



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF PETA DUNIA

BAGI ANAK UMUR 8-11 TAHUN

Laporan Tugas Akhir

Ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds)



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Nama : Bobby Irwanto
NIM : 11120210141
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2015

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Bobby Irwanto

NIM : 11120210141

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir/Skripsi:

**PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF PETA DUNIA BAGI ANAK
UMUR 8-11 TAHUN PRODI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI & DESAIN UNIVERSITAS MULTIMEDIA
NUSANTARA.**

dengan ini menyatakan bahwa, laporan dan karya tugas akhir ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di Universitas Multimedia Nusantara maupun di perguruan tinggi lainnya.

Karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan nara sumber.

Demikian surat Pernyataan Originalitas ini saya buat dengan sebenarnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan serta ketidakbenaran dalam

pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar (S.Sn.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

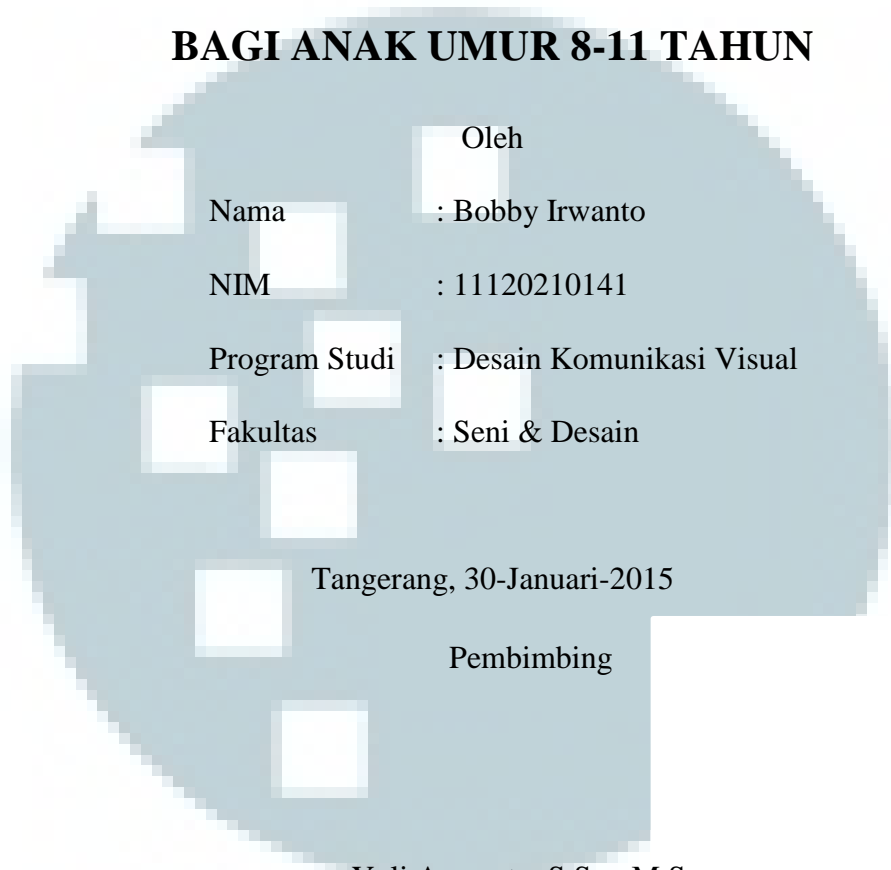
Tangerang, 12-Januari-2015

Bobby Irwanto



UMMN

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF PETA DUNIA
BAGI ANAK UMUR 8-11 TAHUN



Oleh

Nama : Bobby Irwanto

NIM : 11120210141

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 30-Januari-2015

Pembimbing

Yuli Asmanto, S.Sn., M.Sn.

Penguji

Ketua Sidang

Ratna Cahaya Rina W. P., S.Sos., M.Ds.

Greysia Susilo, S.E., S.Sn., M.Hum

Ketua Program Studi

Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan kesehatan, iman, kekuatan, serta kelancaran kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan laporan tugas akhir ini guna memenuhi persyaratan kelulusan akademik mata kuliah tugas akhir pada program studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.

Pada laporan tugas akhir ini, penulis mengambil topik perancangan media interaktif peta dunia yang ditujukan kepada anak usia 8-11 tahun. Alasan pengambilan topik ini dilatar belakangi oleh penggunaan buku cetak 'peta buta' yang terkesan membosankan dan monoton sebagai media pembelajaran wilayah geografis dunia. Hal ini sangat berpengaruh terhadap daya ingat anak untuk menghafal serta memahami dari setiap informasi yang diberikan. Oleh karena itu, perancangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang memuat materi sebuah peta dan letak geografis ini, diharapkan mampu memaksimalkan daya ingat anak dengan suatu pembelajaran yang tidak monoton.

