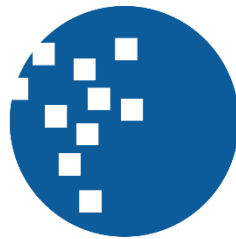


**PERANCANGAN INTERACTIVE STORYTELLING
TENTANG PENGETAHUAN DASAR PERTOLONGAN
PERTAMA UNTUK ANAK-ANAK BERUSIA 7-12 TAHUN**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Jason Christian Gavin

0000042742

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

**PERANCANGAN INTERACTIVE STORYTELLING
TENTANG PENGETAHUAN DASAR PERTOLONGAN
PERTAMA UNTUK ANAK-ANAK BERUSIA 7-12 TAHUN**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Jason Christian Gavin

00000042742

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

**FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

TANGERANG

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Jason Christian Gavin

Nomor Induk Mahasiswa : 00000042742

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas akhir dengan judul:

PERANCANGAN INTERACTIVE STORTYTELLING TENTANG PENGETAHUAN DASAR PERTOLONGAN PERTAMA UNTUK ANAK-ANAK BERUSIA 7-12 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, 13 Mei 2024



Jason Christian Gavin

HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas akhir dengan judul

PERANCANGAN *INTERACTIVE STORYTELLING* TENTANG PENGETAHUAN DASAR PENANGANAN PERTOLONGAN PERTAMA UNTUK ANAK-ANAK BERUSIA 7-12 TAHUN

Oleh

Nama : Jason Christian Gavin
NIM : 00000042742
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

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

Tangerang, 31 Mei 2024

Pembimbing



Rani Aryani Widjono, S.Sn., M.Ds.
0310019201/023987

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



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

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas akhir dengan judul

PERANCANGAN *INTERACTIVE STORYTELLING* TENTANG PENGETAHUAN DASAR PENANGANAN PERTOLONGAN PERTAMA UNTUK ANAK-ANAK BERUSIA 7-12 TAHUN


Oleh

Nama : Jason Christian Gavin
NIM : 00000042742
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain


Telah diujikan pada hari Jumat, 31 Mei 2024
Pukul 11.15 s.d 12.00 dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.


Ketua Sidang


Ardiles Akyuwen, M.Sn.
0323067804/067811

Penguji


Dedy Arpan, S.Des., M.Ds.
0324018607/076482

Pembimbing


Rani Aryani Widjono, S.Sn., M.Ds.
0310019201/023987

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


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

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Jason Christian Gavin

NIM : 00000042742

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Jenjang : S1

Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN INTERACTIVE STORYTELLING
TENTANG PENGETAHUAN DASAR PENANGANAN
PERTOLONGAN PERTAMA UNTUK ANAK-ANAK
BERUSIA 7-12 TAHUN

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia:

- Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial. Saya tidak akan mencabut kembali izin yang telah saya berikan dengan alasan apapun.

Tangerang, 13 Mei 2024

Yang menyatakan,



(Jason Christian Gavin)

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan doa kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya, penulis dapat dengan lancar menyelesaikan tugas akhir ini dengan judul “Perancangan Interactive Storytelling Tentang Pengetahuan Dasar Pertolongan Pertama Untuk Anak-anak Berusia 7-12 Tahun” dengan baik dan tepat waktu sebagai salah satu syarat dalam meraih gelar Sarjana Desain (S. Ds.).

Penulisan tugas akhir ini dilatarbelakangi masih kurangnya edukasi tentang pengetahuan pertolongan pertama di Indonesia. Hal itu berdampak kepada kurangnya wawasan dan kesadaran masyarakat tentang pengetahuan pertolongan pertama. Oleh karena itu penulis ingin menciptakan media informasi interaktif yang dapat digunakan oleh anak-anak untuk mempelajari tentang topik ini. Media tersebut berupa aplikasi yang memiliki cerita serta dilengkapi interaksi didalamnya. Penulis berharap agar media pembelajaran interaktif ini dapat membuat anak-anak untuk tertarik mempelajari tentang pertolongan pertama serta meluruskan jika adanya kesalahan maupun miskonsepsi informasi tentang pertolongan pertama.

Tidak lupa, penulis juga menyadari bahwa hasil laporan tugas akhir ini tidak akan terselesaikan dengan baik tanpa adanya bantuan-bantuan dari beberapa pihak berikut ini. Sehingga, penulis ingin 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. Rani Aryani Widjono, S.Sn., M.Ds., sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini
5. Program Studi Desain Komunikasi Visual, yang telah memberikan bimbingan dan edukasi kepada penulis selama 6 semester

6. Muhamad Gian Mutaqien, game designer & programmer di Gambir Studio yang telah bersedia menjadi narasumber dan memberikan informasi tentang tahap dalam merancang game
7. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini (harapan) Semoga karya ilmiah ini

Tangerang, 13 Mei 2024



Jason Christian Gavin

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN INTERACTIVE STORYTELLING
TENTANG PENGETAHUAN DASAR PERTOLONGAN
PERTAMA UNTUK ANAK-ANAK BERUSIA 7-12 TAHUN

(Jason Christian Gavin)

ABSTRAK

Kecelakaan adalah suatu kejadian yang tidak menguntungkan yang terjadi secara tidak terduga, tidak disengaja, biasanya mengakibatkan kerusakan atau cedera. Kecelakaan dapat terjadi dimana saja dan memiliki dampak yang bermacam-macam, mulai dari cedera ringan hingga berat, kehilangan kesadaran, kecacatan permanen, atau bahkan kematian. Walaupun terkadang dianggap sepele, cedera merupakan salah satu masalah kesehatan global karena dampaknya mempengaruhi lebih dari 4,7 juta orang di seluruh dunia. Dampak yang diakibatkan dari cedera seperti meningkatnya angka kecacatan, penurunan tingkat produktivitas, tingginya biaya kebutuhan layanan kesehatan, hingga kematian. Agar dampak buruk dari cedera yang dialami oleh korban dapat diminimalisir dan tidak semakin memburuk, diperlukan respon cepat dan tepat dalam menangani cedera. Penanganan tersebut disebut disebut juga sebagai pertolongan pertama. Walaupun pengetahuan pertolongan pertama merupakan hal yang penting untuk diketahui dan dipelajari semua orang, sangat disayangkan karena berbeda dengan negara-negara maju seperti Australia, UK, Newzealand, Norway, Canada yang telah menerapkan edukasi tentang topik ini bahkan pada siswa-siswi berpendidikan sekolah dasar, pemerataan edukasi dalam lingkup pendidikan tentang topik pertolongan pertama masih belum tersebar secara merata di Indonesia. Hal ini sangat disayangkan karena berdampak kepada rendahnya pemahaman masyarakat tentang pertolongan pertama serta banyaknya masyarakat yang mempercayai dan mempraktikkan cara penanganan pertolongan pertama yang salah. Oleh karena itu penulis ingin mengangkat topik ini dengan memberi solusi melalui perancangan sebuah media interaktif yang dapat mengedukasi anak-anak tentang pengetahuan dasar pertolongan pertama agar dapat memutus rantai informasi yang salah seputar pertolongan pertama yang telah tersebar di masyarakat.

Kata kunci: Pertolongan Pertama, Edukasi, Kecelakaan, Cedera, Interactive Storytelling

DESIGNING INTERACTIVE STORYTELLING DESIGN

ABOUT BASIC KNOWLEDGE OF FIRST AID FOR CHILDREN AGED 7-12 YEARS

(Jason Christian Gavin)

ABSTRACT (English)

An accident is an unfortunate incident that occurs unexpectedly, unintentionally, and usually results in damage or injury. Accidents can happen anywhere and have varying impacts, ranging from minor to severe injuries, loss of consciousness, permanent disability, or even death. Although sometimes considered trivial, injuries are a global health issue due to their impact on over 4.7 million people worldwide. The consequences of injuries include increased disability rates, decreased productivity levels, high healthcare costs, and even death. To minimize the adverse effects of injuries on victims and prevent them from worsening, a swift and appropriate response in handling the injuries is necessary. This response is known as first aid. While first aid knowledge is crucial for everyone to learn and understand, it is unfortunate that, unlike developed countries such as Australia, the UK, New Zealand, Norway, and Canada, which have implemented education on this topic even for elementary school students, the dissemination of education on first aid within the education system in Indonesia is still not widespread. This is regrettable because it results in a low level of public understanding of first aid and many people believing in and practicing incorrect first aid methods. Therefore, the author wants to address this issue by designing an interactive medium to educate children about basic first aid knowledge, aiming to break the chain of misinformation about first aid that has spread within the community.

Keywords: *First Aid, Education, Accident, Injuries, Interactive Storytelling*

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT (English)</i>	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Media Informasi	5
2.1.1 <i>Print based Information Design</i>	5
2.1.2 <i>Interactive Information Design</i>	5
2.1.3 <i>Enviromental Information Design</i>	6
2.2 Ilustrasi	7
2.2.1 Gaya Ilustrasi	7
2.2.1.1 <i>Visual Language</i>	8
2.2.1.2 <i>Pictoral Truth</i>	8
2.2.2 Fungsi Ilustrasi	8
2.3 Color	9
2.3.1 Hue	9
2.3.2 Value	10
2.3.3 Saturation	10

2.4	Tipografi.....	12
2.4.1	Jenis <i>Typeface</i>	12
2.5	UI/UX.....	13
2.5.1	<i>User Interface</i>	13
2.5.2	<i>User Experience</i>	15
2.6	Story.....	16
2.6.1	<i>Three Act Structure</i>	16
2.7	Pertolongan Pertama.....	17
2.7.1	Tujuan Pertolongan Pertama.....	18
2.7.2	Prinsip Pertolongan Pertama.....	18
2.7.3	Tindakan Pertolongan Pertama.....	19
BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN.....		23
3.1	Metodologi Penelitian.....	23
3.1.1	Metode Kualitatif.....	23
3.1.2	Metode Kuantitatif.....	27
3.1.3	Studi Referensi.....	33
3.1.3.1	(UN)TRAFFICKED.....	33
3.1.3.2	<i>First Aid Action Hero</i>	35
3.1.3.3	<i>Telltale Games The Walking Dead</i>	38
3.1.4	Studi Eksisting.....	41
3.1.4.1	Buku Pedoman Pertolongan Pertama PMI.....	41
3.2	Metodologi Perancangan.....	43
3.3	Mandatori.....	48
BAB IV STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN.....		47
4.1	Strategi Perancangan.....	47
4.1.1	<i>Premise and Purpose</i>	47
4.1.2	<i>Audience and Target Market</i>	51
4.1.3	<i>Medium, Platform, and Genre</i>	51
4.1.4	<i>Narrative or Gaming Elements</i>	52
4.1.5	<i>User's Role and POV</i>	56
4.1.6	<i>Characters</i>	56
4.1.7	<i>Structure & User Interface</i>	66

4.1.8	<i>Storyworld and Subsetting</i>	70
4.1.9	<i>User Engagement</i>	77
4.1.10	<i>Overall Look</i>	78
4.1.11	Perancangan Media Pendukung	79
4.2	Analisis Perancangan	81
4.2.1	<i>Analisis Alpha Test</i>	81
4.2.2	<i>Analisis Beta Test</i>	94
4.2.3	Analisis Media Sekunder	97
4.2.3.1	Analisis Youtube Ads	97
4.2.3.2	Analisis Poster	98
4.2.3.3	Analisis Gantungan Kunci	99
4.3	Budgeting	100
BAB V PENUTUP	101
5.1	Simpulan	101
5.2	Saran	102
DAFTAR PUSTAKA	xiii
LAMPIRAN	xv



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Analisis SWOT (UN)TRAFFICKED	35
Tabel 3.2 Tabel Analisis <i>First Aid Action Hero</i>	37
Tabel 3.3 Tabel Analisis SWOT Telltale Games <i>The Walking Dead</i>	35
Tabel 3.4 Tabel Analisis SWOT Buku Pedoman Pertolongan Pertama PMI	43
Tabel 4.1 Tabel Kuisisioner <i>Alpha Test</i>	82
Tabel 4.2 Tabel Feedback <i>Alpha Test</i>	82
Tabel 4.3 Tabel Partisipan <i>Beta Test</i>	95
Tabel 4.4 Tabel Pernyataan dan Respon <i>Beta Test</i>	95
Tabel 4.5 Tabel <i>Budgeting</i>	100



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Hue</i>	10
Gambar 2.2 <i>Value</i>	10
Gambar 2.3 <i>Saturation</i>	11
Gambar 2.4 <i>Color Scheme</i>	12
Gambar 2.5 Jenis-jenis <i>typeface</i>	13
Gambar 2.6 Three act structure.....	16
Gambar 3.1 Interview dengan Muhammad Gian Muttaqien	24
Gambar 3.2 Grafik umur responden.....	28
Gambar 3.3 Grafik domisili responden.....	28
Gambar 3.4 Grafik Pendidikan/kelas Responden	28
Gambar 3.5 Grafik minat bermain game.....	28
Gambar 3.6 Grafik jenis game yang disukai.....	30
Gambar 3.7 Grafik minat membaca	30
Gambar 3.8 Grafik genre cerita yang disukai	30
Gambar 3.9 Grafik tingkat pengetahuan tentang pertolongan pertama	31
Gambar 3.10 Grafik jawaban skenario studi kasus.....	32
Gambar 3.11 Grafik sumber informasi pertolongan pertama	33
Gambar 3.12 (UN)TRAFFICKED.....	33
Gambar 3.13 Konten Website (UN)TRAFFICKED	34
Gambar 3.14 <i>First Aid Action Hero</i>	35
Gambar 3.15 <i>Gameplay First Aid Action Hero</i>	36
Gambar 3.16 Telltale Games The Walking Dead	39
Gambar 3.17 The Walking Dead Gameplay	40
Gambar 3.18 Buku Pedoman Pertolongan Pertama PMI (2009)	41
Gambar 3.19 Brand Hansaplast.....	49
Gambar 4.1 Hasil <i>Mindmap</i>	46
Gambar 4.2 <i>Moodboard</i>	48
Gambar 4.3 Hasil Color Palette	48
Gambar 4.4 Font Manrope	49
Gambar 4.5 Font Questerian	49
Gambar 4.6 <i>User Persona</i>	50
Gambar 4.7 Sketsa <i>Icons</i>	52
Gambar 4.8 Finalisasi <i>Icons</i>	53
Gambar 4.9 Referensi Visual <i>Title Logo</i>	54
Gambar 4.10 Proses Sketsa <i>Title logo</i>	54
Gambar 4.11 Proses Finalisasi <i>Title Logo</i>	55
Gambar 4.12 Referensi Visual Karakter Hugo	57
Gambar 4.13 Proses Sketsa karakter Hugo	57

