



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 I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Semakin maju dunia ini, semakin berkembang teknologi. Teknologi ditemukan dimana saja dan digunakan siapa saja tanpa batas umur. Salah satunya yaitu teknologi Media Interaktif. Dewasa ini media interaktif telah menarik banyak minat masyarakat. Hal ini terlihat dari banyaknya pengguna *Smartphone* di dunia. Pengguna *smartphone* pun bukan hanya terbatas orang dewasa, tetapi anak-anak juga banyak menggunakannya. Menurut Hoffman (2013), kemampuan anak-anak dalam mengoperasikan teknologi semakin meningkat. Diperkirakan kurang lebih 20% anak-anak dari umur lima hingga tujuh menggunakan ponsel.

Pendidikan merupakan kewajiban setiap masyarakat untuk mendapatkan wawasan yang luas. Namun, biasanya pendidikan cenderung dikemas dalam metode pembelajaran yang klasik dan membosankan sehingga masyarakat menjadi enggan untuk belajar. Namun, terdapat sebuah cara pembelajaran bagi para pengguna Media Interaktif, dimana pembelajaran edukasi dikemas secara menarik sehingga dapat menghibur penggunanya. Cara pembelajaran tersebut sering disebut dengan *Edutainment*. Didalam situs Inkspot Digital Limited (2012), dijelaskan bahwa metode *edutainment* memberikan pengalaman yang berbeda bagi anak-anak maupun dewasa. Materi yang cenderung membosankan

atau sangat kompleks sekalipun, dapat dikemas secara menarik dan efektif. (par. 1-2).

Dengan berkembangnya teknologi, semakin maju pula zaman itu. Begitu pula anak-anak zaman sekarang yang cenderung berhubungan langsung dengan teknologi. Namun, seiring berkembangnya zaman, peninggalan sejarah kuno tidak boleh ditinggalkan begitu saja. Makhluk raksasa zaman prasejarah sebelum adanya manusia atau sering juga disebut dengan Dinosaurus ini memiliki unsur daya tarik yang kuat, terutama pada anak-anak. Strauss (2014) mengatakan bahwa anak-anak memiliki antusias yang tinggi pada dinosaurus, terutama anak-anak pada usia 6-7 tahun yang mulai mengenal ilmu alam. Hal ini juga didukung oleh Hone (2012), bahwa mempelajari hewan darat sepanjang masa ini dapat mempengaruhi anak-anak untuk menjadi ingin mengenal dan menyukai *science*. Mereka dapat mempelajari ilmu-ilmu alam seperti bentuk-bentuk *fossil*, bentuk-bentuk batu, usia Bumi, peristiwa terjadinya perubahan, evolusi hingga kepunahan. Strauss (2014) juga menambahkan lagi, bahwa anak-anak akan melanjutkan kecintaannya terhadap dinosaurus saat memasuki usia remaja atau dewasa. Diantaranya yang sangat menyukainya dapat menjadi ahli biologis atau palaentologi (ahli bidang kehidupan prasejarah).

Dengan teknologi yang memadai, penulis ingin membuat sebuah Media Interaktif *Edutainment* Tentang Pengenalan Dinosaurus pada anak-anak yang dikemas dan dirancang sedemikian menarik sehingga bermanfaat bagi pengguna.

1.2. Rumusan Masalah

1. Bagaimana perancangan media interaktif tentang pengenalan dinosaurus untuk anak-anak?
2. Bagaimana perancangan visualisasi media interaktif dinosaurus yang dapat meningkatkan ketertarikan anak terhadap ilmu alam?

1.3. Batasan Masalah

Untuk merancang sebuah media interaktif yang baik, penulis menentukan beberapa batasan masalah, yakni secara:

1. Secara demografis untuk anak-anak dalam rentang umur 6-9 tahun. SES pada kategori menengah keatas.
2. Media Interaktif terbatas pada media digital saja, yaitu Android maksimal resolusi 768 x 1280.
3. Total dinosaurus yang akan dibahas dalam aplikasi yang akan dibuat hanya 6 jenis pada era *Mesozoic*.
4. Pembahasan media interaktif ini hanya terbatas pada 1 *avatar*, 1 dinosaurus, *setting background* secara umum, dan pembuatan *button* secara umum.

1.4. Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan adalah untuk merancang dan mengimplementasikan media interaktif serta meningkatkan ketertarikan anak terhadap ilmu alam.

1.5. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang penulis gunakan yaitu studi pustaka, survey (kuisisioner) dan wawancara.

a. Studi Pustaka

Memulai pencarian definisi sumber berupa artikel atau buku tentang dinosaurus, media interaktif untuk anak-anak, teori pola interaksi dan karakter desain serta teori-teori lainnya yang mendukung seperti teori warna, teori *layout* dan prinsip desain.

b. Survei

Penyebaran survei berupa penyebaran kuisisioner diberikan kepada anak-anak dan orang tua. Survei pada anak-anak guna mendapatkan informasi tentang ketertarikan anak-anak terhadap dinosaurus, gaya gambar dan warna yang disukai anak-anak. Sedangkan pada orang tua guna mendapatkan informasi berupa ketertarikan anak terhadap dinosaur serta sering anak-anak berinteraksi dengan media seperti *smartphone*.

c. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan mencari narasumber – narasumber yang pakar dalam bidang media digital dan dibidang pengetahuan tentang dinosaurus. Narasumber dapat berupa guru pengetahuan alam.

