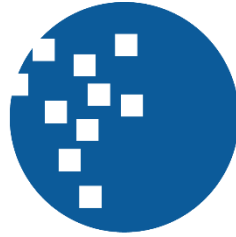


**PERANCANGAN APLIKASI PENDAMPING PELAJARAN
SEJARAH PAHLAWAN NASIONAL UNTUK REMAJA
AKHIR USIA 17-23 TAHUN**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

**Abigaile Jasmine Sapphira Regawa
0000048081**

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

PERANCANGAN APLIKASI PENDAMPING PELAJARAN

SEJARAH PAHLAWAN NASIONAL UNTUK REMAJA

AKHIR USIA 17-23 TAHUN



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Abigaile Jasmine Sapphira Regawa

00000048081

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Abigaile Jasmine Sapphira Regawa
Nomor Induk Mahasiswa : 00000048081
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

PERANCANGAN APLIKASI PENDAMPING PELAJARAN SEJARAH PAHLAWAN NASIONAL UNTUK REMAJA AKHIR USIA 17-23 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



Abigaile Jasmine Sapphira Regawa

U M M
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas Akhir dengan judul

**PERANCANGAN APLIKASI PENDAMPING PELAJARAN SEJARAH
PAHLAWAN NASIONAL UNTUK REMAJA AKHIR USIA 17-23 TAHUN**

Oleh

Nama : Abigaile Jasmine Sapphira Regawa

NIM : 00000048081

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

Hadi Purnama, S.Ds., M.M.
0313109602/083378

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual

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

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN APLIKASI PENDAMPING PELAJARAN SEJARAH PAHLAWAN NASIONAL UNTUK REMAJA AKHIR USIA 17-23 TAHUN

Oleh


Nama : Abigaile Jasmine Sapphira Regawa
NIM : 00000048081
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.

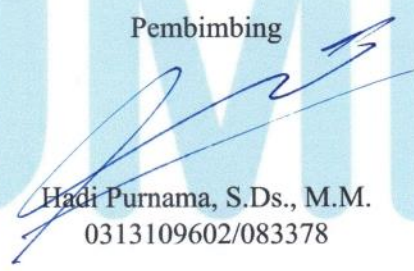
Ketua Sidang


Frindhinia Medyasepti, S.Sn., M.Sc.
0319098202/068502

Penguji


Christina Flora, S.Ds., M.M.
0305049703/074901

Pembimbing


Hadi Purnama, S.Ds., M.M.
0313109602/083378

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


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

iv

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Abigaile Jasmine Sapphira Regawa
NIM : 00000048081
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/S1/S2
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN APLIKASI
PENDAMPING PELAJARAN SEJARAH
PAHLAWAN NASIONAL UNTUK
REMAJA AKHIR USIA 17-23 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



Abigaile Jasmine Sapphira Regawa

** 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.

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

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur dan kehadiran Allah Swt., yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat merancang laporan Tugas Akhir dengan judul “PERANCANGAN APLIKASI PENDAMPING PELAJARAN SEJARAH PAHLAWAN NASIONAL UNTUK REMAJA AKHIR USIA 17-23 TAHUN”. Laporan tugas akhir ditulis demi memenuhi salah satu syarat kelulusan gelar Sarjana Desain di Universitas Multimedia Nusantara, dan untuk dokumentasi proses pembuatan karya yang telah dilakukan oleh penulis. Dengan adanya laporan ini, diharapkan dapat menjadi ilmu maupun referensi tambahan bagi mahasiswa lainnya.

Penulis mendapat banyak dukungan dan bantuan dari Dosen serta pihak lain seperti teman-teman dan juga keluarga selama proses penulisan berlangsung. Maka dari itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih dan hormat 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. Hadi Purnama, S.Ds., M.M., sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Christina Flora, S.Ds., M.M., sebagai Dosen Penguji yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
6. Frindhinia Medyasepti, S.Sn, M.Sc., sebagai Koordinator Tugas Akhir Program Studi Desain Komunikasi Visual dan Ketua Sidang yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.

7. Siti Umayah, sebagai narasumber dari Museum Mohammad Hoesni Thamrin, yang telah membantu saya untuk mempelajari lebih dalam mengenai sejarah M.H. Thamrin dan pahlawan lainnya.
8. Reza Ghazali, sebagai narasumber untuk UI/UX dari ZELPRO, yang telah memberi wawasan tambahan mengenai aplikasi dan media digital lainnya.
9. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
10. Teman-teman di kuliah, dan di luar kuliah yang telah membantu saya dari awal sampai akhir pembuatan karya dan laporan.

