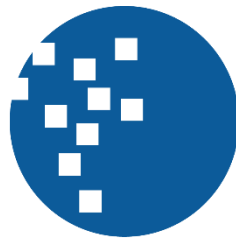


**PERANCANGAN *GUIDEBOOK* INTERAKTIF
SKYWORLD INDONESIA UNTUK USIA 10-13 TAHUN**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Nicholas Elmo Limas

00000043648

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

**PERANCANGAN *GUIDEBOOK* INTERAKTIF
SKYWORLD INDONESIA UNTUK USIA 10-13 TAHUN**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Nicholas Elmo Limas

00000043648

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

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Nicholas Elmo Limas

Nomor Induk Mahasiswa : 00000043648

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas akhir dengan judul:

PERANCANGAN GUIDEBOOK INTERAKTIF

SKYWORLD INDONESIA UNTUK

USIA 10-13 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, 11 Desember 2023



(Nicholas Elmo Limas)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas akhir dengan judul

PERANCANGAN GUIDEBOOK INTERAKTIF SKYWORLD INDONESIA UNTUK USIA 10-13 TAHUN

Oleh

Nama : Nicholas Elmo Limas
NIM : 00000043648
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

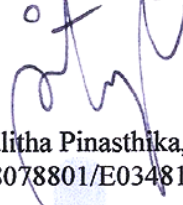
Telah diujikan pada hari Rabu, 3 Januari 2024

Pukul 13.45 s.d 14.30 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



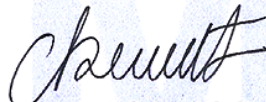
Lalitya Talitha Pinasthika, M.Ds.
0308078801/E034812

Penguji



Lia Herna, S.Sn., M.Ds.
0315048108/E081472

Pembimbing



Ken Natasha Violeta, S.Sn., M.Ds.
0309089201/L00691

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/E043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas academica Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nicholas Elmo Limas
NIM : 00000043648
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain
Jenis Karya : Tugas Akhir

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

PERANCANGAN *GUIDEBOOK* INTERAKTIF SKYWORLD INDONESIA UNTUK USIA 10-13 TAHUN

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalihmediakan/mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 19 Januari 2023

Yang menyatakan,



UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA
(Nicholas Elmo Limas)

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan yang Maha Esa sehingga laporan Tugas Akhir yang Berjudul “Perancangan *Guidbeook* Interaktif Skyworld Indonesia untuk Usia 10-13 Tahun” dapat terselesaikan dengan baik sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Desain.

Penulis menyadari bahwa laporan tidak dapat terselesaikan dengan baik tanpa bantuan dan bimbingan yang diterima dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih 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) Ken Natasha Violeta, S.Sn., M.Ds., sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
- 5) Ibnu Seno Aji, selaku *supervisor* Skyworld Indonesia sebagai narasumber yang telah membantu dalam menjelaskan situasi Skyworld Indonesia.
- 6) Rian Suryana, selaku pemandu Skyworld Indonesia sebagai narasumber yang telah membantu dalam menjelaskan ruang *exhibition*.
- 7) Irma Ratna, selaku tim *marketing* Skyworld Indonesia yang menyediakan denah Skyworld Indonesia.
- 8) Alie Muhammad, selaku HRD Skyworld Indonesia yang menyediakan waktu untuk memberikan masukan akan solusi desain.
- 9) Mutia dan Iksan sebagai narasumber pengunjung Skyworld Indonesiayang telah membagikan pengalamannya di Skyworld Indonesia dan pendapat akan solusi desain.

10) Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

11) Teman-teman saya yang telah mendukung saya selama proses perancangan dari awal hingga akhir.

Semoga karya ilmiah ini dapat membantu bagi orang yang membacanya, baik untuk menambah wawasan terkait pembuatan *guidebook* ataupun perancangan desain dengan topik antariksa.

Tangerang, 22 Desember 2023



(Nicholas Elmo Limas)

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN *GUIDEBOOK* INTERAKTIF

SKYWORLD INDONESIA UNTUK USIA 10-13 TAHUN

(Nicholas Elmo Limas)

ABSTRAK

Perkembangan teknologi antariksa membawa banyak manfaat dalam kehidupan manusia. Sebagai negara dengan pencapaian-pencapaian dalam bidang antariksa, Indonesia memiliki beberapa tempat dimana orang-orang dapat mempelajari pengetahuan akan antariksa. Skyworld Indonesia adalah eduwisata antariksa yang terletak di Taman Mini Indonesia Indah. Namun, media yang digunakan untuk menyampaikan informasi kurang sesuai. Dari permasalahan tersebut, penulis merancang sebuah *guidebook* interaktif untuk Skyworld Indonesia dengan target audiens usia 10 hingga 13 tahun. Metode yang digunakan untuk merancang media informasi interaktif adalah teori Design Thinking dalam buku *The Basic of User Experience Design* yang ditulis oleh Interaction Design Foundation. Penulis menggunakan metode kualitatif untuk mengumpulkan data dengan wawancara dan observasi. Pengumpulan data yang dilakukan digunakan untuk merancang konten dalam *guidebook* interaktif. Adanya *guidebook* sebagai pemandu pengunjung membuat mereka lebih mudah mengerti informasi yang diberikan dan mengetahui alur perjalanan mereka.

Kata kunci: *guidebook*, interaktif, antariksa

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

INTERACTIVE GUIDEBOOK DESIGN FOR SKYWORLD INDONESIA FOR AGE 10-13 YEARS OLD

(Nicholas Elmo Limas)

ABSTRACT (English)

The development of space technology brings many benefits to human life. As a country with achievements in the field of space, Indonesia has several places where people can learn about space knowledge. Skyworld Indonesia is a space education located in Taman Mini Indonesia Indah. However, the media used to convey information is not suitable. From this issue, the author designed an interactive guidebook for Skyworld Indonesia targeting an audience aged 10 to 13. The method used to design interactive information media is the Design Thinking theory from the book "The Basics of User Experience Design" written by the Interaction Design Foundation. The author used qualitative methods to gather data through interviews and observations. The data collected was used to design content in the interactive guidebook. The existence of the guidebook as a guide for visitors makes it easier for them to understand the information that are provided and know the flow of their journey.

Keywords: *guidebook, interactive, space*

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT (English)	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
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
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Desain Komunikasi Visual	5
2.1.1 Elemen Desain	5
2.1.2 Prinsip Desain	14
2.1.3 Tipografi	17
2.1.4 Proporsi dan Grid	22
2.2 Media Informasi	27
2.2.1 Klasifikasi Media	28
2.2.2 Pembelajaran	29
2.3 Interaction Design	30
2.3.1 Komponen Interaction Design	31
2.3.2 User Experience	32
2.3.3 Usability and User Experience Goals	32

2.3.4	Prinsip Desain Interaktif.....	33
BAB III	METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN	36
3.1	Metodologi Penelitian.....	36
3.1.1	Metode Kualitatif.....	36
3.2	Metodologi Perancangan	47
3.2.1	Emphatize.....	47
3.2.2	Define	47
3.2.3	Ideate.....	48
3.2.4	Prototype	48
3.2.5	Testing.....	48
BAB IV	STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN	49
4.1	Strategi Perancangan	49
4.1.1	Emphatize.....	49
4.1.2	Define	50
4.1.3	Ideate.....	51
4.1.4	Prototype	68
4.1.5	Testing.....	89
4.2	Analisis Perancangan	94
4.2.1	Analisis <i>Alpha Test</i>	94
4.2.2	Analisis Perancangan Akhir	105
4.2.3	Analisis Beta Test.....	120
4.3	Budgeting.....	124
BAB V	xiii
5.1	Simpulan.....	xiii
5.2	Saran.....	xiv
DAFTAR PUSTAKA	xvi
LAMPIRAN	xviii

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Garis-garis dengan alat dan media yang bervariasi.....	6
Gambar 2.2 Bentuk dasar	7
Gambar 2.3 Ragam bentuk.....	7
Gambar 2.4 Hope for Peace	8
Gambar 2.5 Lingkaran pigmen warna.....	9
Gambar 2.6 Relasi warna pada diagram lingkaran pigmen warna.....	11
Gambar 2.7 <i>Optical color mixing</i>	12
Gambar 2.8 Skema warna	13
Gambar 2.9 Tekstur visual	14
Gambar 2.10 Emfasis dengan kontras pada hierarki.....	15
Gambar 2.11 Poster dengan repetisi elemen	16
Gambar 2.12 Anatomi huruf	17
Gambar 2.13 Klasifikasi <i>typeface</i>	19
Gambar 2.14 <i>Type alignment</i>	20
Gambar 2.15 <i>Widow</i> dan <i>orphan</i>	21
Gambar 2.16 Kotak dan spiral Fibonacci.....	23
Gambar 2.17 Aturan pertiga.....	24
Gambar 2.18 Alfabet modular.....	24
Gambar 2.19 Anatomi <i>grid</i>	26
Gambar 2.20 <i>Multicolumn grid</i>	27
Gambar 2.21 <i>Modular grid</i>	27
Gambar 2.22 Klasifikasi media menurut Gagne	29
Gambar 2.23 Teori kognitif pembelajaran multimedia.....	30
Gambar 2.24 Relasi desain interaksi dengan bidang lain	31
Gambar 2.25 Aspek-aspek dalam user experience goals	33
Gambar 3.1 Wawancara dengan Ibnu Seno Aji.....	36
Gambar 3.2 wawancara dengan Rian Suryana.....	38
Gambar 3.3 Pintu masuk ruang <i>exhibition</i>	40
Gambar 3.4 Poster mengenai fenomena antariksa	40
Gambar 3.5 Ruang kontrol.....	41
Gambar 3.6 Miniatur roket <i>shuttle</i>	41
Gambar 3.7 Miniatur roket-roket	42
Gambar 3.8 Ruangan dalam ISS	42
Gambar 3.9 Poster Tata Surya	43
Gambar 3.10 Area bulan	43
Gambar 3.11 Explore The Solar System.....	45
Gambar 3.12 Universe Sandbox	46
Gambar 4.1 <i>User Persona</i>	50
Gambar 4.2 <i>Mindmap</i>	52
Gambar 4.3 <i>Brainstorming</i>	55
Gambar 4.4 Alur perjalanan ruang <i>exhibition</i>	59

