



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.

BAB III

METODOLOGI

3.1. Gambaran Umum

Media interaktif yang dirancang ini mengandung materi peta dunia di dalamnya. Informasi yang diambil difokuskan pada wilayah geografis saja seperti luas wilayah, gunung, sungai, dan iklim. Informasi tambahan pun juga disajikan untuk menambah kelengkapan materi seperti lagu kebangsaan, bendera kebangsaan, dan lambang negara. Penyampaian informasi pada media interaktif ini menggunakan gambar-gambar vektor yang dirancang khusus bagi *target market*-nya, yaitu anak usia 8-11 tahun. Secara keseluruhan, warna yang digunakan akan menggunakan warna-warna cerah untuk meningkatkan ketertarikan dan semangat anak untuk belajar melalui media interaktif ini.

Tinjauan khalayak sasaran yang akan dituju dari rancangan media interaktif ini akan dijelaskan ke dalam empat aspek, yaitu aspek geografis, demografis, psikografis, dan *behaviouristic*. Jika ditinjau dari aspek geografis, media interaktif ini ditujukan kepada lembaga pendidikan seperti sekolah untuk dijadikan media pengajaran alternatif selain buku cetak bagi peserta didik. Tetapi tidak menutup kemungkinan bila ada yang ingin membeli media interaktif peta dunia ini di luar lembaga pendidikan atau secara *personal*. Secara keseluruhan, pemasaran media interaktif ini dilakukan di wilayah perkotaan yang sekurang-kurangnya sudah memiliki teknologi cukup seperti adanya komputer serta proyektor untuk media dalam mengajar. Kemudian ditinjau dari aspek

demografis, media interaktif ini ditargetkan kepada anak-anak di Indonesia khususnya umur 8-11 tahun. Sebab di umur-umur ini, setiap anak baru mulai mempelajari informasi baru mengenai pengenalan dunia yang salah satunya adalah pemetaan wilayah negara-negara di dunia. Oleh karena itu, media interaktif peta dunia ini sebaiknya diketahui dan dijadikan media pembelajaran oleh sekolah bagi anak umur 8-11 tahun karena media interaktif ini memiliki fungsi untuk meningkatkan daya ingat anak terhadap informasi baru yang mereka peroleh di sekolah. Kemudian ditinjau dari aspek psikografis, media interaktif ini dirancang berdasarkan kebutuhan anak yang ingin mencoba metode pembelajaran baru yang tidak monoton serta lebih efektif dalam mengingat informasi yang diterimanya. Dan yang terakhir, target perancangan media interaktif peta dunia ini jika ditinjau dalam aspek *behaviouristic* adalah bagi anak yang cenderung lebih menyukai pengajaran dengan gambar interaktif atau bergerak dibandingkan dengan pengajaran yang isinya hanya teks dan gambar diam, yaitu buku cetak.

Sebelum memulai perancangan media interaktif ini, penulis telah melakukan survei dengan membagikan sebanyak 60 kuesioner kepada orang tua anak di Sekolah Dasar Tarakanita, Gading Serpong, Tangerang. Survei ini bertujuan untuk melihat apakah anak pada saat ini sudah melek teknologi serta melihat sebesar apa peranan teknologi di dalam kehidupan sehari-hari anak (hasil survei kuesioner tercantum pada halaman lampiran).

Dari hasil survei pertanyaan kuesioner yang dibagikan kepada 60 orang tua anak SD Tarakanita memberikan hasil yang mendukung penggunaan media interaktif pada pengajaran. Melalui pertanyaan nomor 4 dan 5, dapat

membuktikan bahwa media digital lebih sering digunakan oleh anak seiring dengan kemajuan teknologi saat ini. Peranan media digital sudah sangat terasa bagi orang dewasa maupun anak-anak. Begitu pula dengan sistem pengajaran yang membutuhkan peranan media digital berupa pengaplikasian media interaktif. Pertanyaan nomor 6 membuktikan bahwa peranan media interaktif sebagai media pembelajaran sangat didukung oleh sebagian besar orang tua anak, sebab ketertarikan minat belajar anak lebih terlihat pada materi yang disampaikan secara beda, yaitu menggunakan media interaktif.

Selain dengan kuesioner, pencarian data juga dilakukan melalui studi lapangan dengan melakukan pengamatan terhadap buku peta buta serta aplikasi media interaktif bagi anak yang sudah pernah ada. Pertama, untuk pengamatan buku peta buta dilakukan di beberapa gerai toko buku, yaitu Toko Buku *Gramedia*, *Merbabu* di Semarang, dan *Gunung Agung* di Semarang. Melalui pengamatan ini, penulis mengalami kesulitan dalam mencari buku peta buta karena keberadaanya sudah mulai jarang. Akhirnya, penulis pun berhasil mendapatkan beberapa seri buku peta buta ini di salah satu toko buku yang disebutkan di atas, yaitu Toko Buku *Merbabu* di Semarang. Kedua, untuk pengamatan aplikasi media interaktif dilakukan dengan cara *browsing* di internet karena aplikasi yang berhubungan dengan peta belum pernah di jual seperti di Toko Buku *Gramedia*. Melalui internet, penulis mendapatkan beberapa contoh aplikasi media interaktif yang membawakan materi serupa yaitu peta. Melalui beberapa aplikasi media interaktif peta yang sudah ada tersebut, dapat dilihat bahwa materi yang dikemas lebih banyak mengandung materi peta Indonesia