Melalui penulisan laporan tugas akhir ini, penulis berharap agar orang lain yang membaca bisa merasakan fungsi dari topik laporan tugas akhir ini serta bagi mahasiswa lain akan terpenuhi kebutuhannya apabila ingin menjadikan laporan ini sebagai referensi.

Penulis menyadari tanpa pihak-pihak yang telah membantu dan mendukung, laporan tugas akhir ini tidak dapat terselesaikan dengan baik. Oleh

karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Desi Dwi Kristanto, M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara, yang telah memberikan arahan kepada penulis.
2. Yuli Asmanto, S.Sn., M.Sn., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan pengarahan dan bimbingan dalam penyusunan laporan tugas akhir ini.
3. Dosen - dosen fakultas desain komunikasi visual Universitas Multimedia Nusantara ; Zamzami Almakki, S.Pd., M.Ds., dan Erwin Alfian, S.Sn., M.Ds. yang telah berbagi pengalaman, masukan, dan memberikan motivasi kepada penulis.
4. Kedua orang tua tercinta, Hendrik Samudro dan Nani Boediono yang telah membimbing, mendidik, dan menyertai setiap langkah penulis dengan doa dan kasih sayang.

Tangerang, 12 Januari 2015

Bobby Irwanto

ABSTRAKSI

Pengenalan peta dunia dalam bentuk peta buta diperlukan agar anak-anak mampu menguasai dan menyadari betapa pentingnya kemampuan membaca peta dalam mencari keberadaan suatu tempat. Tahapan belajar dan mengingat letak geografis paling efektif dilakukan pada saat anak berusia 8-11 tahun karena materi peta mulai diajarkan pada Ilmu Pengetahuan Sosial di sekolah. Penelitian ini dilakukan agar ada media yang mampu membantu meningkatkan daya ingat anak terhadap materi peta. Sebelum melakukan perancangan, penulis melakukan penelitian di Sekolah Dasar Tarakanita menggunakan metode kuesioner untuk mengetahui tingkat kebutuhan anak terhadap cara pengajaran baru yang lebih unik dan menyenangkan.

Permasalahan yang akan diungkap dalam penelitian ini adalah bagaimana merancang sebuah media interaktif yang mencakup materi peta dunia dengan penyajian yang tepat bagi anak usia 8-11 tahun.

Kata kunci : *media interaktif, media cetak, peta dunia, daya ingat*

UMMN

ABSTRACT

The introduction of a world map in blind map is required for children to master and realize how important the ability to read a map to search some place. Learning phase and remembering geographical position most effectively done by the age of 8-11 years old because the maps material began to be taught in Social Sciences at school. This research was done in order that the media can help children to improve their memorizing ability of the map material. Before doing the project, the authors conducted a study in Tarakanita elementary school using questionnaires methods to determine the level of the child's needs with a new teaching method which more unique and fun.

The problems that will be revealed in this study is how to design an interactive media that includes a world map informations with a proper presentation for children 8-11 years old.

Keywords: interactive media, printed media , world map, memorize ability

U M N

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	II
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR	IV
KATA PENGANTAR.....	V
ABSTRAKSI.....	VII
ABSTRACT	VIII
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR GAMBAR.....	XIII
DAFTAR LAMPIRAN	XVI
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	3
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Tujuan Tugas Akhir.....	4
1.5. Manfaat Tugas Akhir.....	4
1.6. Metode Pengumpulan Data.....	5
1.7. Metode Perancangan.....	5
1.8. Skematika Perancangan.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1. Peta	9

2.2. Peta Buta.....	10
2.3. Geografis dalam Konteks Wilayah.....	11
2.4. Animasi.....	11
2.5. Interaktif	12
2.5.1. Definisi Media Interaktif	12
2.5.2. Definisi Interaktif.....	12
2.5.3. Definisi Interaktif Desain.....	13
2.5.4. Tinjauan Semiotik pada Desain Interaktif	14
2.6. Multimedia.....	18
2.6.1. Multimedia sebagai Media Pengajaran Efektif.....	19
2.7. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	20
2.8. 8 Golden Rules	21
2.9. Prinsip Desain.....	22
2.9.1. <i>Unity</i>	22
2.9.2. <i>Emphasis</i>	23
2.9.3. <i>Scale and Proportion</i>	23
2.9.4. <i>Balance</i>	24
2.9.5. <i>Rhythm</i>	24
2.9.6. <i>Color</i>	25
2.10. <i>Graphical User Interface</i>	31
2.11. Pola Interaksi	32
BAB III METODOLOGI.....	34
3.1. Gambaran Umum.....	34