Gambar 4.14 Proses Finalisasi Karakter Hugo	58
Gambar 4.15 Alternatif Ekspresi Hugo.....	58
Gambar 4.16 Referensi Visual Karakter Milo	59
Gambar 4.17 Proses Sketsa Karakter Milo	60
Gambar 4.18 Proses Finalisasi Karakter Milo	60
Gambar 4.19 Proses Alternatif Ekspresi Milo	61
Gambar 4.20 Referensi Visual Karakter Oswald.....	62
Gambar 4.21 Proses Sketsa Karakter Oswald.....	62
Gambar 4.22 Proses Finalisasi Karakter Oswald.....	63
Gambar 4.23 Referensi Visual Karakter Tiana.....	64
Gambar 4.24 Proses Sketsa Karakter Tiana.....	64
Gambar 4.25 Proses Finalisasi Karakter Tiana.....	65
Gambar 4.26 Alternatif Ekspresi Karakter Tiana	65
Gambar 4.27 Flowchart.....	66
Gambar 4.28 Layout Tampilan <i>Home Screen</i>	67
Gambar 4.29 Layout Tampilan Dialog	67
Gambar 4.30 Layout Tampilan <i>Cutscene</i>	68
Gambar 4.31 Layout Tampilan Pilihan P3K.....	68
Gambar 4.32 Layout Tampilan <i>Loading Screen</i>	69
Gambar 4.33 Referensi Lorong Sekolah.....	69
Gambar 4.34 Sketsa Lorong Sekolah.....	70
Gambar 4.35 Finalisasi Lorong Sekolah.....	70
Gambar 4.36 Referensi Toko Antik	71
Gambar 4.37 Sketsa Toko Antik.....	71
Gambar 4.38 Finalisasi Toko Antik.....	72
Gambar 4.39 Referensi Hutan Silas	72
Gambar 4.40 Tahap Sketsa Hutan Silas.....	73
Gambar 4.41 Tahap Finalisasi Hutan Silas.....	73
Gambar 4.42 Referensi Desa Silas.....	73
Gambar 4.43 Sketsa Desa Silas.....	74
Gambar 4.44 Finalisasi Desa Silas.....	74
Gambar 4.45 Referensi Dapur Tiana	75
Gambar 4.46 Sketsa Dapur Tiana	75
Gambar 4.47 Finalisasi Dapur Tiana	75
Gambar 4.48 Interaktifitas Jenis Pertama	76
Gambar 4.49 Interaktifitas Jenis Kedua.....	76
Gambar 4.50 Interaktifitas Jenis Ketiga.....	77
Gambar 4.51 Prototyping Figma.....	77
Gambar 4.52 Grid dan Layout Kasar Poster.....	78
Gambar 4.53 Finalisasi Poster.....	79

Gambar 4.54 Grid dan Layout Kasar Youtube Ads.....	79
Gambar 4.55 Finalisasi Youtube Ads	80
Gambar 4.56 Asset Ilustrasi Gantungan Kunci.....	80
Gambar 4.57 Tahap Eksposisi.....	84
Gambar 4.58 Tahap Insiden Pemicu	84
Gambar 4.59 Tahap Titik Balik	85
Gambar 4.60 Tahap Aksi Meningkat	85
Gambar 4.61 Tahap Titik Tengah	86
Gambar 4.62 Tahap Titik Balik	86
Gambar 4.63 Penerapan Font Questerian	88
Gambar 4.64 Sebelum dan Sesudah Perubahan Ketebalan Font	89
Gambar 4.65 Sebelum dan Sesudah Adanya Ikon Next dan Back	89
Gambar 4.66 Sebelum dan Sesudah Adanya Ikon <i>Action</i>	90
Gambar 4.67 Penerapan Media Sekunder Youtube Ads.....	94
Gambar 4.68 Penerapan Media Sekunder Poster.....	94
Gambar 4.69 Penerapan Media Sekunder Gantungan Kunci	95



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A: Form Bimbingan.....	xxi
Lampiran B: Wawancara Muhammad Mutaqien	xxii
Lampiran D: Hasil Kuesioner 1	xxvii
Lampiran E: Hasil Kuesioner 2	xxvii
Lampiran F: Hasil Turnitin	xxvii



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA