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.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Seiring dengan berkembangnya zaman, penggunaan informasi berbasis teknologi sudah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari manusia. Salah satu contoh penggunaan informasi berbasis teknologi yang sering dilakukan oleh manusia adalah adalah penggunaan komputer dan laptop. Menurut Merdeka.com, teknologi informasi sudah berkembang sampai ke pelosok desa sehingga menjadi bagian penting yang dibutuhkan oleh banyak orang ("Teknologi Informasi Merata Adalah Salah Satu Benteng dari NKRI", 2014).

Penulis melakukan survei kepada responden yang terdiri dari anak-anak berumur 10-15 tahun yang berdomisili di Jakarta. Berdasarkan hasil survei tersebut, sudah banyak anak yang berumur 10-15 tahun sering menggunakan laptop dan komputer untuk mencari informasi. Hal itu disebabkan oleh anak-anak yang sampai saat ini menginginkan informasi yang didapat sejak dini secara lengkap, dan dilengkapi dengan tampilan yang menarik dan menyenangkan.

Penulis mengangkat Dunia Fantasi Ancol sebagai tema aplikasi interaktif karena Dunia Fantasi Ancol merupakan salah satu tempat bermain anak-anak dan tempat tujuan wisata terbaik di Indonesia. Dunia Fantasi Ancol (Dufan) tersebut terdiri dari berbagai pemainan wahana berteknologi tinggi dengan nama-nama yang unik, seperti *Tornado*, *Hysteria*, *Kora-Kora*, *Kicir-Kicir*, *Bianglala*, dan sebagainya. Dengan banyaknya aneka ragam permainan wahana, anak-anak yang

Perancangan Media..., Reyvi Pratama Tjahja, FSD UMN, 2014

pertama kali mengunjungi Dufan tentunya merasa kesulitan untuk mempersiapkan diri mereka mengingat media yang berisi tentang cara kerja wahana, ketentuan bermain wahana (contoh: tinggi badan dan hal-hal yang tidak boleh dilakukan), dan rating (tingkat bahaya wahana Dufan) wahana Dufan yang kurang memadai. Mengingat sudah semakin banyaknya kebiasaan anak-anak menggunakan internet melalui komputer dan laptop, maka dibuatlah pemberian informasi yang dirancang dalam bentuk media interaktif.

Penggunaan media interaktif sangat efektif dalam proses pemberian informasi karena dapat meningkatkan daya ingat sehingga informasi yang disajikan dapat diterima dengan baik. Menurut Magnesen (Prussakov, 2011, hlm. 390), manusia dapat mempelajari informasi dengan ukuran daya ingat 10% dari apa yang dibaca, 20% dari apa yang didengar, 30% dari apa yang dibaca, 50% dari apa yang didengar dan dibaca, 70% dari apa yang kita bicarakan, dan 90% dari apa yang kita bicarakan dan lakukan. Dengan kata lain, persentase daya ingat manusia dapat meningkat ketika manusia ikut terlibat dalam sebuah interaksi. Oleh karena itu, media interaktif saat ini sudah memiliki peranan penting dalam suatu proses penyampaian informasi. Di dalam perancangan media interaktif ini, penulis memadukan penggunaan teks dengan gambar yang dilengkapi dengan animasi sebagai salah satu bagian dari visual dalam media interaktif. Informasi yang akan disampaikan dalam media interaktif tersebut adalah cara kerja wahana, ketentuan bermain wahana (contoh: tinggi badan dan hal-hal yang tidak boleh dilakukan), dan rating daripada wahana Dufan itu sendiri. Sedangkan untuk informasi pelengkap terdapat letak (kawasan) wahana.

Perancangan Media..., Reyvi Pratama Tjahja, FSD UMN, 2014

Salah satu contoh media interaktif yang Dufan miliki untuk pemberian informasi adalah http://www.ancol.com/dufan. Namun situs tersebut hanya berisi tentang promosi yang berupa potongan harga (*discount*) dan *event-event* tertentu untuk menarik minat para pengunjung (tidak menampilkan informasi lengkap tentang wahana). Selain membutuhkan informasi yang lengkap, pengunjung juga membutuhkan informasi yang didapat sejak dini sebelum pergi ke Dufan. Dengan memanfaatkan koneksi internet yang sudah banyak diakses untuk mendapatkan informasi tersebut. Hal tersebut yang melatar belakangi penulis mengangkat tema ini sebagai tema perancangan karya tugas akhir.

1.2. Rumusan Masalah

Dari latar belakang diatas didapatkan rumusan masalah sebagai berikut :

Bagaimana perancangan media interaktif dalam bentuk website yang sesuai anak-anak usia 10-15 tahun yang berkunjung dan bermain di area Dunia Fantasi Ancol?

1.3. Batasan Masalah

Perancangan ini memiliki batasan masalah sebagai berikut : (STP Segmenting, Targeting

1. Secara demografis, media interaktif dalam bentuk website ini ditujukan untuk anak-anak usia 10-15 tahun yang menginginkan informasi sejak dini dan berdomisili di daerah Jakarta. SES pada kategori menengah ke atas
2. Media interaktif ini terbatas pada media digital saja, yaitu komputer dan laptop dengan maksimal resolusi 836 x 534 px.

Perancangan Media..., Reyvi Pratama Tjahja, FSD UMN, 2014

3. Media interaktif ini memuat informasi tentang cara kerja wahana, ketentuan bermain wahana (contoh: tinggi badan dan hal-hal yang tidak boleh dilakukan), dan rating daripada 10 wahana terekstrim di Dufan
4. Gambar yang digunakan di dalam media interaktif ini berupa gambar animasi ilustrasi 2D vektor untuk anak-anak dan gambar foto asli wahana.
5. Pembahasan landasan teori dalam laporan Tugas akhir ini meliputi pola Interaksi, Karakter Desain, GUI, Navigasi, dan Prinsip Desain.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Perancangan ini memiliki tujuan yaitu :

1. Merancang media interaktif wahana-wahana Dunia Fantasi Ancol.
2. Mengimplementasikan desain media interaktif wahana-wahana Dunia Fantasi Ancol melalui media website.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Perancangan ini memiliki manfaat yaitu :

1. Memberikan informasi sejak dini untuk anak usia 10-15 tahun.
2. Memberikan informasi penting untuk anak-anak usia 10-15 tahun.

1.6. Metode Pengumpulan Data

Penulis membagi metode perancangan ke dalam tiga bagian yaitu:

1. Studi Pustaka

   Memulai pencarian definisi sumber berupa artikel atau buku tentang media interaktif, teori pola interaksi dan karakter desain serta teori-teori lainnya.

Perancangan Media..., Reyvi Pratama Tjahja, FSD UMN, 2014

2. Kuisioner

Penyebaran kuisioner dilakukan dengan responden yang terdiri dari anak-anak. Hal itu bertujuan untuk mendapatkan informasi tentang kesulitan anak-anak dalam menikmati wahana Dufan, media yang paling sering digunakan anak-anak untuk mencari informasi, berapa lama penggunaan internet, dan desain yang cocok untuk anak-anak tersebut.

3. Wawancara

Narasumber yang diwawancarai adalah narasumber yang pakar dalam bidang wahana-wahana Dufan.

1.7. Skematika Penulisan

Skematika penulisan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

BAB I Pendahuluan

Dalam pendahuluan penulis menjelaskan tentang latar belakang mengenai media interaktif wahana - wahana Dunia Fantasi Ancol. Dalam bab ini dibahas juga tentang rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat daripada perancangan media interaktif wahana – wahana Dufan.

BAB II Telaah Literatur

Berisi tentang teori-teori yang akan digunakan penulis yang berhubungan dengan media interaktif dan prinsip desain yang digunakan dalam perancangan media interaktif dalam bentuk website.

BAB III Metodologi

Berisi tentang proses perancangan media interaktif dalam bentuk website yang

Perancangan Media..., Reyvi Pratama Tjahja, FSD UMN, 2014

akan dilalui oleh penulis. Proses tersebut dapat berupa sketsa, *mind mapping*, dan data-data yang mendukung yang berasal dari hasil survey anak-anak.

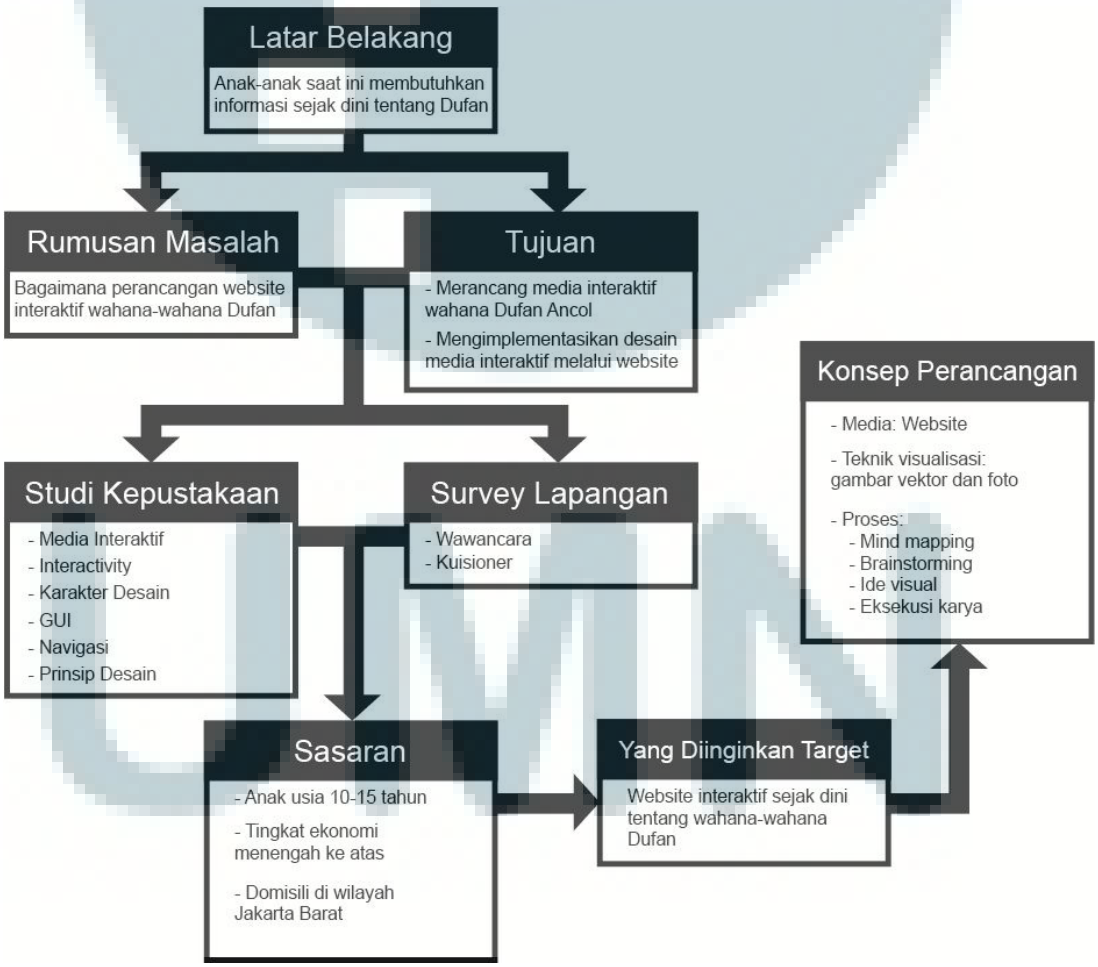
BAB IV Analisa

Berisi tentang elemen visual yang akan dipakai dan kendala yang ditemui selama proses Perancangan Tugas Akhir.

BAB V Penutup

Berisi kesimpulan dan saran yang didapat selama proses perancangan media interaktif website untuk pengembangan Tugas Akhir kedepannya.

1.8. Skematika Perancangan



Gambar 1.1. Skematika Perancangan

Perancangan Media..., Reyvi Pratama Tjahja, FSD UMN, 2014