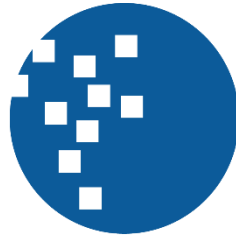


PERANCANGAN *WEBSITE INTERACTIVE STORYTELLING*
TENTANG KESELAMATAN SAAT BERMAIN BANJIR
GENANGAN UNTUK ANAK USIA 6-12 TAHUN



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Angelina Elita Padmasari

0000041283

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2024

PERANCANGAN *WEBSITE INTERACTIVE STORYTELLING*

TENTANG KESELAMATAN SAAT BERMAIN BANJIR

GENANGAN UNTUK ANAK USIA 6-12 TAHUN



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Angelina Elita Padmasari

00000041283

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Angelina Elita Padmasari
Nomor Induk Mahasiswa : 00000041283
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

**PERANCANGAN *WEBSITE INTERACTIVE STORYTELLING* TENTANG
KESELAMATAN SAAT BERMAIN BANJIR GENANGAN UNTUK ANAK
USIA 6-12 TAHUN**

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas Akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 20 Mei 2024



Angelina Elita Padmasari

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas Akhir dengan judul

**PERANCANGAN *WEBSITE INTERACTIVE STORYTELLING* TENTANG
KESELAMATAN SAAT BERMAIN BANJIR GENANGAN UNTUK ANAK
USIA 6-12 TAHUN**

Oleh

Nama : Angelina Elita Padmasari
NIM : 00000041283
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah disetujui untuk diajukan pada
Sidang Ujian Tugas Akhir Universitas Multimedia Nusantara

Tangerang, 20 Mei 2024

Pembimbing



Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/043487

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/043487

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

**PERANCANGAN *WEBSITE INTERACTIVE STORYTELLING* TENTANG
KESELAMATAN SAAT BERMAIN BANJIR GENANGAN UNTUK ANAK
USIA 6-12 TAHUN**

Oleh

Nama : Angelina Elita Padmasari
NIM : 00000041283
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain


Telah diujikan pada hari Jumat, 31 Mei 2024

Pukul 09.00 s.d 09.45 dan dinyatakan


LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.


Ketua Sidang


Aditya Satyagraha, S.Sn., M.Ds.
0326128001/038953


Penguji


Dr. Anne Nurfarina, S.Sn., M.Sn.
0416066807/069425

Pembimbing


Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/043487

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Angelina Elita Padmasari
NIM : 00000041283
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : D3/S1/S2
Judul Karya Ilmiah :

PERANCANGAN *WEBSITE INTERACTIVE STORYTELLING* TENTANG KESELAMATAN SAAT BERMAIN BANJIR GENANGAN UNTUK ANAK USIA 6-12 TAHUN

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia:

Memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya di repositori Knowledge Center, sehingga dapat diakses oleh Civitas Akademika/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial dan saya juga tidak akan mencabut kembali izin yang telah saya berikan dengan alasan apapun.

Saya tidak bersedia, dikarenakan:

Dalam proses pengajuan untuk diterbitkan ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) **.

Tangerang, 20 Mei 2024



Angelina Elita Padmasari

** Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI selama 6 bulan kedepan, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk diunggah ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan berkat rahmat dan karunia-Nya kepada kita semua, sehingga penulis diberi kesempatan untuk menyelesaikan proposal yang berjudul Perancangan *Website Interactive Storytelling* tentang Keselamatan saat Bermain Banjir Genangan untuk Anak Usia 6-12 Tahun.

Proposal ini dituliskan dengan tujuan memenuhi persyaratan perkuliahan dari mata kuliah Tugas Akhir Universitas Multimedia Nusantara. Selain itu dengan adanya penulisan proposal laporan ini sebagai media yang dapat membantu anak – anak usia 6-12 tahun untuk mulai memiliki dan lebih menyadari atau waspada bermain banjir. Dengan dibantu peran orangtua dalam mendukung anaknya untuk lebih peduli dan menyadari akan bahaya anak bermain banjir. Karena dengan meningkatkan kesadaran mereka akan bahaya dan dampak anak dibiarkan bermain banjir, dapat terhindar dari masalah yang lebih berbahaya lagi seperti kematian.

Dengan terlaksananya penulisan proposal Tugas Akhir ini, tidak lepas dari bantuan dan dorongan dari semua pihak yang berkaitan dengan penulis. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A, sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Dr. Anne Nurfarina, M.Sn, sebagai Pembimbing akademik yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya proposal tugas akhir ini.

6. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Teman – teman saya yang telah membantu memberikan dukungan, sehingga penulis dapat lebih bersemangat dalam menyelesaikan tugas akhir ini

Semoga karya ilmiah ini Semoga proposal ini bermanfaat bagi pembaca. Penulis menyadari bahwa proposal ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati penulis mengharapkan saran dan kritik yang sifatnya membangun.

Tangerang, 20 Mei 2024



(Angelina Elita Padmasari)

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN *INTERACTIVE STORYTELLING* SELAMAT

SAAT BERMAIN BANJIR GENANGAN UNTUK ANAK USIA

6-12 TAHUN

Angelina Elita Padmasari

ABSTRAK

Masalah banjir telah menjadi masalah umum yang sering terjadi di daerah DKI Jakarta, salah satu adalah banjir genangan. Menurut website Pantau Banjir Jakarta (2020), banjir genangan merupakan banjir yang memiliki ketinggian air kurang dari 40 cm. Hal ini sering dimanfaatkan anak-anak sebagai wahana bermain air meskipun adanya potensi bahaya yang dapat terjadi. Hal ini dibuktikan dengan kuesioner yang penulis sebar, dimana mayoritas 85% anak-anak memilih untuk tetap keluar berjalan-jalan ataupun bermain air banjir di sekitar rumah, kompleks perumahan, bahkan di jalan raya. Selain itu, media informasi yang membahas bahaya bermain banjir genangan masih terbilang minim dan dalam bentuk penyampaian satu arah. Media informasi yang digunakan masih terbatas pada Facebook dan artikel sehingga belum menjangkau keseluruhan target. Maka daripada itu, diperlukan media informasi interaktif yang mampu mendukung penyampaian informasi mengenai bahaya serta apa saja yang perlu dipersiapkan dan dihindari pada saat bermain banjir genangan, sehingga bermain menjadi lebih aman. Metode yang penulis gunakan yaitu metode kualitatif dengan melakukan FGD kepada orang tua target dan kuesioner kepada target anak. Penulis membuat perancangan *website interactive storytelling* sebagai salah satu solusi dari permasalahan ini.

Kata kunci: Banjir Genangan, Anak, Kewaspadaan

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

***INTERACTIVE STORYTELLING WEBSITE DESIGN ABOUT
SAFETY DURING PLAYING IN FLOODS FOR CHILDREN***

AGED 6-12 YEARS

Angelina Elita Padmasari

ABSTRACT (English)

Flooding has become a common problem that often occurs in the DKI Jakarta area, one of which is inundation flooding. According to the Pantau Banjir Jakarta website (2020), inundation flooding is a flood that has a water height of less than 40 cm. Children often use this as a place to play in the water, despite the potential dangers that can occur. This is proven by the questionnaire that the author distributed, where the majority, 85% of children, chose to go out for a walk or play in flood water around the house, housing complex, and even on the main road. Apart from that, information media discussing the dangers of playing in flood waters is still minimal and in the form of one-way delivery. The information media used is still limited to Facebook and articles so it has not reached all targets. Therefore, interactive information media is needed that can support the delivery of information about dangers and what needs to be prepared and avoided when playing in flood waters, so that playing becomes safer. The method the author uses is a qualitative method by conducting FGDs with target parents and questionnaires to target children. The author designed an interactive storytelling website as one solution to this problem.

Keywords: Flood Puddles, Children, Awareness

U I W I N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PESETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT (English)</i>	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR BAGAN	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	5
1.5 Manfaat Tugas Akhir	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Ilustrasi	7
2.1.1 Fungsi Ilustrasi	7
2.1.2 Jenis Ilustrasi	7
2.1.3 Warna	9
2.1.4 Tipografi	18
2.1.5 <i>Layout dan Grid</i>	23
2.2 Media Informasi	28
2.2.1 Fungsi Media Informasi	28
2.2.2 Jenis Media Informasi	28
2.2.3 <i>Interactive Storytelling</i>	29
2.3 Banjir	31
2.3.1 Penyebab Banjir	31

2.3.2	Jenis Banjir	33
2.3.3	Bahaya Banjir	33
2.3.4	Penanggulangan Banjir	34
BAB III	METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN	35
3.1	Metodologi Penelitian	35
3.1.1	Metode Kualitatif	35
3.1.2	Studi Eksisting (Data Sekunder)	44
3.1.3	Studi Eksisting (Data Sekunder)	48
3.2	Metodologi Perancangan	49
BAB IV	STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN	51
4.1	Strategi Perancangan	51
4.1.1	<i>Inspiration</i>	51
4.1.2	<i>Ideation</i>	58
4.1.3	<i>Implementation</i>	89
4.2	<i>Beta Test</i>	94
4.2.1	Analisis Desain	94
4.2.2	Analisis <i>Beta</i>	102
4.3	Budgeting	103
BAB V	PENUTUP	106
5.1	Simpulan	106
5.2	Saran	108
DAFTAR PUSTAKA	xiii
LAMPIRAN	xvii

U M M N
 U N I V E R S I T A S
 M U L T I M E D I A
 N U S A N T A R A

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Alasan Bermain Banjir Genangan.....	37
Tabel 3.2 Dampak Banjir	39
Tabel 3.3 Alasan Media Menarik.....	40
Tabel 3.4 SWOT Analisis pada infografis Jangan Bolehkan Anak-Anak Bermain Air Banjir! Oleh Pemprov DKI Jakarta	45
Tabel 3.5 SWOT Analisis pada Game <i>Sai Fah the Flood Fighter</i>	46
Tabel 3.6 SWOT Analisis pada Buku Cerita <i>Interactive Storytelling</i>	49
Tabel 4.1 <i>Frame Your Design Challenge</i>	51
Tabel 4.2 Tabel Warna.....	72
Tabel 4.3 Desain Karakter.....	75
Tabel 4.4 Latar Tempat	79
Tabel 4.5 <i>Ikonomografi</i>	85
Tabel 4.6 Tabel <i>Budgeting Website</i>	103
Tabel 4.7 Tabel Iklan dan Gimmik	104



DAFTAR BAGAN

Bagan 4.1 <i>Storyline Chapter 1 dan 2</i>	63
Bagan 4.2 <i>Storyline Chapter 3</i>	64
Bagan 4.3 <i>Storyline Chapter 3 dan 4</i>	65
Bagan 4.4 <i>Storyline Chapter 4</i>	66
Bagan 4.5 <i>Sitemap</i>	88
Bagan 4.6 <i>Flowchart</i>	89



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kucing 2D vs 3D.....	8
Gambar 2.2 Contoh Karikatur.....	8
Gambar 2.3 Contoh Komik.....	9
Gambar 2.4 RGB dan CMYK.....	10
Gambar 2.5 <i>Hue, Saturation, Lightness</i>	10
Gambar 2.6 <i>Color Wheel</i>	11
Gambar 2.7 Warna Monokromatik.....	12
Gambar 2.8 Psikologi Warna.....	13
Gambar 2.9 Huruf <i>Arial Sans-Serif</i>	20
Gambar 2.10 Huruf <i>Times New Roman Serif</i>	21
Gambar 2.11 Huruf <i>Brush Script Serif</i>	21
Gambar 2.12 Huruf <i>Augsburger Initial Miscellaneous/Decorative</i>	22
Gambar 2.13 Huruf <i>Monotype Monospace</i>	22
Gambar 2.14 <i>Grid</i>	25
Gambar 2.15 <i>Manuscript Grid</i>	26
Gambar 2.16 <i>Hierarchy Grid</i>	26
Gambar 2.17 <i>Modular Grid</i>	27
Gambar 2.18 <i>Column Grid</i>	27
Gambar 2.19 <i>The Interactive Storytelling Spectrum</i>	29
Gambar 3.1 Kapan Banjir Terjadi.....	36
Gambar 3.2 Apa yang Dilakukan saat Banjir Genangan Terjadi.....	37
Gambar 3.3 Dimana Biasa Bermain Banjir Genangan.....	38
Gambar 3.4 Persiapan yang Dilakukan saat Bermain Banjir.....	38
Gambar 3.5 Wawancara Orangtua Target.....	41
Gambar 3.6 Infografis Jangan Bolehkan Anak-Anak Bermain Air Banjir !.....	44
Gambar 3.7 <i>Game Sai Fah the Flood Fighter</i>	46
Gambar 3.8 Referensi <i>Interactive Storytelling</i>	47
Gambar 3.9 Referensi Isi <i>Interactive Storytelling</i>	48
Gambar 4.1 <i>User Persona 1</i>	54
Gambar 4.2 <i>User Persona 2</i>	55
Gambar 4.3 <i>User Persona 3</i>	56
Gambar 4.4 <i>Mindmap Data</i>	57
Gambar 4.5 <i>Mindmap Kreatif</i>	58
Gambar 4.6 <i>Storyboard</i>	68
Gambar 4.7 <i>Moodboard</i>	69
Gambar 4.8 <i>User Journey Map</i>	71
Gambar 4.9 Tipografi <i>Quicksand</i>	74
Gambar 4.10 Tipografi <i>Caveat</i>	75

Gambar 4.11 Tombol	87
Gambar 4.12 <i>Low Fidelity Website</i>	90
Gambar 4.13 <i>High Fidelity</i>	91
Gambar 4.14 <i>Prototype</i>	91
Gambar 4.15 <i>Feedback Desain Karakter</i>	92
Gambar 4.16 <i>Before dan After Opacity Tombol Tanda Tanya</i>	92
Gambar 4.17 <i>Before After Penambahan Informasi</i>	93
Gambar 4.18 <i>Before dan After Perbaikan Animasi</i>	94
Gambar 4.19 Halaman Judul.....	95
Gambar 4.20 Halaman <i>Mini Games Winner</i>	96
Gambar 4.21 Halaman <i>mini games game over</i>	96
Gambar 4.22 Halaman <i>Mini Games Tap-Tap</i>	97
Gambar 4.23 Halaman Dialog Karakter.....	98
Gambar 4.24 Halaman Dialog tanpa Karakter	98
Gambar 4.25 Halaman Pengingat	99
Gambar 4.26 Halaman Pilihan	100
Gambar 4.27 Halaman Endings	100
Gambar 4.28 Feeds Instagram.....	101
Gambar 4.29 Uji Coba Beta Test 1	102
Gambar 4.30 Uji Coba Beta Test 2	103



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Bimbingan Lengkap.....	xvii
Lampiran B Lembar Pernyataan HAKI	xvii
Lampiran C Lembar Pengecekan Turnitin.....	xvii
Lampiran D Transkrip FGD.....	xxii
Lampiran E Hasil Kuesioner.....	xvii
Lampiran F Transkrip Prototype.....	xvii
Lampiran G Transkrip Beta Test.....	xvii
Lampiran H Desain	xvii

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA