasi, ikon, dan Jalan ditambahkan menggunakan alat desain interaktif. Setiap titik lokasi penting, seperti fasilitas umum dan landmark, diberi penanda yang dapat diklik untuk menampilkan informasi tambahan berupa teks, gambar, atau video. Desain UI memastikan bahwa peta mudah dinavigasi dengan tampilan yang intuitif, sedangkan UX berfokus pada pengalaman pengguna yang lancar dan responsif. Figma memungkinkan pengujian prototipe secara langsung, sehingga setiap elemen interaktif dapat diuji dan disesuaikan

untuk memastikan fungsionalitas dan efektivitasnya sebelum peta diluncurkan. Proses ini memastikan peta interaktif tidak hanya informatif, tetapi juga menarik dan mudah digunakan oleh masyarakat.





Gambar 4.7. Proses Pengaplikasian UI&UX Pada Figma  
(sumber : Dokumentasi Pribadi, 2024)

## 4.2 Media Utama

Media utama pada perancangan ini adalah berupa Peta Interaktif yang berisi informasi tentang fasilitas dan UMKM yang ada di desa dalam bentuk ikon yang dapat di klik oleh pengguna dan kemudia akan menampilkan segala macam informasi yang dibutuhkan. Pengemasan Peta desa dengan interaktif



Gambar 4.8. Tampilan Home Peta Desa Sukajaya  
(sumber : Dokumentasi Pribadi, 2024)



Gambar 4.9. Tampilan *Pop Up* singkat Peta Desa Sukajaya  
(sumber : Dokumentasi Pribadi, 2024)



Gambar 4.10. Tampilan *Pop Up* penjelasan lengkap Peta Desa Sukajaya  
(sumber : Dokumentasi Pribadi, 2024)

### 4.3 Media Pendukung

Media pendukung pada perancangan ini adalah peta fisik yang berisi ringkasan informasi peta yang terdapat pada peta interaktif, Mug dan stiker berupa peta desa, serta manual book untuk membantu pengoperasian dan penjelasan tentang peta desa. Media pendukung ini di cetak pada banner dengan ukuran 3x4 meter yang diberi bingkai spanram dan kemudian akan diletakkan di Balai Desa Sukajaya.

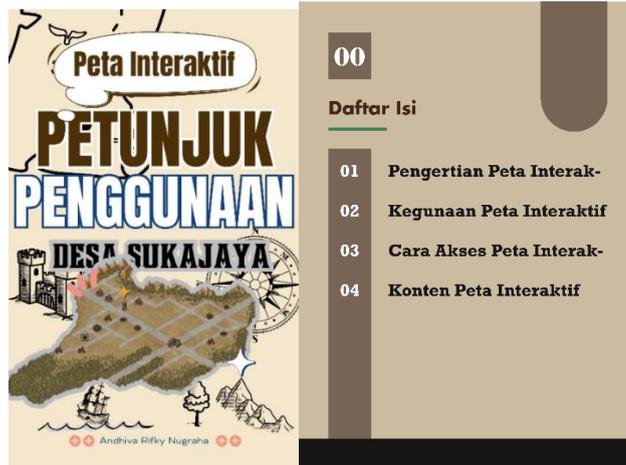
#### 1. *Manual Book*

Media pendukung utama pada perancangan ini adalah *Manual Book*. *Manual Book* berfungsi sebagai sebuah panduan penggunaan peta interaktif. Berisi fungsi-fungsi setiap tombol dan menu serta cara pemakaiannya.

Ukuran : A5

Bahan : *Art Paper*

Teknik : *Digital Printing*



06

## Cara Akses

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in hendrerit in vulputate velit esse molestie consequat.



04

## Konten Peta Interaktif

### Peta Dengan Ikon

Sebuah peta dengan ikon interaktif yang mewakili setiap fasilitas



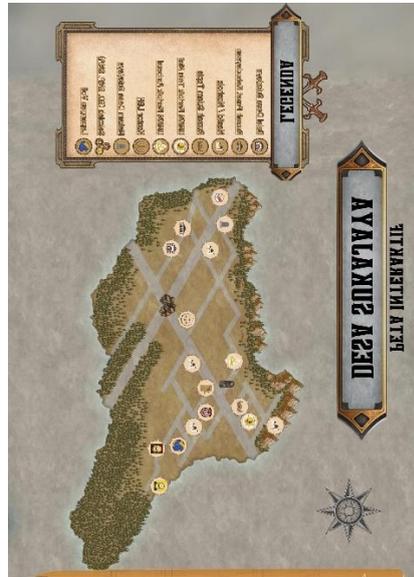
### Legenda

Sebuah menu yang berisi seluruh ikon



### Penjelasan

Menu yang berisi penjelasan dari setiap fasilitas



Gambar 4.11. Tampilan Final Manual Book Peta Desa Sukajaya (sumber : Dokumentasi Pribadi, 2024)

## 2. Banner

Media pendukung kedua pada perancangan ini adalah banner. Banner berfungsi sebagai sebuah media berbentuk fisik yang bisa menjadi sumber informasi utama selain peta interaktif. Banner juga berfungsi sebagai data dan inventaris bagi perangkat desa.

Ukuran : 4x3 m<sup>2</sup>

Bahan : Flexy

Teknik : *Digital Printing*



Gambar 4.12. Tampilan Banner Peta Desa Sukajaya  
(sumber : Dokumentasi Pribadi, 2024)

### 3. Stiker

Media Pendukung yang ketiga pada perancangan ini adalah stiker. Stiker berfungsi sebagai sebuah *merchandise* baik bagi warga desa maupun bagi target audiens yang sekaligus menjadi media promosi peta interaktif.



Gambar 4.13. Tampilan Stiker Peta Desa Sukajaya  
(sumber : Dokumentasi Pribadi, 2024)

### 4. Mug

Media Pendukung yang selanjutnya pada perancangan ini adalah *Mug/Cangkir*. Desain pada cangkir menampilkan sebuah kode QR yang kemudian dapat di scan untuk membuka peta desa interaktif. Media pendukung ini berfungsi sebagai salah satu media akses peta desa, sekaligus media promosi bagi target audiens.

Bahan : Keramik

Ukuran : 1 OZ = 325 ml

Teknik : *Mug Printing*



Gambar 4.14. Tampilan Media Pendukung Mug/Cangkir  
(sumber : Dokumentasi Pribadi, 2024)

## 5. X Banner

Media Pendukung terakhir pada perancangan peta interaktif ini adalah *X banner*. Media ini menampilkan isi konten dan fungsi dari peta desa secara singkat. Media ini berfungsi sebagai media promosi utama dan salah satu media akses peta desa.

Bahan : *Flexy*

Ukuran : 60 x 160 cm

Teknik : *Digital Printing*



Gambar 4.15. Tampilan Media Pendukung X Banner  
(sumber : Dokumentasi Pribadi, 2024)