3.1.1.	Data Pengamatan Studi Lapangan	37
3.1.2.	Sinopsis.....	43
3.1.3.	Posisi Penulis	44
3.1.4.	Peralatan.....	44
3.2.	Tahapan Kerja.....	44
3.2.1.	Analisa SWOT	44
3.2.2.	Pembuatan Bagan Produksi	46
3.2.3.	<i>Mind Mapping</i>	47
3.2.4.	<i>Flowchart</i>	48
3.3.	Konsep Karya	50
3.3.1.	Warna dan Objek	50
3.3.2.	Tombol.....	52
3.3.3.	<i>Layout</i>	56
3.3.4.	Tipografi	56
3.3.5.	Pola Interaksi	58
BAB IV ANALISIS		59
4.1.	Analisa Penyajian Konten	59
4.2.	Analisa Interaktifitas.....	60
4.3.	Analisa Visual.....	61
4.3.1.	Sketsa Perancangan.....	61
4.3.2.	Logo	63
4.3.3.	Karakter Animasi.....	65
4.3.4.	<i>Layout</i>	66

BAB V PENUTUP	72
5.1. Kesimpulan.....	72
5.2. Saran	73
DAFTAR PUSTAKA	XVII



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Contoh Gambar <i>Icon</i> , <i>Symbol</i> , dan <i>Pictogram</i>	17
Gambar 2.2. Warna Primer, Sekunder, dan Tersier	26
Gambar 2.3. Warna Komplimen	26
Gambar 2.4. Warna Analog	27
Gambar 2.5. Pola Interaksi <i>Nodal Plot</i>	33
Gambar 2.6. Pola Interaksi <i>Modulated Plot</i>	33
Gambar 2.7. Pola Interaksi <i>Open Plot</i>	33
Gambar 3.1. Gambar Buku Peta Buta 1 Edisi Tahun 2013	37
Gambar 3.2. Gambar Buku Peta Buta 2 Edisi Tahun 2013	38
Gambar 3.3. Gambar Buku Peta Buta 3 Edisi Tahun 2013	38
Gambar 3.4. Aplikasi Geograpiea Indonesia	41
Gambar 3.5. Aplikasi <i>Puzzle</i> Peta Dunia Interaktif	43
Gambar 3.6. Bagan Produksi	46
Gambar 3.7. <i>Mind Mapping</i> Media Interaktif.....	47
Gambar 3.8. <i>Mind Mapping Big Idea</i> Unik dan Menyenangkan.....	47
Gambar 3.9. Diagram Alir Pola Interaktif Peta Dunia.....	49
Gambar 3.10. Warna Monokromatik Merah.....	51
Gambar 3.11. Referensi Warna Acuan	52
Gambar 3.12. Logo <i>Olympic Games</i>	52
Gambar 3.13. Sketsa Tombol <i>Play</i>	53
Gambar 3.14. Sketsa Tombol <i>Setting</i>	53
Gambar 3.15. Sketsa Tombol <i>Back</i>	54

Gambar 3.16. Sketsa Tombol <i>Exit</i> dan <i>Close</i>	54
Gambar 3.17. Tombol	55
Gambar 3.18. Makna Simbol pada Tombol	55
Gambar 3.19. <i>Grid System 3x3</i>	56
Gambar 3.20. Jenis Tipografi yang Digunakan	57
Gambar 3.21. Tampilan <i>Background</i> yang Digunakan.....	58
Gambar 4.1. Sketsa Perancangan Media Interaktif Peta Buta	62
Gambar 4.2. Lanjutan Sketsa Perancangan Media Interaktif Peta Buta	63
Gambar 4.3. Logo Media Interaktif Peta Dunia.....	65
Gambar 4.4. Karakter Animasi	66
Gambar 4.5. Tampilan Halaman Utama	67
Gambar 4.6. Tampilan Halaman Perkenalan Awal.....	67
Gambar 4.7. Tampilan Halaman Pilihan.....	67
Gambar 4.8. Tampilan Halaman Benua Amerika.....	68
Gambar 4.9. Tampilan Halaman Sub-Benua	68
Gambar 4.10. Tampilan Halaman Negara.....	68
Gambar 4.11. Tampilan Halaman Geografis	69
Gambar 4.12. Tampilan Halaman Sejarah	69
Gambar 4.13. Tampilan Tingkatan Level	69
Gambar 3.14. Tampilan Halaman Penjelasan Level 1	70
Gambar 4.15. Tampilan Halaman Soal Level 1	70
Gambar 4.16. Tampilan Halaman Penjelasan Level 2.....	70
Gambar 4.17. Tampilan Halaman Soal Level 2.....	71

Gambar 4.18. Tampilan Halaman Penjelasan Level 3..... 71

Gambar 4.19. Tampilan Halaman Soal Level 3..... 71



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN-LAMPIRAN	XX
LAMPIRAN A: PERTANYAAN KUESIONER.....	XXI
LAMPIRAN B: DIAGRAM HASIL KUESIONER	XXIII
LAMPIRAN C: TABEL RANGKUMAN HASIL KUESIONER	XXVI
LAMPIRAN D: TABEL LANJUTAN HASIL KUESIONER.....	XXVII
LAMPIRAN E: TABEL PERBANDINGAN KUESIONER.....	XXIX
LAMPIRAN F: KARTU BIMBINGAN TUGAS AKHIR	XXX

UMMN