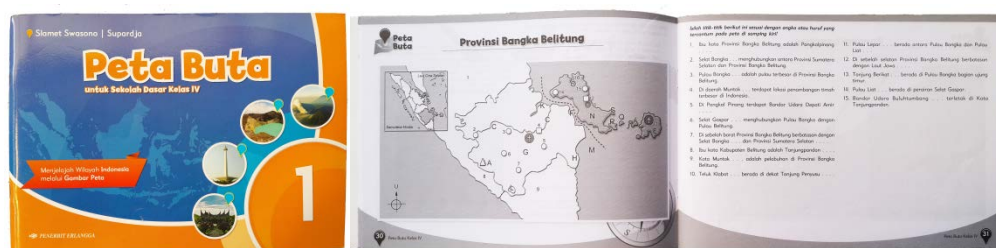
dibandingkan materi peta dunia. Jadi, melalui kedua jenis media pengajaran yang sudah diamati ini, penulis dapat membandingkan hal apa sajakah yang menjadi kekurangan dan keunggulan dari masing-masing media.

3.1.1. Data Pengamatan Studi Lapangan

Data pengamatan studi lapangan diambil dari dua sumber berbeda. Pertama, berasal dari buku peta buta dan yang kedua berasal dari aplikasi media interaktif yang memiliki fungsi sama sebagai media pembelajaran.

3.1.1.1. Buku Peta Buta

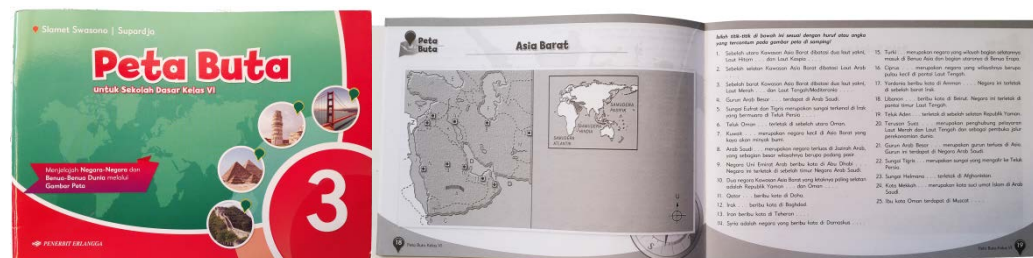
1. Judul: Buku Peta Buta 1 untuk Sekolah Dasar Kelas IV – Menjelajah Wilayah Indonesia melalui Gambar Peta.
2. Judul: Buku Peta Buta 2 untuk Sekolah Dasar Kelas V – Mengenal Peninggalan Sejarah dan Kekayaan Indonesia melalui Gambar Peta.
3. Judul : Buku Peta Buta 2 untuk Sekolah Dasar Kelas V – Mengenal Peninggalan Sejarah dan Kekayaan Indonesia melalui Gambar Peta



Gambar 3.1. Gambar Buku Peta Buta 1 Edisi Tahun 2013



Gambar 3.2. Gambar Buku Peta Buta 2 Edisi Tahun 2013



Gambar 3.3. Gambar Buku Peta Buta 3 Edisi Tahun 2013

- Penerbit : Erlangga
- Pengarang : Slamet Swasono & Supardja
- Harga : Rp27.000,00 – Rp34.000,00

Berdasarkan gambar referensi buku peta buta di atas, dapat dianalisa sebagai berikut. Semua buku di atas membahas tentang peta yang isinya terbagi-bagi berdasarkan tingkatannya. Ada pun buku peta buta ketiga yang paling serupa isinya dengan konten media interaktif yang akan dibuat karena membahas wilayah negara-negara dan benua-benua di dunia. Buku-buku di atas merupakan cetakan edisi terbaru yang terbit tahun 2013 dan berfungsi sebagai pengganti buku lama yang terbit tahun 2006.

Secara visual, kekurangan yang nampak pada buku peta buta di atas adalah tidak adanya penggunaan warna pada isi buku dan tidak terdapat tokoh atau

karakter yang membantu menyampaikan informasi. Kemudian gaya ilustrasi dari peta yang ada di buku menggunakan *outline* sebagai garis batas wilayah benua dan negara. Untuk tipe huruf, buku peta buta ini memakai jenis huruf *Arial* sehingga terlihat sedikit formal tetapi tidak kaku. Di sisi lain, pembagian gambar peta dan informasi pada buku terlihat konsisten, gambar di sebelah kiri dan informasi di sebelah kanan. *Target market* dari buku peta buta ini diperuntukkan untuk anak Sekolah Dasar kelas 4-6 dengan tujuan sebagai alat bantu pengajaran di sekolah, khususnya mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Semua format buku tidak menggunakan ukuran kertas pada umumnya, tetapi menggunakan ukuran yang berbeda yaitu 25 x 17.5 cm. Jenis kertas untuk bagian isi adalah HVS dengan ketebalan minimum 70 gram, sedangkan bagian sampul buku menggunakan bahan *art paper* 150 gram dengan *finishing* laminasi *glossy*. Warna yang digunakan pada sampul buku adalah warna cerah, baik teknik warna blok, maupun teknik warna gradasi.

3.1.1.2. Geograpiea Indonesia

Merupakan sebuah permainan edukasi anak (*edu game*) rancangan Agate Jogja untuk mengasah pengetahuan tentang geografi Indonesia. Mulai dari nama kota, di mana letak dan posisi provinsi, hingga lokasi tempat-tempat penting di Indonesia.

Secara khusus, permainan Geograpiea Indonesia merupakan alat belajar yang ditujukan untuk anak-anak. Namun, permainan ini juga dapat dimainkan untuk anak SD, SMP, SMA, dan juga umum. Geograpiea juga didukung dengan

adanya berbagai fitur menarik seperti adanya empat level permainan, papan peringkat menggunakan *Google Account* yang akan terkoneksi secara *on-line*, dan pengguna dapat mengumpulkan medali untuk meningkatkan level.

Aplikasi ini menggunakan teknik warna blok dan garis vektor pada setiap objeknya, baik *ornament*, *background*, karakter, hingga objek petanya. Vektor yang banyak digunakan pada objek adalah garis lengkung untuk memberikan kesan tidak kaku. Warna yang digunakan adalah warna cerah dengan maksud menarik minat belajar anak melalui aplikasi permainan ini. Cara penyampaian informasi pada aplikasi ini memakai bantuan beberapa tokoh yang berperan sebagai turis dan pemandu. Dengan *target market* anak-anak, pembuatan karakter dapat membantu penyampaian informasi menjadi lebih efektif. Penyampaian informasi gambar yang ditampilkan pada aplikasi ini menggunakan campuran gambar ilustrasi serta gambar nyata dari objek aslinya sehingga terlihat tidak monoton.



Gambar 3.4. Aplikasi Geograpiea Indonesia

Sumber: www.play.google.com

3.1.1.3. LeapFrog Tag Interactive World Puzzle Map

World Puzzle Map merupakan sebuah media pembelajaran *puzzle* bagi anak sekaligus materi peta dunia yang dikemas secara unik. Media *puzzle* ini terdiri dari dua sisi, sisi pertama membahas materi peta dunia dari segi kenampakannya seperti flora, fauna, tumbuhan, hutan, gurun, dan lain-lain yang digambarkan dengan warna, kemudian sisi kedua membahas materi peta dunia dari segi pembagian garis wilayahnya. Yang menjadi keunikan dari aplikasi ini adalah penggunaan pena elektronik untuk melakukan interaksi. Saat pena tersebut

disentuh dengan gambar di *puzzle*, maka suara penjelasan akan muncul saat itu juga. Sisi interaktifitas yang terlihat adalah munculnya suara ketika gambar disentuh, tetapi gambar yang disentuh tersebut tidak mengalami pergerakan apapun atau statis. Jika ditelusuri lebih lanjut, penggunaan media ini akan membuat pengguna merasa senang saat *first impression*, tetapi untuk kemungkinan jangka panjangnya akan lebih cepat bosan karena tidak ada objek visual yang bergerak melainkan hanya suara saja.

Pewarnaan pada aplikasi ini menggunakan warna blok serta gradasi dan dominan dengan warna cerah. Warna biru pada *background* hanya memakai satu warna saja untuk memungkinkan terlihatnya warna-warna pada objek benua dengan jelas. Beberapa karakter juga ditampilkan dengan warna-warna blok untuk mendukung penampilan media *puzzle* ini agar lebih menarik ketika dimainkan. Ikon-ikon legenda, bendera, dan bintang-bintang di bagian bawah *puzzle* terlihat menarik karena peletakannya pada satu bagian sudut sehingga tidak terlihat berantakan. Gaya ilustrasi yang digunakan secara keseluruhan menggunakan vektor tetapi tidak menggunakan garis *outline*. Tipe huruf yang digunakan pada *puzzle* ini adalah huruf *san serif* atau huruf tanpa garis kaki untuk menciptakan kesan tidak kaku.



Gambar 3.5. Aplikasi *Puzzle Peta Dunia Interaktif*

Sumber: www.youtube.com

3.1.2. Sinopsis

Rancangan media interaktif ini merupakan media interaktif peta dunia yang memberikan informasi-informasi umum serta khusus mengenai geografis kewilayahan dari negara-negara yang bersangkutan. Pada intinya, media interaktif ini dimaksudkan sebagai media alternatif untuk pengajaran peta dunia selain dengan buku peta buta. Informasi itu berbentuk infografis bergerak yang muncul ketika ikon negara disentuh atau di-klik. Secara keseluruhan, media interaktif ini akan menggunakan gambar-gambar vektor yang bertipe gambar anak-anak serta menggunakan pemandu yang berwujud ikon anak kecil yang seolah-olah berbicara dan berinteraksi dengan pengguna secara langsung.

3.1.3. Posisi Penulis

Posisi penulis dalam proyek ini adalah sebagai perancang dan pembuat seluruh media interaktif peta buta ini. Dimulai dari desain, pola pergerakan, hingga memberikan interaktifitas secara teknis ke dalam media interaktif ini.

3.1.4. Peralatan

1. Perangkat keras
 - a. CPU Intel® Core i7 – 3610QM, 2.3 GHz
 - b. Memory 8 GB DDR3
 - c. HDD 750 GB
 - d. Monitor Generic PnP dengan resolusi 1280 x 800
2. Perangkat lunak
 - a. Sistem Operasi *Windows 7 Premium*
 - b. *Adobe Flash CS6*
 - c. *Adobe Illustrator CS6*

3.2. Tahapan Kerja

3.2.1. Analisa SWOT

1. *Strenght*

Menjadi media baru dalam pengajaran khususnya untuk materi peta dunia terhadap anak usia 8-11 tahun. Topik peta dunia juga terbilang jarang menjadi materi utama yang diaplikasikan ke dalam media interaktif. Kekuatan lainnya terletak pada kelengkapan materi geografis dari negara-negara dunia dan desain

yang dirancang khusus untuk *target market* anak sehingga semua elemennya telah disesuaikan agar menarik, tidak monoton, dan mudah dicerna oleh anak-anak.

2. *Weakness*

Masih banyak orang tua anak yang menganjurkan anaknya belajar menggunakan buku karena tidak mengerti fungsi media interaktif sebagai media pembelajaran.

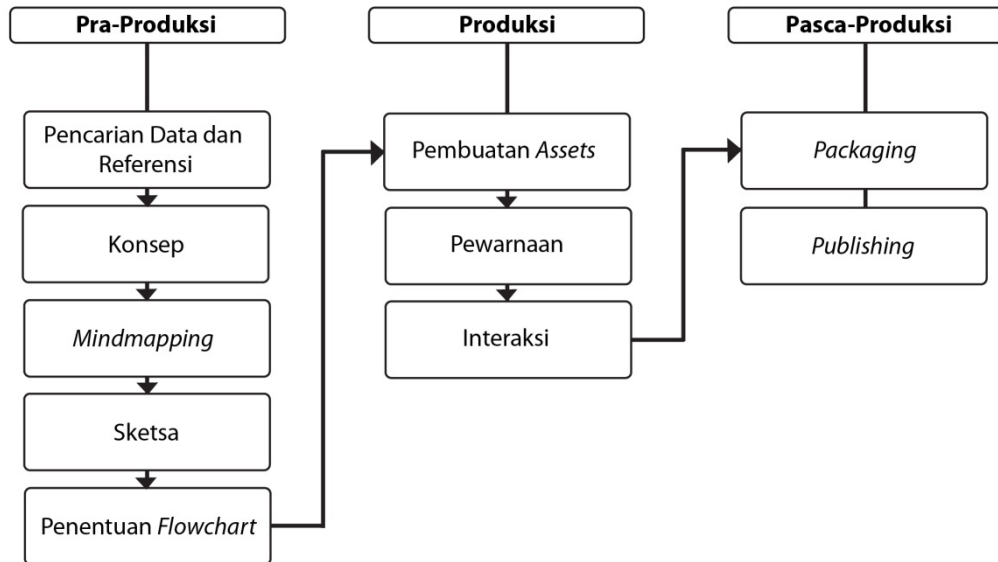
3. *Opportunities*

Bumi memiliki banyak sekali keanekaragaman yang berada di dalam setiap negara-negara. Setiap negara memiliki informasi yang berbeda-beda dan pastinya banyak sekali hal unik yang menarik untuk diketahui anak. Melalui media interaktif ini, anak akan diajarkan tentang pengetahuan peta dunia dengan cara yang berbeda dan unik. Sesuai dengan *target market*-nya, anak akan cenderung menyukai media pembelajaran yang menyajikan *visual* dan *audio* secara bersamaan dibandingkan dengan media pembelajaran yang hanya berisi bacaan saja.

4. *Threats*

Banyaknya media interaktif yang mulai bermunculan seiring dengan kemajuan teknologi saat ini. Media interaktif tersebut memiliki kemampuan dan keunggulan yang berbeda-beda sehingga menjadi tantangan untuk merancang media interaktif yang lebih baik.

3.2.2. Pembuatan Bagan Produksi

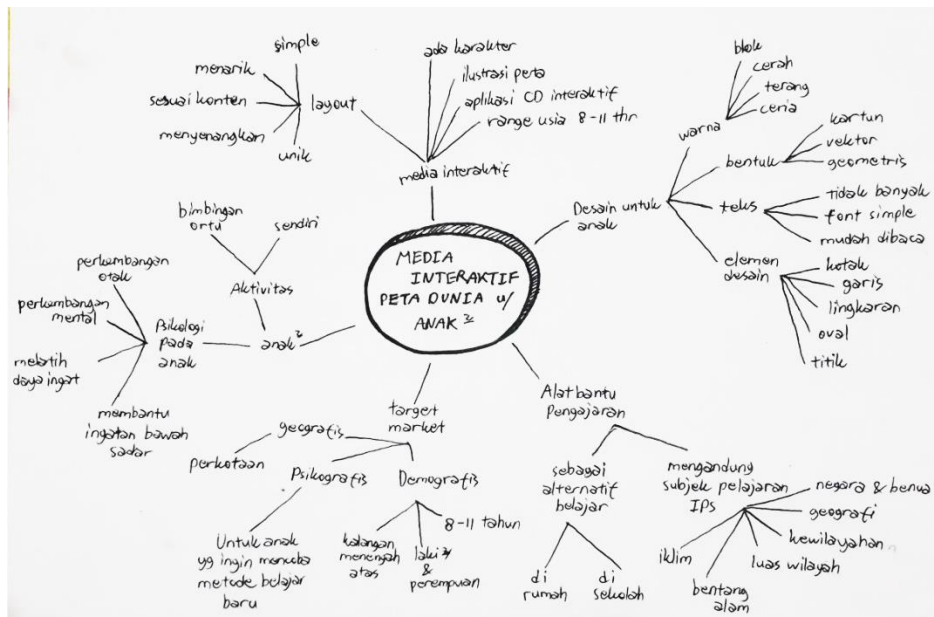


Gambar 3.6. Bagan Produksi

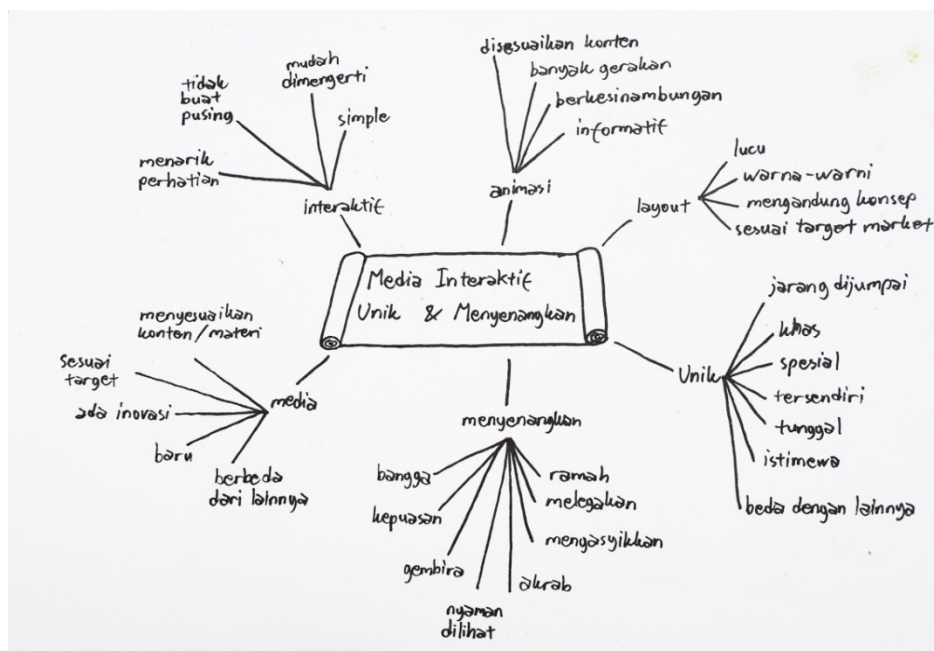
Pertama-tama penulis melakukan pengumpulan data menggunakan metode penyebaran kuesioner kepada orang tua anak untuk mengetahui seberapa besar tingkat penggunaan media *digital* pada anak.

Proses kerja pun berlanjut dengan mencari referensi-referensi permainan yang sering dimainkan oleh anak-anak umur 8-11 tahun seperti *Angry Bird*, *Cut the Rope*, *Candy Crush*, *Where's My Water*, *Geograpiea*, dan *LeapFrog Tag Interactive World Puzzle Map*. Melalui aplikasi-aplikasi permainan yang sudah disebutkan di atas, penulis memulai untuk membuat *mind mapping* serta sketsa tampilan dari media interaktif peta dunia yang akan dibuat. Kemudian sketsa tersebut dipindahkan ke media *digital* menggunakan *Adobe Illustrator CS6*.

3.2.3. Mind Mapping



Gambar 3.7. Mind Mapping Media Interaktif



Gambar 3.8. Mind Mapping Big Idea Unik dan Menyenangkan

Melalui *mind mapping* ini, pembagian segala aspek-aspek yang diperlukan bisa terlihat dengan jelas karena langsung disajikan fokus pada bagian-bagian penting serta dapat mendorong orang untuk mengeksplorasi dan mengelaborasinya lebih jauh. Pembagian cabang pertama yang terdapat pada *mind mapping* di atas adalah *target market*, alat bantu pengajaran, desain untuk anak, media interaktif, dan anak-anak. Kemudian dilanjutkan pada penerusan cabang kedua dengan pembagian kategori yang lebih kompleks dari cabang pertama. Terakhir, ditutup oleh cabang ketiga yang fokus paling akhir dari *mind mapping* ini. Pada cabang ketiga ini, pembahasan menjadi lebih rinci dan terbagi-bagi agar proses perancangan media interaktif bisa sesuai dengan segala kebutuhan yang ada.

3.2.4. Flowchart

Media interaktif yang dibuat berupa sebuah rancangan media *offline* dalam format DVD, yang mengajak pengguna, khususnya anak-anak usia sekolah dasar kelas 3 s.d. 6 untuk mencari tahu lebih banyak tentang lokasi dan wilayah dunia serta hal-hal lain yang mendukung secara lebih menarik melalui tampilan dan interaksi yang unik sekaligus menyenangkan.

Melalui diagram di bawah ini, alur pergerakan halaman terlihat lebih jelas dan penulis menjadikannya sebagai acuan dari pembuatan karya tugas akhir ini. Karya yang dirancang terdiri dari beberapa tingkatan halaman yang saling berkaitan satu sama lain. Pada setiap halaman akan terdapat tombol-tombol yang berfungsi sebagai penghubung ke halaman lainnya, baik ke halaman setelahnya, ke halaman sebelumnya, maupun ke halaman awal.

3.3. Konsep Karya

Setelah melihat hasil yang diperoleh melalui studi lapangan dan kuesioner, dapat disimpulkan bahwa sekarang ini media *digital* sangat sering digunakan oleh anak dan bahkan sudah menjadi kebiasaan karena hampir setiap anak ingin memainkan permainan pada media *digital*. Oleh karena itu, pembuatan karya media interaktif ini dibuat dengan konsep yang matang agar hasilnya bisa digemari dan digunakan anak-anak sesuai dengan *target market*-nya.

3.3.1. Warna dan Objek

Pewarnaan yang digunakan dalam perancangan media interaktif ini menggunakan referensi media interaktif yang sudah ada, yaitu Geograpiea yang menggunakan warna-warna *solid* di setiap objeknya. Untuk membuat warna gradasi, penulis menggunakan beberapa warna *solid* dengan memainkan teknik *tint* dan *shade* sehingga terlihat seperti warna gradasi. Adapun warna gradasi sesungguhnya yang digunakan sangat diminimalkan supaya tidak terlihat berbeda dengan yang lainnya. Objek yang dirancang menggunakan objek berbasis vektor yang mudah dan tidak terlalu rumit. Secara kasat mata, objek-objek pada media interaktif akan lebih terlihat lentur dengan sudut-sudut yang bulat. Objek-objek pendukung yang digunakan juga mengandung unsur lentur seperti awan, kapal, bola dunia, tombol-tombol bulat, laut, dan pulau.

Selain itu, warna dominan yang terlihat secara keseluruhan pada media interaktif ini mengandung unsur warna merah yang diambil dari warna cat indian yang merupakan penduduk asli Benua Amerika. Warna merah tersebut menjadi warna wajib oleh suku indian sehingga setiap penduduknya akan menggunakan

warna cat merah yang dioleskan ke tubuh dan wajahnya. Hal ini lah yang menjadi dasar dari pemilihan warna merah pada media interaktif seri Benua Amerika ini.



Gambar 3.10. Warna Monokromatik Merah

Sumber: www.commonswikimedia.org

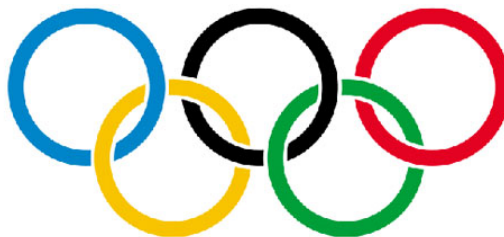
Warna merah yang menjadi warna pengganti Benua Amerika ini juga telah dipakai pada sebuah logo *event* perlombaan dunia yaitu *Olympic Games*. Logo ini dibuat pada tahun 1913 oleh seorang berkewarganegaraan Perancis, Pierre de Coubertin, dan pertama kali dikibarkan pada tahun 1920. Logo ini memiliki 5 buah warna yang terlihat di setiap cincinnya. Penggunaan warna tersebut melambangkan warna pengganti dari setiap benua di dunia yang sudah disesuaikan dengan kondisi, keadaan, dan ciri khas tiap benua. Seperti warna kuning yang melambangkan Benua Asia karena kulit orang Asia mayoritas berwarna kuning dan sawo matang, warna hitam yang melambangkan Benua Afrika karena kulit orang Afrika mayoritas berwarna hitam gelap, warna hijau melambangkan Benua Australia karena sebagian besar hutan di Australia memiliki spesies yang selalu hijau meskipun hidup di gurun (pohon eukaliptus & akasia), warna biru melambangkan Benua Eropa karena mata penduduk orang

Eropa mayoritas berwarna biru, dan yang terakhir adalah warna merah yang penulis gunakan sebagai warna pengganti dari Benua Amerika.



Gambar 3.11. Referensi Warna Acuan

Sumber: www.play.google.com



Gambar 3.12. Logo Olympic Games

Sumber: www.blogs.walkerart.org

3.3.2. Tombol

Tombol merupakan objek yang penggunaannya harus dilakukan secara manual agar berfungsi seperti yang dimaksudkan pembuatnya. Seperti contohnya tombol huruf pada *keyboard* laptop akan berfungsi apabila ditekan secara manual oleh penggunanya. Tombol memiliki peranan yang sangat penting karena di dalam

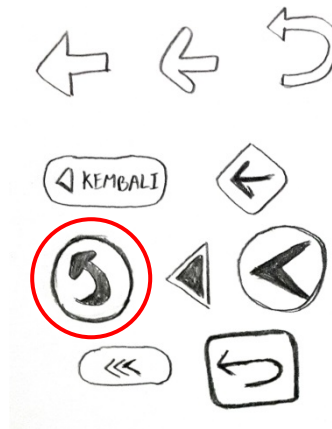
tombol terdapat pesan tertentu yang dimuat ke dalam *script coding*. Begitu pula pada karya media interaktif peta dunia ini, penulis menggunakan beberapa tombol sebagai penghubung dari halaman satu ke halaman lainnya. Beberapa tombol tersebut adalah *play*, *back*, *setting*, *out*, *close*, serta tombol pada objek benua hingga negara. Pada setiap tombol akan menggunakan beberapa perbedaan warna ketika tombol diam, tombol disentuh, dan tombol ditekan. Dalam pembuatan tombol ini, Geograpiea juga menjadi acuan karena bentuknya yang terlihat tidak rumit dan nyaman dilihat. Berikut sketsa tombol yang sudah penulis rancang untuk diaplikasikan ke dalam media interaktif peta dunia.



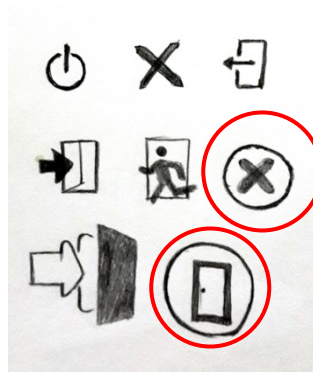
Gambar 3.13. Sketsa Tombol *Play*



Gambar 3.14. Sketsa Tombol *Setting*

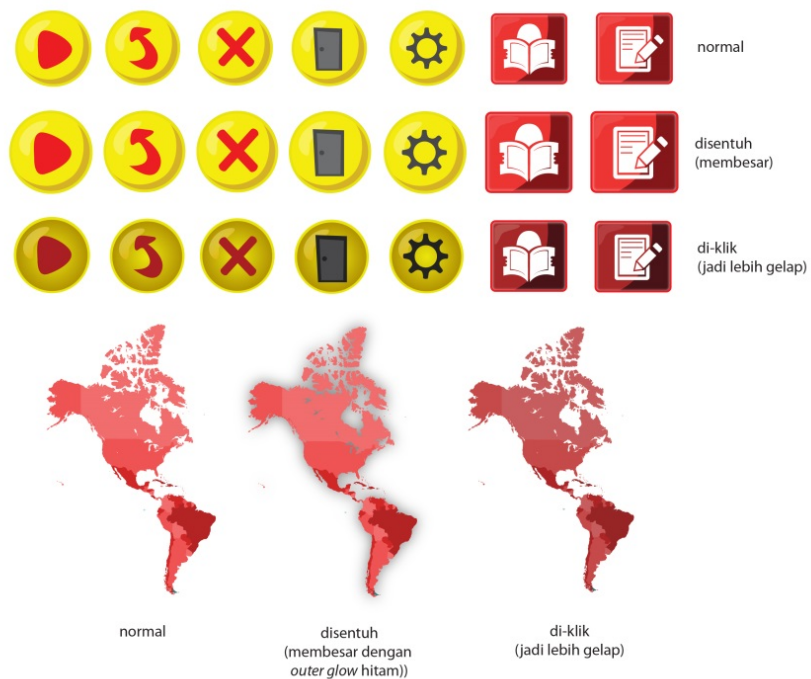


Gambar 3.15. Sketsa Tombol *Back*



Gambar 3.16. Sketsa Tombol *Exit* dan *Close*

Bentuk tombol yang terpilih atau digunakan untuk media interaktif peta buta ditandai dengan bulatan berwarna merah. Pemilihan tersebut diambil berdasarkan bentuk-bentuk sederhana yang kemudian diberikan lingkaran luar untuk memberi kesan se-tema. Proses selanjutnya, dari bentuk sketsa yang terpilih dipindahkan ke dalam bentuk *digital* menggunakan warna-warna *solid* yang dikombinasikan menjadi satu.



Gambar 3.17. Tombol



Gambar 3.18. Makna Simbol pada Tombol

3.3.3. Layout

Tata letak dari media interaktif ini menggunakan *grid system* 3x3 agar terlihat rapi dan teratur ketika dilihat. Namun, tidak semua halaman menggunakan *grid system*, hanya pada bagian-bagian tertentu saja yang mengikutinya seperti penempatan judul, ikon, dan tombol. Selebihnya untuk halaman benua hingga negara lebih difokuskan di posisi tengah halaman agar terlihat jelas dan mudah ketika ingin di-klik. Ukurannya juga sudah disesuaikan se-proporsional mungkin sehingga terlihat dengan jelas setiap negaranya.



Gambar 3.19. *Grid System* 3x3

3.3.4. Tipografi

Secara garis besar, unsur tipografi dalam perancangan media interaktif ini bisa dikatakan hanya sebagai tambahan atau pelengkap karena unsur visual yang lebih mendominasi. Peranan tipografi ini menjadi penting meskipun hanya sedikit, sebab pengguna akan lebih memahami informasi yang diberikan apabila objek visual ditampilkan bersama teks. Jenis huruf yang digunakan adalah jenis huruf yang mempunyai karakter kuat, bentuk tegas, namun tidak rumit. Jenis huruf yang

digunakan pada media interaktif ini dibagi menjadi 3, yaitu huruf TUTANO untuk judul media interaktif, huruf BEBAS untuk sub-judul, dan huruf HELVETICA LIGHT untuk *body text*. Ukuran huruf yang digunakan untuk sub-judul sebesar 37.7 pt, sedangkan ukuran untuk *body text* sebesar 20.5 pt.

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0	a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0	a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0
BEBAS untuk bagian sub-benua , nama negara, & judul halaman agar mudah dibaca dan jelas karena bentuknya tebal dan kaku	HELVETICA LIGHT untuk bagian <i>body text</i> bentuknya yang tipis, tidak berkait (sans-serif), & kerning huruf aslinya enak untuk dibaca	TUTANO untuk bagian judul utama di halaman HOME bentuknya yang unik, tebal, melengkung, tidak bersudut dapat menarik perhatian anak ketika melihatnya

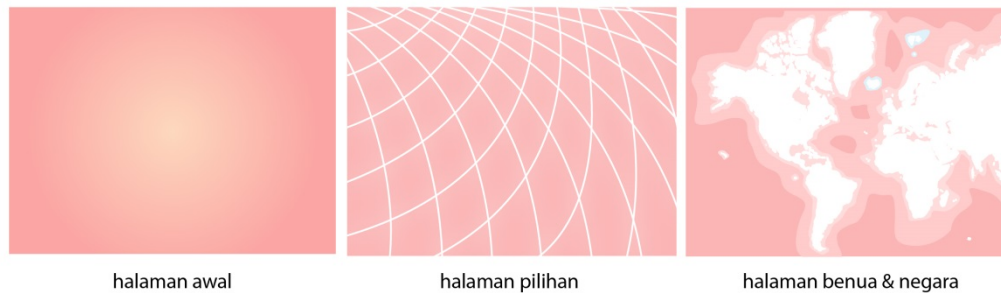
Font Sans-Serif (tidak berkait) lebih sering digunakan untuk media web/digital karena disajikan dalam layar monitor yang bergantung pada resolusi layar pengguna. Kalau font Serif disajikan di layar dengan resolusi rendah, tingkat keterbacaannya jadi rendah karena kaitnya menjadi blur

<http://outstando.com/font-serif-sans-serif-dan-monospace-untuk-halaman-web/>

Gambar 3.20. Jenis Tipografi yang Digunakan

Setiap halaman memiliki latar belakang yang berbeda-beda, tetapi latar belakang yang paling menonjol adalah warna biru muda karena warna ini cenderung terlihat cerah dan menarik untuk topik ini yang berkaitan dengan pulau. Untuk halaman awal atau *home*, latar belakang yang digunakan hanya biru muda gradasi yang menyimbolkan langit cerah sekaligus laut. Kemudian untuk halaman pilihan, latar belakang yang digunakan memakai biru muda dengan garis-garis lengkung yang menyimbolkan garis bujur dan garis lintang pada bola dunia. Lalu untuk latar belakang yang digunakan pada halaman peta dunia, halaman benua, hingga

halaman negara lebih cenderung memakai warna laut yang mengikuti bentuk negara-negara tersebut.



Gambar 3.21. Tampilan *Background* yang Digunakan

3.3.5. Pola Interaksi

Pola interaksi yang digunakan dalam media interaktif peta dunia ini adalah *open plot* karena pengguna diberikan kebebasan untuk menentukan pilihannya sendiri. Seperti yang sudah dijelaskan pada bab sebelumnya, melalui jenis pola interaksi *open plot* ini, hasil eksplorasi pengguna secara pribadi di dalam media interaktif akan memungkinkan munculnya berbagai macam hasil ketika menjawab pertanyaan-pertanyaan. Semakin lengkap dan banyak seorang pengguna bereksplorasi, maka informasi yang didapatkan akan semakin banyak sehingga mempengaruhi hasil akhirnya nanti.