



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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**  
**untuk Sosialisasi Demensia**

**Laporan Tugas Akhir**

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



Nama : Keika Ramadila  
NIM : 13120210189  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni & Desain

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**  
**TANGERANG**

**2017**

## **LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Keika Ramadila

NIM : 13120210189

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir:

## **PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF UNTUK SOSIALISASI DEMENSIA**

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 pelaksanan 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.Ds.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 5 Juni 2017

Keika Ramadila



## **HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR**

### **Perancangan Media Interaktif untuk Sosialisasi Demensia**

Oleh

Nama : Keika Ramadila

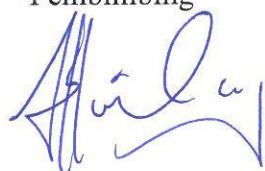
NIM : 13120210189

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 20 Juni 2017

Pembimbing



Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.

Pengaji



Mohammad Rizaldi, S.T., M.Ds.

Ketua Sidang



Zamzami Almakki, S.Pd., M.Ds.

Ketua Program Studi



Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan YME karena berkat dan karuniaNya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ‘Perancangan Media Interaktif untuk Sosialisasi Demensia’ dengan baik dan tepat waktu.

Memiliki kesehatan dan umur panjang menjadi idaman kebanyakan orang. Masa tua adalah masa yang digunakan untuk bersantai bersama keluarga dan menikmati hasil kerja selama ini. Walaupun kenyataannya, semakin bertambah usia, semakin banyak pula penyakit yang menghampiri, tidak terkecuali demensia. Kehilangan memori masa-masa indah dan kehilangan komunikasi yang baik dengan keluarga tentunya tidak pernah diinginkan oleh siapa pun.

Laporan ini berisi proses perancangan sosialisasi demensia yang ditujukan untuk dewasa muda agar mereka mengetahui cara pencegahannya dan dapat memiliki masa depan yang bebas dari demensia.

Selama proses perancangan tugas akhir ini, penulis mendapatkan banyak pengetahuan baru seputar kesehatan dan perancangan media interaktif yang belum pernah penulis dapatkan sebelumnya. Penulis berharap, laporan Tugas Akhir ini dapat berguna bagi mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara dalam merancang Tugas Akhir mereka.

Selesainya tugas akhir ini juga karena dukungan dan bantuan dari berbagai pihak, untuk itu penulis ingin berterimakasih kepada:

1. Yusup S. Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara sekaligus Dosen Pembimbing tugas akhir penulis.
2. dr. Kamalia Djani, Sp.S. selaku narasumber yang membantu pengumpulan data mengenai demensia, dan segenap teman-teman yang sudah mau berpartisipasi dalam *focus group discussion* dan membagi pandangan mereka mengenai gaya hidup.
3. Orangtua dan adik-adik penulis yang selalu memberi doa dan dukungan dari awal hingga laporan ini selesai.
4. Amaliyah Sofura, Devi Rosalie, Evi Juniati, Tatiana Kanisha dan Khalishah Isyana yang selalu menjadi penyemangat dan penghibur penulis selama proses pembuatan tugas akhir ini.

Tangerang, 5 Juni 2017

Keika Ramadila



## **ABSTRAKSI**

Sebuah negara dapat dikatakan sejahtera apabila tingkat harapan hidup masyarakatnya tinggi. Namun, dengan bertambah tingginya angka harapan hidup, maka begitupula dengan jumlah lansia. Indonesia merupakan negara kelima dengan jumlah lansia terbesar di dunia. Dengan bertambahnya jumlah ini, permasalahan kesehatan lansia pun semakin besar. Salah satu permasalahan kesehatan yang paling banyak terjadi pada lansia adalah demensia. Demensia adalah sindrom penurunan fungsi kognitif atau biasa disebut sebagai pikun. Pikun pada lansia seringkali dianggap remeh dan hal yang biasa oleh kebanyakan orang, padahal jika dibiarkan dan tidak ditangani secara medis dapat mengganggu hidup penderitanya dan akan semakin sulit untuk diobati. Berdasarkan permasalahan ini, dibutuhkan sosialisasi terhadap dewasa muda guna untuk memberikan informasi mengenai demensia dan cara pencegahannya. Dengan demikian diharapkan jumlah penderita demensia dapat berkurang.

Kata kunci : demensia, kesehatan, media interaktif, sosialisasi



## **ABSTRACT**

*Countries are trying to raise the life expectancy of their people. Along with the rise of this life expectancy number also comes the high number of elderly. Indonesia is the fifth country with the highest number of elderly in the world and with this number increasing, the problems of health in elderly also. One of the many problems in elderly's health is dementia. Dementia is a syndrome of cognitive function degradation or people know as senile. Many people still think to be senile is a natural way of aging, when the truth is it is not. If dementia is taken seriously, with early detection, it will help to make the medication shorter and easier. Based on this problem, it is necessary to design socialization for young adults to give them information of dementia and how to prevent them and so the number of people with dementia can be lowered.*

*Keywords: dementia, health, interactive media, socialization*



## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAKSI.....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1.    Latar Belakang .....	1
1.2.    Rumusan Masalah .....	2
1.3.    Batasan Masalah.....	2
1.4.    Tujuan Tugas Akhir .....	3
1.5.    Manfaat Tugas Akhir .....	3
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>5</b>
2.1.    Media Interaktif.....	5
2.1.1.    Jenis Media Interaktif.....	6
2.1.2.    Media Interaktif Sebagai Media Promosi Kesehatan.....	6

2.1.3. Teori Interaktifitas.....	9
2.1.4. <i>User Interface</i> .....	11
2.1.5. Penggunaan Media Interaktif Pada Dewasa Muda .....	20
2.2. Sosialisasi.....	22
2.3. Demensia.....	23
2.3.1. Gejala Demensia .....	24
2.3.2. Penyebab Demensia .....	25
2.3.3. Mencegah Demensia .....	26
2.3.4. Penanganan Demensia .....	29
2.4. Desain Media Interaktif.....	30
2.4.1. Prinsip Desain .....	31
2.4.2. <i>Grid</i> .....	34
2.4.3. Warna .....	38
2.4.4. Tipografi.....	44
2.4.5. Suara.....	46
2.4.6. Pola Navigasi .....	49
<b>BAB III METODOLOGI.....</b>	<b>51</b>
3.1. Metodologi Pengumpulan Data .....	51
3.1.1. Wawancara.....	51
3.1.2. <i>Focus Group Discussion (FGD)</i> .....	52
3.1.3. Kuesioner .....	56
3.2. Metodologi Perancangan.....	63
<b>BAB IV PERANCANGAN DAN ANALISIS .....</b>	<b>65</b>

4.1. Perancangan .....	65
4.1.1. Perancangan Warna.....	69
4.1.2. Perancangan Logo.....	70
4.1.3. Perancangan Ikon .....	74
4.1.4. Perancangan <i>Games</i> .....	76
4.1.5. Perancangan Menu Informasi Demensia .....	85
4.1.6. Perancangan Aplikasi Pada Media.....	92
4.2. Analisis.....	86
4.2.1. Analisis Menu Utama.....	86
4.2.2. Analisis <i>Sign In Page</i> .....	89
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>99</b>
5.1. Kesimpulan .....	99
5.2. Saran.....	100
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>xiv</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. <i>Nodal Plot</i> .....	10
Gambar 2.2. <i>Modulate Plot</i> .....	10
Gambar 2.3. <i>Open Plot</i> .....	11
Gambar 2.4. Keseimbangan Simetri .....	32
Gambar 2.5. Keseimbangan Asimetri .....	32
Gambar 2.6. <i>Single-column Grid</i> .....	35
Gambar 2.7. <i>Two-column Grid</i> .....	35
Gambar 2.8. <i>Multi-column Grid</i> .....	36
Gambar 2.9. <i>Modular Grid</i> .....	37
Gambar 2.10. <i>Hierarchical Grid</i> .....	37
Gambar 2.11. Kombinasi Warna Vital.....	41
Gambar 2.12. Kombinasi Warna <i>Trendy</i> .....	41
Gambar 2.13. Kombinasi Warna <i>fresh</i> .....	42
Gambar 2.14 Kombinasi Warna Energetic .....	42
Gambar 3.1. <i>Focus Group Disucssion</i> di Jakarta.....	54
Gambar 3.2. Bagan Hasil Kuesioner 1 .....	56
Gambar 3.3. Bagan Hasil Kuesioner 2 .....	57
Gambar 3.4. Bagan Hasil Kuesioner 3 .....	58
Gambar 3.5. Bagan Hasil Kuesioner 4 .....	59
Gambar 3.6. Bagan Hasil Kuesioner 5 .....	59
Gambar 3.7. Bagan Hasil Kuesioner 6 .....	60
Gambar 3.8. Bagan Hasil Kuesioner 7 .....	61