Gambar 4.5 Sketsa sistem stiker	64
Gambar 4.6 <i>Mood board</i> visual	65
Gambar 4.7 Palet warna	66
Gambar 4.8 <i>Mood board layout</i> dan tipografi	68
Gambar 4.9 <i>Katern guidebook</i>	70
Gambar 4.10 <i>Two column grid</i>	71
Gambar 4.11 <i>Font Procrastinating Pixie</i>	72
Gambar 4.12 <i>Typeface Gotham</i>	72
Gambar 4.13 Sketsa <i>cover</i>	74
Gambar 4.14 Proses pembuatan antariksawan	74
Gambar 4.15 Antariksawan dengan <i>background</i>	75
Gambar 4.16 <i>Cover</i> dengan alternatif penempatan judul	75
Gambar 4.17 Proses pembuatan big bang	78
Gambar 4.18 Sketsa 3D ilustrasi teleskop	79
Gambar 4.19 Proses pembuatan ilustrasi teleskop	80
Gambar 4.20 Proses pembuatan ikon profesi	81
Gambar 4.21 Proses pembuatan ilustrasi aset roket	81
Gambar 4.22 Sketsa karakter personilisasi	83
Gambar 4.23 Hasil final karakter personilisasi	83
Gambar 4.24 Halaman final karakter personilisasi	84
Gambar 4.25 Peta Sistem MRT dan LRT Singapura	85
Gambar 4.26 Desain rute profesi	86
Gambar 4.27 <i>Layout</i> fenomena	87
Gambar 4.28 <i>Layout</i> isi fenomena	88
Gambar 4.29 Media sekunder	89
Gambar 4.30 Hasil kuesioner mengenai pengalaman	92
Gambar 4.31 Hasil kuesioner mengenai interaktivitas	92
Gambar 4.32 Hasil kuesioner mengenai desain	93
Gambar 4.33 Hasil kuesioner mengenai informasi	94
Gambar 4.34 <i>Layout</i> halaman fenomena dengan <i>grid</i> baru	95
Gambar 4.35 <i>Layout</i> halaman contoh fenomena dengan <i>grid</i> baru	96
Gambar 4.36 Desain rute profesi baru dengan <i>modular grid</i>	97
Gambar 4.37 Denah dari pihak Skyworld Indonesia	98
Gambar 4.38 Denah baru untuk <i>guidebook</i>	99
Gambar 4.39 <i>Layout</i> halaman denah	100
Gambar 4.40 <i>Layout</i> halaman indikator	101
Gambar 4.41 Konten sejarah penemu teleskop	102
Gambar 4.42 Konten tokoh dunia	102
Gambar 4.43 <i>Katern guidebook</i> baru	103
Gambar 4.44 <i>Layout</i> halaman tata surya	104
Gambar 4.45 <i>Layout</i> halaman roket antar negara	105
Gambar 4.46 <i>Cover</i> final <i>guidebook</i>	106
Gambar 4.47 Judul <i>guidebook</i>	107

Gambar 4.48 Keterangan <i>cover guidebook</i>	108
Gambar 4.49 <i>Layout</i> fenomena final.....	109
Gambar 4.50 <i>Layout</i> halaman indikator final	110
Gambar 4.51 <i>Layout</i> halaman pusat kendali misi final.....	111
Gambar 4.52 Ilustrasi dengan gaya <i>semi realism</i>	112
Gambar 4.53 Ilustrasi dengan gaya vektor.....	112
Gambar 4.54 <i>Layout</i> dengan <i>multicolumn grid</i> final	113
Gambar 4.55 <i>Layout</i> dengan <i>modular grid</i> final.....	114
Gambar 4.56 Interaktivitas stiker.....	115
Gambar 4.57 Interaktivitas navigasi	116
Gambar 4.58 Interaktivitas kuis	117
Gambar 4.59 Interaktivitas aktivitas roket.....	117
Gambar 4.60 Pensil kayu	118
Gambar 4.61 <i>Totebag</i>	119
Gambar 4.62 Pin profesi	120
Gambar 4.63 Bukti <i>beta test</i> di TMII.....	120
Gambar 4.64 Penambahan denah baru di ruang <i>exhibition</i>	121

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel SWOT Studi Eksisting Video Explore The Solar System.....	45
Tabel 3.2 Hasil SWOT game Universe Sandbox.....	47
Tabel 4.1 Klasifikasi lokasi ruang <i>exhibition</i>	57
Tabel 4.2 Rute profesi.....	59
Tabel 4.3 Daftar ilustrasi tiap konten.....	76
Tabel 4.4 Daftar stiker.....	82
Tabel 4.5 Daftar kuesioner <i>alpha test</i>	90
Tabel 4.6 Daftar biaya perancangan <i>guidebook</i>	124



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A BAP Bimbingan.....	xviii
Lampiran B Transkrip Wawancara dengan Ibnu Seno Aji	xx
Lampiran C Transkrip Wawancara dengan Rian Suryana.....	xxv
Lampiran D Transkrip Wawancara Alie Muhammad.....	xxvii
Lampiran E Transkrip Wawancara dengan Mutia	xxxiv
Lampiran F Transkrip Wawancara dengan Iksan	xxxvii
Lampiran G Hasil Kuesioner Alpha Test.....	xl
Lampiran H Turnitin	li
Lampiran I Surat Izin Denah Skyworld Indonesia.....	lv

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA