



### **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 APLIKASI TEKNIK DASAR WUSHU  
UNTUK ANAK-ANAK**

**Laporan Tugas Akhir**

Ditulis Sebagai Syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds)



Nama : Ivander Bernadine. K  
NIM : 13120210329  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni & Desain

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG  
2017**

**HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR**  
**PERANCANGAN APLIKASI TEKNIK DASAR**  
**WUSHU UNTUK ANAK- ANAK**

Oleh

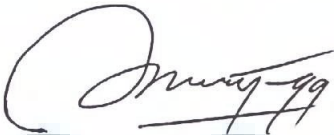
Nama : Ivander Bernadine. K  
NIM : 13120210329  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 17 Januari 2017


Pembimbing

  
Gideon K.F.H. Hutapea, S.T.,M.Ds

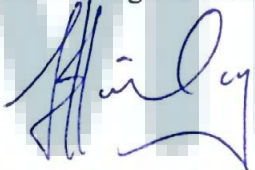
Penguji

  
Aditya Satyagraha, S.Sn., M.D.s

Ketua Sidang

  
Erwin Alfian, S.Sn., M.Ds

Ketua Program Studi

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

## LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ivander Bernadine. K  
NIM : 13120210329  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni & Desain  
Universitas Multimedia Nusantara  
Judul Tugas Akhir :

### **PERANCANGAN APLIKASI TEKNIK DASAR WUSHU UNTUK ANAK-ANAK**

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

Tangerang, 6 Januari 2017



Ivander Bernadine. K

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan yang Maha Esa atas berkat dan rahmat yang diberikan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Lengah dan padatnya jadwal anak-anak sehingga mereka mengalami gaya hidup kurang bergerak atau berolahraga membuat penulis tertarik untuk membuat perancangan yang berjudul Perancangan Aplikasi Teknik Dasar Wushu untuk anak-anak yang diangkat sebagai judul Tugas Akhir.

Dari hasil observasi dan pencarian data penulis baik secara kualitatif dan kuantitatif banyak anak-anak yang tidak memiliki waktu untuk berolahraga bahkan bermain bagi mereka karena padatnya jadwal mereka. Dampak negative dari kebiasaan hidup tersebut sangat berbahaya bagi anak-anak untuk kedepannya. Banyak juga orang tua yang salah mendidik anaknya, mereka terlalu protektif terhadap anaknya sehingga menjadikan mereka kurang bergerak atau berolahraga.

Anak-anak sangat tertarik dan dekat dengan media saat ini khususnya perkembangan teknologi seperti *gadget, Smartphone, Tab* maka dari itu penulis membuat aplikasi dengan basis android karena saat ini anak-anak dekat dengan media tersebut.

Dalam proses pembuatan aplikasi ini sangat banyak halangan yang dihadapi oleh penulis, namun semua dapat teratasi atas bantuan dari beberapa pihak oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada :

1. Yusup S. Martyastiadi, S.T., M.Inf. Tech. selaku ketua program studi Desain Komunikasi Visual
2. Gideon K. Federick S.T.,M.Ds selaku dosen pembimbing yang selalu membimbing penulis dan memberi masukan dalam proses pembuatan perancangan Tugas Akhir penulis
3. Wushu Genta Suci selaku sanggar pelatihan wushu yang membantu penulis dalam merancang aplikasi penulis yang digunakan untuk mengisi konten yang ada dalam perancangan aplikasi penulis.
4. Keluarga penulis Nurhadin Suhardi , Sri Handayani Bernadine dan adik penulis Eugene Bernadine yang selalu memberikan doa, semangat dan motivasi kepada penulis dalam menjalankan perancangan Tugas Akhir.
5. Andhika, Andrian, Ermanto, Edvyn, Jiaolian Irwan, Darren, Randi, Joshua dan teman-teman yang selalu mendukung dan membantu penulis dalam merancang aplikasi untuk Tugas Akhir penulis.

Tangerang, 6 Januari 2017



Ivander Bernadine. K

## ABSTRAKSI

Anak-anak usia 5-10 tahun merupakan masa dimana mereka mengalami perkembangan motorik khususnya motorik kasar, tetapi dewasa ini karena perkembangan teknologi yang semakin maju dengan munculnya *gadget* dan video game membuat mereka mengalami aktivitas kurang gerak. Jika hal tersebut dibiarkan maka masalah kesehatan akan bermunculan pada diri mereka, perancangan aplikasi interaktif teknik dasar Wushu untuk anak-anak merupakan sebuah solusi untuk sedikit merubah gaya hidup mereka. Dalam pelatihan teknik dasar Wushu anak-anak akan terdorong untuk berlatih dengan media apps sehingga mereka meninggalkan gaya hidup kurang gerak tanpa harus meninggalkan ketertarikan mereka terhadap gadget.

Kata Kunci : Anak-anak usia 5-10 tahun, kurang gerak, Wushu, Gadget, teknik dasar

The logo of Universitas Muhammadiyah Negeri (UMMN) is displayed in a large, light blue, stylized font. It consists of the letters 'U', 'M', 'M', and 'N' arranged horizontally.

## ***ABSTRACT***

*Children within the age of 5 to 10 is in a period of motoric skills development especially gross motor skills. However because the advancement of technology, children nowadays usually spend their time in front of their gadgets instead of honing their motor skills, this habit can cause health problems that may affect children growth in the future. An android application that teach basic techniques of Wushu can be a solution to this problem, because the apps can encourage children to hone their motor skill by learning Wushu techniques without leaving their gadgets.*

Keywords : Children within the age of 5-10 years old, wushu, gadget, basic technique



UMMN



## DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	iii
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAKSI.....	vi
<i>ABSTRACT</i> .....	vii
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
DAFTAR TABLE.....	xix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xix
1.1. Latar Belakang.....	3
1.2. Rumusan Masalah.....	3
1.3. Batasan Masalah.....	4
1.4. Tujuan Tugas Akhir.....	4
1.4.1 Tujuan Khusus.....	5

<b>1.5. Metode Pengumpulan Data.....</b>	<b>6</b>
<b>1.6. Metode Perancangan.....</b>	<b>8</b>
<b>1.7. Skematika Perancangan.....</b>	<b>9</b>
<b>2.1. Perkembangan AnakUsia Dini.....</b>	<b>12</b>
<b>2.1.1. Fungsi Perkembangan Motorik Kasar Anak.....</b>	<b>14</b>
<b>2.2. Aplikasi.....</b>	<b>15</b>
<b>2.2.1. Karakteristik Media Baru.....</b>	<b>17</b>
<b>2.2.2. Aplikasi Sebagai Multimedia Interaktif.....</b>	<b>21</b>
<b>2.2.3. Warna Dalam Aplikasi.....</b>	<b>22</b>
<b>2.2.4. Navigasi.....</b>	<b>23</b>
<b>2.2.5. Tipografi Dalam Aplikasi.....</b>	<b>25</b>
<b>2.3. Desain Iteraktif.....</b>	<b>26</b>
<b>2.3.1. Graphic User Interface.....</b>	<b>28</b>
<b>2.4. Wushu.....</b>	<b>30</b>
<b>2.5. Aliran Dalam Wushu Taolu.....</b>	<b>31</b>
<b>2.6. Desain.....</b>	<b>31</b>
<b>2.6.1. Elemen Dalam Desain.....</b>	<b>33</b>

2.6.2. Prinsip Desain.....	35
2.6.3. Layout Dalam Aplikasi.....	36
2.7. Desain Aplikasi Untuk Anak.....	38
2.8. Ilustrasi.....	38
3.1. Data Penelitian.....	39
3.1.1. Data.....	41
3.2. Wawancara.....	42
3.2.1. Wawancara dengan Bapak Irwanto.....	48
3.2.2. Wawancara dengan Psikolog anak bapak Adib Setiawan.....	51
3.2.3. Wawancara dengan Dosen ahli game bapak Julio.....	53
3.2.4. FGD dengan beberapa anak.....	55
3.2.5. wawancara dengan Dokter spesialis anak Yose M.....	59
3.2.6. Kesimpulan Wawancara.....	59
3.3. Kuisisioner.....	62
3.3.1. Hasil Kuisisioner.....	63
3.4. Observasi.....	63
3.4.1. Aplikasi Wheres my water.....	64

3.4.2. Aplikasi kungfu panda.....	66
3.4.3. Aplikasi Subway Surface.....	68
3.5. STP.....	71
3.5.1. Segmenting.....	71
3.6. SWOT.....	72
3.6.1. Strength.....	72
3.6.2. Weakness.....	72
3.6.3. Oportunity.....	73
3.6.4. Threat.....	73
3.7. Analisis Data.....	73
4.1. Konsep Perancangan.....	74
4.1.1. Tujuan Perancangan.....	75
4.1.2. Strategi Perancangan.....	75
4.2. Mind mapping.....	76
4.3. Brainstorming.....	77
4.3.2. Konsep Cerita.....	79
4.4. Sketsa Perancangan.....	79

4.4.1. Karakter.....	86
4.4.2. Background.....	101
4.4.3. Logo.....	105
4.4.4. Referensi Baju.....	111
4.4.5. Font.....	113
4.4.6. Perancangan konsep aplikasi.....	113
4.4.6.1 User Interface.....	116
4.4.6.2 Tombol.....	117
4.4.6.3 Medali.....	120
4.5. Storyboard dan Struktur Aplikasi.....	123
4.6. Pengaplikasian pada media.....	124
4.6.1. Baju.....	124
4.6.2. Gantungan Kunci.....	125
4.6.3. Sticker.....	126
4.7. Budgeting.....	128
4.8. Perancangan Iklan.....	128
5.1. Kesimpulan.....	130

5.2. Saran..... 131

DAFTAR PUSTAKA..... xxviii



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. <i>Apps for Kids</i> .....	18
Gambar 2.2. <i>Audio File Kids</i> .....	19
Gambar 2.3. <i>Animation Desk</i> .....	19
Gambar 2.4. <i>Effective Use Color and Graphic in Apps</i> .....	20
Gambar 2.5. <i>The Yellow Luke Flash App</i> .....	21
Gambar 2.6. <i>Additive Color</i> .....	22
Gambar 2.7. <i>Seagames Wushu</i> .....	29
Gambar 2.8. <i>Seagames Wushu</i> .....	29
Gambar 3.1. <i>Wawancara dengan Bapak Irwanto pelatih Wushu Genta Suci</i> .....	48
Gambar 3.2. <i>Wawancara dengan Bapak psikolog anak Bapak Adib Setiawan</i> ....	51
Gambar 3.3. <i>Wawancara dengan Bapak Julio selaku Dosen IT UMN</i> .....	53
Gambar 3.4. <i>Melakukan FGD dengan anak-anak</i> .....	55
Gambar 3.5. <i>wawancara dengan dokter spesialis anak</i> .....	57
Gambar 3.6. <i>Pertanyaan kuisisioner satu</i> .....	61
Gambar 3.7. <i>Pertanyaan kuisisioner dua</i> .....	61
Gambar 3.8. <i>Pertanyaan kuisisioner tiga</i> .....	64
Gambar 3.9. <i>Aplikasi Wheres My water</i> .....	64
Gambar 3.10. <i>Aplikasi Kungfu panda</i> .....	65
Gambar 3.11. <i>Aplikasi Kungfu Panda</i> .....	66
Gambar 3.12. <i>Aplikasi Subway Surface</i> .....	67
Gambar 3.13. <i>Aplikasi Subway Surface</i> .....	68
Gambar 3.14. <i>Web Banner kungfu panda</i> .....	69
Gambar 3.15. <i>Web Banner where's my water</i> .....	69
Gambar 3.16. <i>Web Banner subway surface</i> .....	70

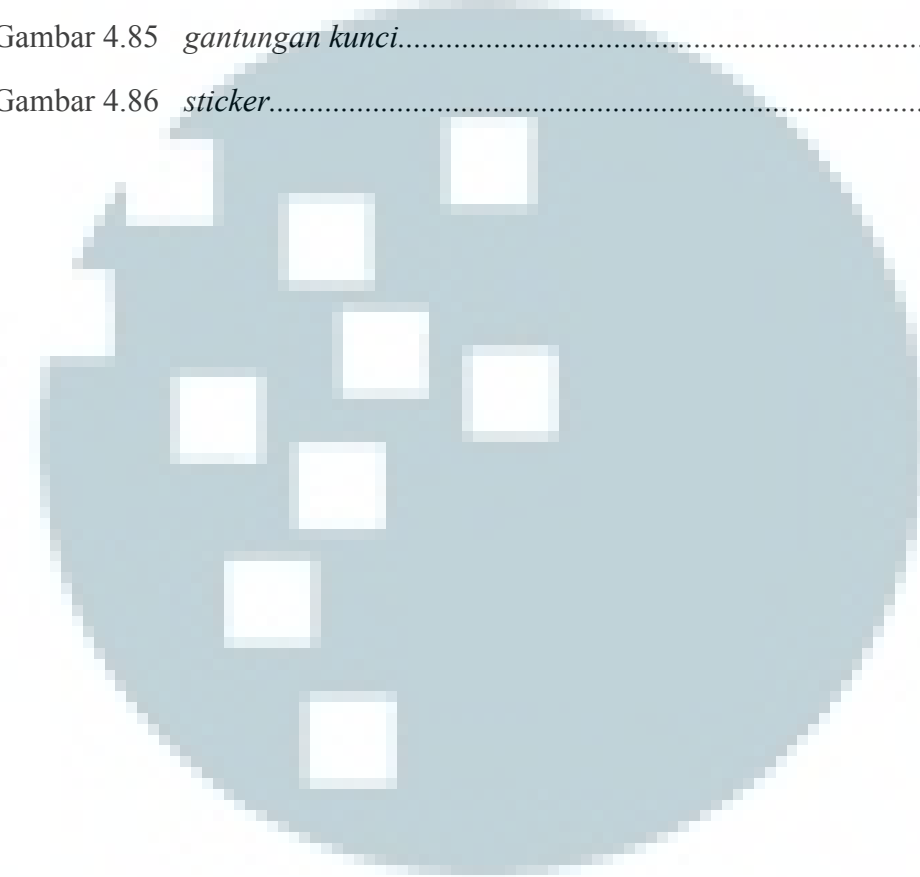
Gambar 4.1.	<i>Mindmapping</i> .....	76
Gambar 4.2.	<i>Referensi Sketsa</i> .....	81
Gambar 4.3.	<i>Referensi Sketsa</i> .....	81
Gambar 4.4.	<i>Referensi Harimau</i> .....	82
Gambar 4.5.	<i>Referensi Film We Bear-bear</i> .....	82
Gambar 4.6.	<i>Referensi Kungfu panda</i> .....	82
Gambar 4.7.	<i>Sketsa karakter</i> .....	82
Gambar 4.8.	<i>Gambar jadi</i> .....	82
Gambar 4.9.	<i>Referensi Bangau</i> .....	83
Gambar 4.10.	<i>Referensi Film We Bear-bear</i> .....	83
Gambar 4.11.	<i>Referensi Film kungfu panda</i> .....	83
Gambar 4.12.	<i>Referensi sketsa bangau</i> .....	83
Gambar 4.13.	<i>Gambar jadi bangau</i> .....	83
Gambar 4.14.	<i>Gambar referensi monyet</i> .....	84
Gambar 4.15.	<i>Referensi Film We Bear-bear</i> .....	84
Gambar 4.16.	<i>Referensi Film kungfu panda</i> .....	84
Gambar 4.17.	<i>Referensi Sketsa monyet</i> .....	84
Gambar 4.18.	<i>gambar jadi monyet</i> .....	84
Gambar 4.19.	<i>Referensi ular</i> .....	85
Gambar 4.20.	<i>Referensi Film We Bear-bear</i> .....	85
Gambar 4.21.	<i>Referensi Film kungfu panda</i> .....	85
Gambar 4.22.	<i>Referensi sketsa ular</i> .....	85
Gambar 4.23.	<i>gambar karakter ular</i> .....	85
Gambar 4.24.	<i>Referensi sketsa naga</i> .....	86
Gambar 4.25.	<i>Referensi naga</i> .....	86
Gambar 4.26.	<i>Referensi naga</i> .....	86
Gambar 4.27.	<i>Sketsa karakter</i> .....	86



Gambar 4.28. <i>hasil jadi</i> .....	87
Gambar 4.29. <i>Referensi pose wushu</i> .....	87
Gambar 4.30. <i>Referensi pose wushu</i> .....	88
Gambar 4.31. <i>referensi kuil</i> .....	89
Gambar 4.32. <i>referensi kuil</i> .....	89
Gambar 4.33. <i>sketsa kuil nian</i> .....	90
Gambar 4.34. <i>sketsa kuil nian</i> .....	91
Gambar 4.35. <i>referensi hutan</i> .....	92
Gambar 4.36. <i>referensi kuil monyet</i> .....	92
Gambar 4.37. <i>sketsa kuil monyet</i> .....	93
Gambar 4.38. <i>gambar kuil monyet</i> .....	93
Gambar 4.39. <i>referensi kuil bangau</i> .....	94
Gambar 4.40. <i>sketsa kuil bangau</i> .....	95
Gambar 4.41. <i>hasil kuil bangau</i> .....	95
Gambar 4.42. <i>referensi kuil ular</i> .....	96
Gambar 4.43. <i>sketsa kuil ular</i> .....	97
Gambar 4.44. <i>gambar kuil ular</i> .....	97
Gambar 4.45. <i>referensi kuil naga</i> .....	98
Gambar 4.46. <i>referensi warna naga</i> .....	99
Gambar 4.47. <i>referensi lokasi naga</i> .....	99
Gambar 4.48. <i>sketsa kuil naga</i> .....	100
Gambar 4.49. <i>gambar kuil naga</i> .....	100
Gambar 4.50. <i>sketsa logo</i> .....	101
Gambar 4.51. <i>sketsa logo</i> .....	102
Gambar 4.52. <i>sketsa logo</i> .....	102
Gambar 4.53. <i>sketsa logo</i> .....	103
Gambar 4.54. <i>sketsa logo</i> .....	103

Gambar 4.55. <i>sketsa logo</i> .....	104
Gambar 4.56. <i>sketsa logo</i> .....	104
Gambar 4.57. <i>sketsa huruf kanji</i> .....	105
Gambar 4.58. <i>referensi baju wushu</i> .....	106
Gambar 4.59. <i>referensi baju wushu</i> .....	107
Gambar 4.60. <i>hasil baju karakter laki-laki</i> .....	107
Gambar 4.61. <i>referensi baju wushu perempuan</i> .....	108
Gambar 4.62. <i>hasil baju karakter perempuan</i> .....	109
Gambar 4.63. <i>referensi baju wushu</i> .....	110
Gambar 4.64. <i>referensi baju naga</i> .....	110
Gambar 4.65. <i>pengaplikasian pada karakter naga</i> .....	111
Gambar 4.66. <i>font chesseburger</i> .....	112
Gambar 4.67. <i>font chantai</i> .....	112
Gambar 4.68. <i>font peanut butter cookies</i> .....	112
Gambar 4.69. <i>referensi konsep scroll china</i> .....	113
Gambar 4.70. <i>referensi scroll china</i> .....	114
Gambar 4.71. <i>hasil jadi home</i> .....	115
Gambar 4.72. <i>halaman medal</i> .....	115
Gambar 4.73. <i>tombol play</i> .....	116
Gambar 4.74. <i>tombol medali</i> .....	117
Gambar 4.75. <i>tombol next</i> .....	117
Gambar 4.76. <i>referensi medali</i> .....	118
Gambar 4.77. <i>referensi medali</i> .....	119
Gambar 4.78. <i>hasil medali</i> .....	119
Gambar 4.79. <i>story board jadi</i> .....	121
Gambar 4.80 <i>story board jadi</i> .....	121
Gambar 4.81 <i>story board jadi</i> .....	122

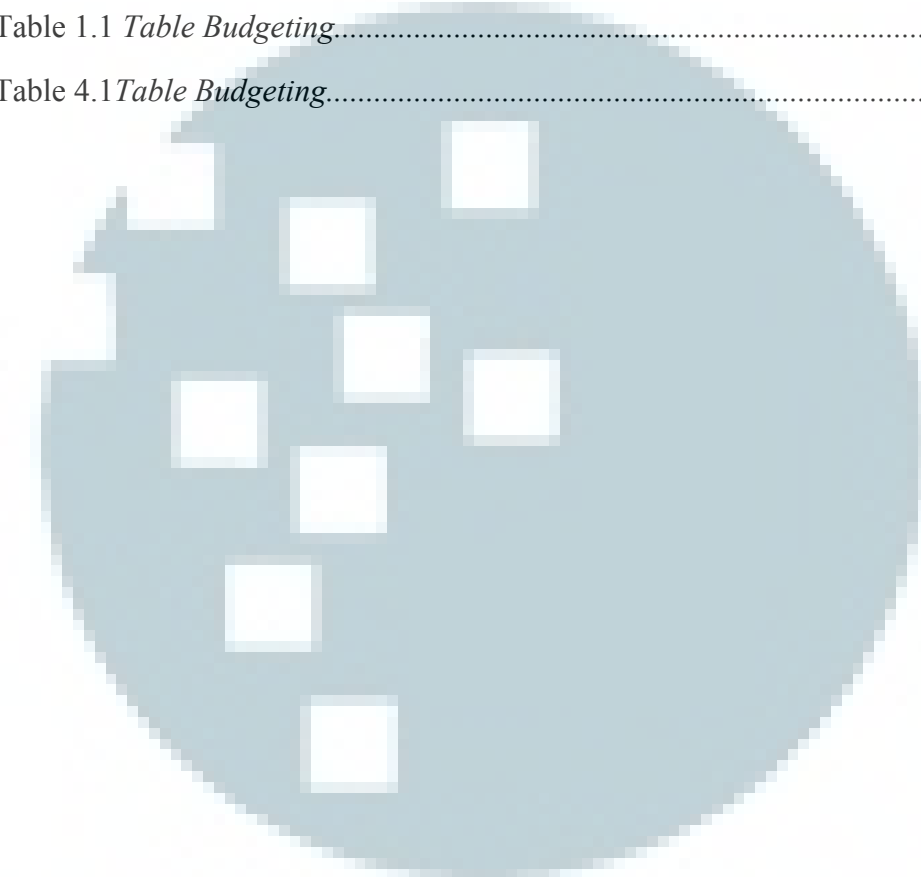
Gambar 4.82	<i>popup banner pada game</i> .....	123
Gambar 4.83	<i>web banner pada playstore</i> .....	123
Gambar 4.84	<i>aplikasi pada baju</i> .....	124
Gambar 4.85	<i>gantungan kunci</i> .....	125
Gambar 4.86	<i>sticker</i> .....	126



U M N

## DAFTAR TABLE

Table 1.1 <i>Table Budgeting</i> .....	129
Table 4.1 <i>Table Budgeting</i> .....	130



U M M N

## DAFTAR LAMPIRAN

DAFTAR LAMPIRAN BIMBINGAN SPESIALIS.....	xxi
DAFTAR LAMPIRAN BIMBINGAN PEMBIMBING.....	xxii
DAFTAR LAMPIRAN BIMBINGAN PEMBIMBING.....	xxiii
PROSES Pengerjaan Sidang Akhir.....	xxiv
PROSES Pengerjaan Sidang Akhir.....	xxv
PROSES Pengerjaan Sidang Akhir.....	xxv
PROSES Pengerjaan Sidang Akhir.....	xxvi

UMMN