Gambar 3.9. Bagan Hasil Kuesioner 8 .....	62
Gambar 4.1. Pola Interaksi .....	67
Gambar 4.2. <i>Site Map</i> .....	67
Gambar 4.3. Sketsa <i>Storyboard</i> .....	68
Gambar 4.4. Warna yang Digunakan Pada Aplikasi .....	69
Gambar 4.5. Skema Warna <i>Game</i> .....	70
Gambar 4.6. <i>Mindmapping</i> untuk Logo .....	71
Gambar 4.7. Sketsa Logo .....	71
Gambar 4.8. Sketsa Logo yang Didigitalisasi .....	72
Gambar 4.9. Logo Aplikasi .....	73
Gambar 4.10. Ikon Aplikasi .....	74
Gambar 4.11. Sketsa Ikon .....	75
Gambar 4.12. Digitalisasi Ikon Dari Sketsa .....	75
Gambar 4.13. Pengaplikasian Ikon .....	76
Gambar 4.14. Sketsa <i>Game</i> 1 .....	77
Gambar 4.15. Sketsa <i>Game</i> 2 .....	77
Gambar 4.16. Warna yang Digunakan Pada <i>Game Memory</i> .....	78
Gambar 4.17. Aset <i>Game Memory</i> .....	79
Gambar 4.18. Tampilan <i>Game Memory</i> Setelah Penempatan Aset .....	79
Gambar 4.19. Skema Warna Tropikal untuk <i>Game Flexibility</i> .....	80
Gambar 4.20. Referensi Ikan Salmon dan Makarel .....	80
Gambar 4.21. Tampilan <i>Game Flexibility</i> .....	81
Gambar 4.22. Tampilan <i>Game Attention</i> .....	82

Gambar 4.23. Tampilan <i>Game Speed</i> .....	83
Gambar 4.24. Tampilan <i>Game Problem Solving</i> .....	84
Gambar 4.25. Sketsa Awal Menu Informasi Demensia .....	85
Gambar 4.26. Salah Satu Halaman Informasi Demensia yang Menggunakan <i>Page Swiping</i> dengan Indikator Halaman .....	86
Gambar 4.27. Alternatif 1 Menu Utama .....	87
Gambar 4.28. Alternatif 2 Menu Utama .....	87
Gambar 4.29. Menu Utama yang Digunakan.....	88
Gambar 4.30. Desain Halaman <i>Sign Up</i> Awal.....	90
Gambar 4.31. Formulir <i>Sign Up</i> Setelah Menggunakan Teori Neil .....	91
Gambar 4.32. Halaman Awal Pembuatan <i>Profile</i> .....	92
Gambar 4.33. Poster Cetak.....	93
Gambar 4.34. Iklan Instagram.....	94
Gambar 4.35. <i>Web Banner</i> .....	95
Gambar 4.36. <i>X Banner</i> .....	95
Gambar 4.37. Kaos.....	96
Gambar 4.38. <i>Template Tumbler</i> .....	97
Gambar 4.39. Gelas .....	97
Gambar 4.40. <i>Notes</i> .....	98
Gambar 4.41. <i>Tote Bag</i> .....	98

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 2.1. Perbandingan Media Promosi Kesehatan .....	8
Tabel 2.2. Perbedaan Penuaan Normal dengan Demensia.....	24
Tabel 3.1. Daftar Peserta FGD .....	54

The logo of UMN (Universitas Muhammadiyah Nusa Tenggara) is displayed as a watermark. It features a circular emblem containing a stylized figure, possibly a person or a traditional motif, surrounded by geometric shapes like squares and triangles. Below the emblem, the letters "UMN" are written in a large, bold, sans-serif font.

## **DAFTAR LAMPIRAN**

**LAMPIRAN A: KARTU KONSULTASI BIMBINGAN TUGAS AKHIR... xx**

**LAMPIRAN B: TRANSKRIP WAWANCARA ..... xxiii**