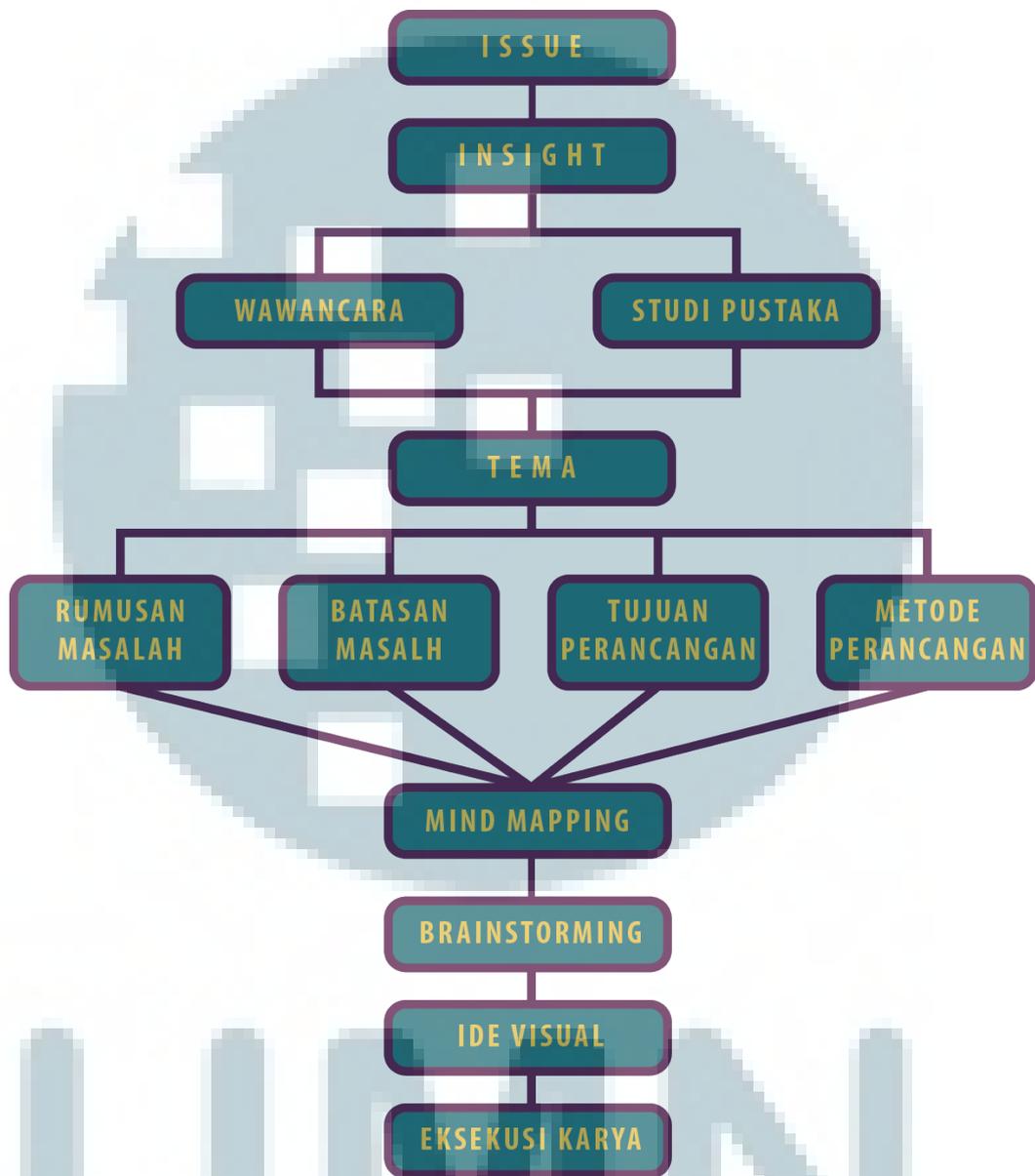
1.6. Metode Perancangan

Metode Perancangan dimulai dengan mencari *issue* yang sedang terjadi di masyarakat. Penulis menemukan bahwa kurangnya sosok dinosaurus yang dikenal pada anak-anak zaman sekarang. Padahal, dinosaurus merupakan sosok makhluk raksasa yang sangat menarik bagi anak-anak. Ini terbukti ketika penulis melakukan studi pustaka dan wawancara dengan narasumber terkait. Pada akhirnya, penulis melihat bahwa solusi atas *issue* tersebut adalah dengan media interaktif yang dapat meningkatkan kembali minat anak-anak pada dinosaurus.

Untuk mempermudah proses pengerjaan dan agar pembahasan menjadi lebih terfokus, penulis kemudian menentukan tema, rumusan dan batasan masalah, tujuan serta manfaat dalam perancangan tersebut. Setelah itu, penulis melakukan pengumpulan data dengan beberapa metode. Kemudian, membuat skematika perancangan dari penjabaran-penjabaran metode perancangan.

Tahap awal dalam pengerjaan yaitu, *mind mapping* untuk menemukan benang merah yang nantinya akan digunakan dalam melakukan proses perancangan, kemudian melakukan *brainstorming* dari benang merah tersebut. Setelah menemukan gaya desain yang sesuai dengan target, penulis kemudian melakukan pengaplikasian prinsip-prinsip dan elemen-elemen desain yang cocok dimulai dari *Color scheme*, *wireframe*, *layout*, dan elemen lainnya yang mengandung unsur *unity*, *rhythm*, *balance* dan lainnya yang mendukung desain yang ingin dicapai berdasarkan landasan teori yang dipelajari.

1.7. Skematika Perancangan



Gambar 1.1. Skematika Perancangan