Penulis menyadari akan kekurangan dari laporan serta karya milik penulis. Oleh karena itu, penulis memohon kritik, saran, dan wawasan lainnya yang dapat melengkapi dan memperbaiki laporan serta karya yang telah dirancang.

Tangerang, 20 Mei 2024



Abigaile Jasmine Sapphira Regawa

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN APLIKASI PENDAMPING PELAJARAN

SEJARAH PAHLAWAN NASIONAL UNTUK REMAJA

AKHIR USIA 17-23 TAHUN

(Abigaile Jasmine Sapphira Regawa)

ABSTRAK

Sejarah menjadi sebuah ilmu yang penting di dalam kehidupan manusia. Tanpa adanya sejarah, sebuah masyarakat tidak akan mengetahui bagaimana proses perkembangan leluhur mereka dari titik awal sampai sekarang. Indonesia memiliki kekayaan dalam sejarah, dan salah satunya adalah sejarah perjuangan Indonesia melawan penjajah. Mohammad Hoesni Thamrin atau yang biasa dikenal dengan nama M. H. Thamrin adalah salah satu tokoh pahlawan Indonesia yang berasal Batavia, kota yang sekarang dikenal dengan Jakarta. Pada zaman ini, nama beliau sering didengar sebagai nama sebuah jalan pusat bisnis di kota Jakarta, juga menjadi tokoh pada mata uang Rp 2000. Walaupun beliau sangat berjasa dalam bidang pemerintahan di masa perjuangan, penulis menemukan banyak masyarakat yang masih belum mengetahui atau belum mengenal sosok dari seorang M.H. Thamrin. Kekurangannya sebuah media untuk mempelajari sejarah beliau menjadi salah satu alasan mengapa masyarakat tidak tahu banyak tentang beliau. Maka dari itu, diperlukan sebuah media informasi interaktif yang dapat menjadi sebuah media pembelajaran sejarah pahlawan khususnya M. H. Thamrin.

Kata kunci: Sejarah, Pahlawan, Aplikasi Seluler, Media Pendamping

U M W 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

**DESIGN OF A COMPANION APPLICATION FOR THE STUDY
OF NATIONAL HEROES' HISTORY FOR LATE TEENAGERS**

AGED 17-23 YEARS OLD

(Abigaile Jasmine Sapphira Regawa)

ABSTRACT (English)

History is an important science in human life. Without history, society will not know how the process of their ancestors' development from the starting point to the present. Indonesia has a rich history, and one of them is the history of Indonesia's fight against the colonizers. Mohammad Husni Thamrin, commonly known as M. H. Thamrin, is one of the Indonesian heroes who came from the Batavia city, now known as Jakarta. Today, his name is often heard as the name of a business center in the city of Jakarta, as well as being a figure on the Rp 2000 currency. Although he was very instrumental in the field of government during the fight against colonizers, the author finds many people who still do not know or do not recognize the figure of M.H. Thamrin. The lack of media to learn his history is one of the reasons why people do not know much about him. Therefore, an interactive information media is needed to be a medium for learning the history of heroes, especially M. H. Thamrin.

Keywords: *History, Heroes, Mobile Application, Companion Media*

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

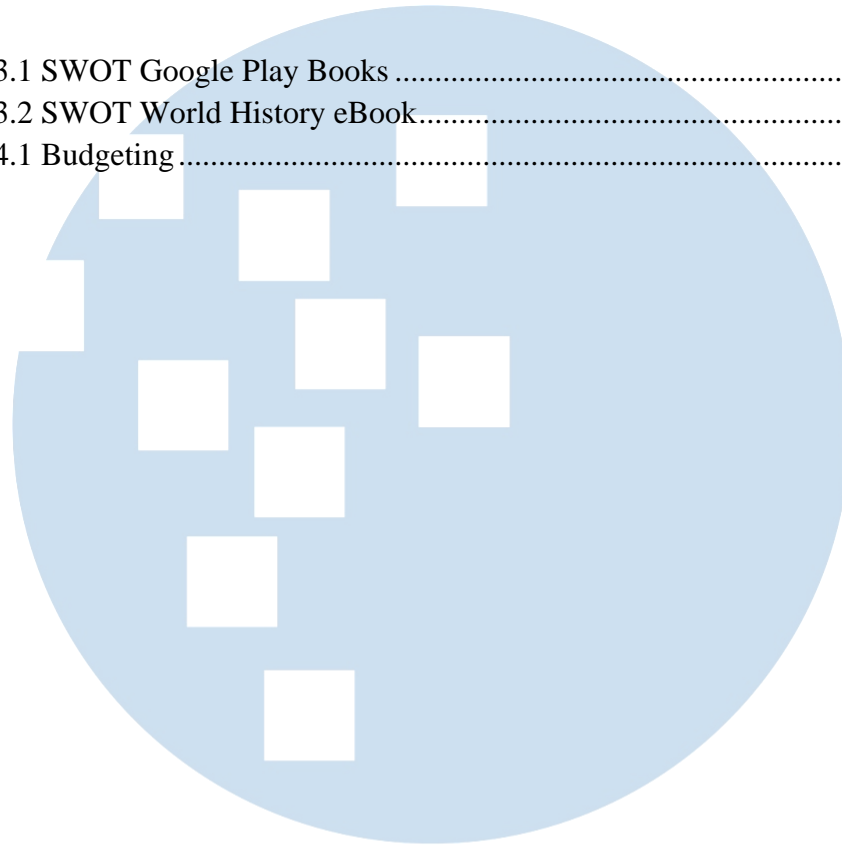
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iiiv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT (English)</i>	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	4
1.5 Manfaat Tugas Akhir	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Desain Komunikasi Visual	5
2.1.1 Elemen Desain	5
2.1.2 Prinsip Desain	10
2.1.3 Warna	12
2.1.4 Tipografi	20
2.1.5 Layout	22
2.1.5 Ilustrasi	26
2.2 Media Informasi	30
2.2.1 Aplikasi	32
2.2.2 Website	38
2.2.3 Media Sosial	39
2.3 Mohammad Hoesni Thamrin	39

2.3.1	Biografi Singkat M.H Thamrin.....	39
2.2.2	Sifat M.H. Thamrin	40
BAB III	METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN	41
3.1	Metodologi Penelitian.....	41
3.1.1	Metode Kuantitatif	41
3.1.2	Metode Kualitatif.....	41
3.2	Metodologi Perancangan	61
BAB IV	STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN	63
4.1	Strategi Perancangan	63
4.1.1	Understand	63
4.1.2	Define	63
4.1.3	Sketch.....	67
4.1.4	Decide.....	68
4.1.5	Prototype	68
4.1.6	Validate.....	76
4.2	Analisis Perancangan	78
4.2.1	Analisis Beta test.....	78
4.2.2	Analisis Layout Aplikasi	82
4.2.3	Analisis Desain Poster	82
4.2.4	Analisis Desain Website	87
4.2.5	Analisis Desain X-Banner	87
4.3	Budgeting.....	88
BAB V	PENUTUP.....	90
5.1	Simpulan.....	90
5.2	Saran.....	90
DAFTAR PUSTAKA		xvii
LAMPIRAN.....		xxi

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 SWOT Google Play Books	57
Tabel 3.2 SWOT World History eBook.....	57
Tabel 4.1 Budgeting	88



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Titik dan garis	5
Gambar 2.2 Bentuk geometris dan Natural / organis	6
Gambar 2.3 Tekstur dalam desain grafis.....	7
Gambar 2.4 Gelap Terang / Kontras	8
Gambar 2.5 Ukuran / Size.....	8
Gambar 2.6 Warna	9
Gambar 2.7 Warna Dasar	9
Gambar 2.8 Keseimbangan simetris dan asimetris	10
Gambar 2.9 Irama.....	11
Gambar 2.10 Visualisasi Six Attributes of Appearance.....	12
Gambar 2.11 Monokromatik.....	14
Gambar 2.12 Analogous.....	15
Gambar 2.13 Komplementer.....	15
Gambar 2.14 Split-complementary	16
Gambar 2.15 Triadic	16
Gambar 2.16 Tetradic.....	17
Gambar 2.17 Square color scheme.....	18
Gambar 2.18 Serif dan Sans Serif.....	20
Gambar 2.19 Formal Script dan Casual Script.....	21
Gambar 2.20 Huruf dekoratif.....	22
Gambar 2.21 Contoh susunan layout	23
Gambar 2.22 Contoh penekanan	23
Gambar 2.23 Keseimbangan layout simetris dan asimetris	24
Gambar 2.24 One-column grid	24
Gambar 2.25 Two-column grid.....	25
Gambar 2.26 Multi-column grid	26
Gambar 2.27 Modular grid.....	26
Gambar 2.28 Sketsa di atas buku gambar tradisional	27
Gambar 2.29 Contoh pencarian ide bentuk ilustrasi	27
Gambar 2.30 Project File	28
Gambar 2.31 Proses perkembangan sketsa dalam brainstorming.....	29
Gambar 2.32 Perubahan visual	29
Gambar 2.33 Contoh ilustrasi dalam Longevity	30
Gambar 2.34 Contoh gaya kartun	30
Gambar 2.35 Gaya komik Marvel.....	31
Gambar 2.36 Kingdom Come: Deliverance.....	31
Gambar 2.37 Gaya seni murni	32
Gambar 2.38 UI/UX.....	34

Gambar 2.39 Benrtuk Icon yang benar	35
Gambar 2.40 Live area dan padding	35
Gambar 2.41 Grid dan keyline Shape	36
Gambar 2.42 Anatomi icon	36
Gambar 2.43 Corner	37
Gambar 2.44 Stroke weight	37
Gambar 2.45 Stroke terminal dan counter stroke.....	38
Gambar 3.1 Rumus Slovin	42
Gambar 3.2 Pie chart pertanyaan mengenai M. H. Thamrin 1	43
Gambar 3.3 Grafik pertanyaan mengenai M. H. Thamrin 2	43
Gambar 3.4 Grafik dan pie chart responden dalam mengakses informasi.....	44
Gambar 3.5 Pie chart penggunaan media/device	45
Gambar 3.6 Pie chart minat media informasi responden	45
Gambar 3.7 Patung M.H Thamrin (kiri), Foto gedung museum (kanan)	46
Gambar 3.8 Foto peristiwa (kiri), peta Batavia (tengah), Voolksraad (kanan).....	47
Gambar 3.9 Replika rumah Betawi (kiri), lukisan penggeledahan rumah (kanan).....	47
Gambar 3.10 Wawancara dengan pemandu Museum M.H. Thamrin.....	49
Gambar 3.11 Wawancara dengan ahli UI/IX dari ZELPRO.....	52
Gambar 3.12 Focus Group Discussion 10 Maret 2024.....	55
Gambar 3.13 Google Play Books.....	57
Gambar 3.14 World History eBook	59
Gambar 3.15 Buku biografi M. H. Thamrin	60
Gambar 3.16 Buku komik M.H. Thamrin.....	61
Gambar 4.1 Mindmap	64
Gambar 4.2 User Persona.....	65
Gambar 4.3 User Flow	65
Gambar 4.4 Moodboard	66
Gambar 4.5 Color palette	66
Gambar 4.6 Font yang digunakan	67
Gambar 4.7 Sketsa kasar (kiri), sketsa digital ilustrasi (kanan).....	67
Gambar 4.8 Lineart ilustrasi batch 1	68
Gambar 4.9 Lineart ilustrasi batch 2	68
Gambar 4.10 Ilustrasi batch 2 setelah coloring.....	69
Gambar 4.11 Icon dalam aplikasi.....	70
Gambar 4.12 Logo aplikasi.....	70
Gambar 4.13 Low fidelity aplikasi.....	71
Gambar 4.14 Tampilan high fidelity launch sampai home	72
Gambar 4.15 Navigation bar aplikasi dan bawaan HP	72
Gambar 4.16 High Fidelity pertama plikasi.....	73
Gambar 4.17 Site map.....	73

Gambar 4.18 Flowchart.....	74
Gambar 4.19 Perancangan awal media sekunder.....	74
Gambar 4.19 Hasil pertama poster.....	75
Gambar 4.20 Hasil X-Banner.....	75
Gambar 4.21 Hasil website.....	76
Gambar 4.22 Pelaksanaan Prototype Day.....	77
Gambar 4.23 Kuesioner Alpha Test.....	77
Gambar 4.24 Beta test 1.....	79
Gambar 4.25 Beta test 2.....	80
Gambar 4.26 Beta test 3.....	81
Gambar 4.27 Tampilan aplikasi setelah melalui Alpha dan Beta test.....	82
Gambar 4.28 Elemen desain pada aplikasi.....	83
Gambar 4.29 Button aplikasi.....	83
Gambar 4.30 Header dan navigation bar.....	84
Gambar 4.31 Tampilan teks yang diubah.....	84
Gambar 4.32 Perbaikan halaman edisi dan button.....	85
Gambar 4.33 Mock-up tampilan aplikasi.....	85
Gambar 4.34 Mock-up poster akhir.....	86
Gambar 4.35 Mock-up website.....	87
Gambar 4.36 Mock-up X-Banner.....	88



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Daftar Bimbingan	xxi
Lampiran B Transkrip wawancara pemandu Museum M.H. Thamrin	xxiii
Lampiran C Transkrip wawancara ahli UI/UX dari ZELPRO.....	xxviii
Lampiran D Transkrip Focus Group Discussion	xxx
Lampiran E Hasil kuesioner pertama	xxxv
Lampiran F Hasil kuesioner Alpha Test	xlii
Lampiran G Hasil Turnitin.....	xlviii

