

LAPORAN SKRIPSI

**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF PENGENALAN FAUNA KABUPATEN
PENAJAM PASER UTARA DAN KABUPATEN KUTAI KARTANEGARA PADA
ANAK USIA 7-10 TAHUN**



SO, ALDA ANGELICA HUSODO

16.L1.0010

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN

UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA

SEMARANG

2020

LAPORAN SKRIPSI

PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF PENGENALAN FAUNA KABUPATEN PENAJAM PASER UTARA DAN KABUPATEN KUTAI KARTANEGARA PADA ANAK USIA 7-10 TAHUN

Diajukan dalam Rangka Memenuhi

Salah Satu Syarat Memperoleh

Gelar Sarjana Desain



SO, ALDA ANGELICA HUSODO

16.L1.0010

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN

UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA

SEMARANG

2020

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

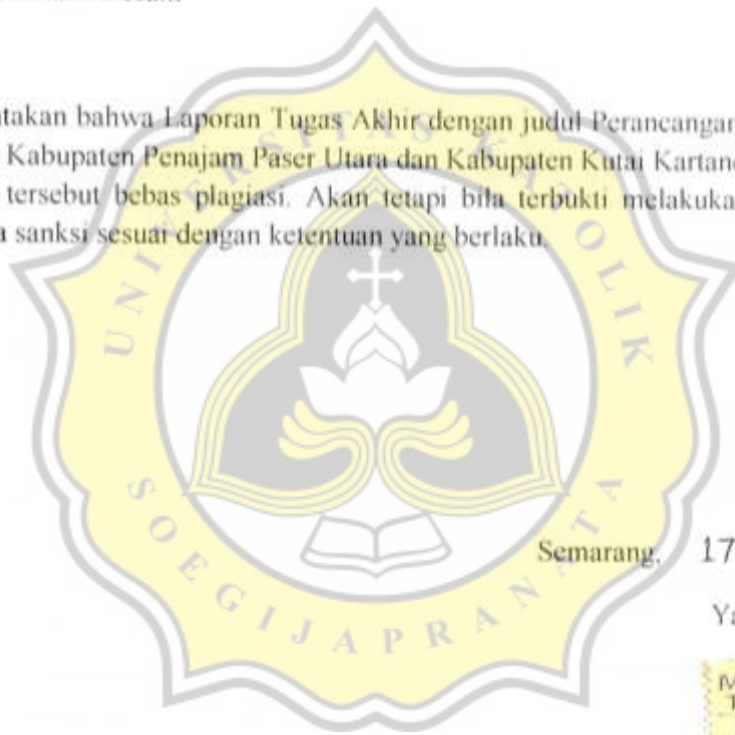
Nama : So, Alda Angelica Husodo

NIM : 16.L1.0010

Progdi / Konsentrasi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Arsitektur dan Desain

Dengan ini menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir dengan judul Perancangan Buku Interaktif Pengenalan Fauna Kabupaten Penajam Paser Utara dan Kabupaten Kutai Kartanegara Pada Anak Usia 7-10 Tahun tersebut bebas plagiasi. Akan tetapi bila terbukti melakukan plagiasi maka bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.



Semarang, 17 Juli 2020

Yang menyatakan,



So, Alda Angelica Husodo

HALAMAN PENGESAHAN



Judul Tugas Akhir: : Perancangan Buku Interaktif Pengenalan Fauna Kabupaten Penajam Paser
Utara Dan Kabupaten Kutai Kartanegara Pada Anak Usia 7-10 tahun

Diajukan oleh : So, Alda Angelica Husodo

NIM : 16.L1.0010

Tanggal disetujui : 01 Juli 2020

Telah setuju oleh

Pembimbing : Bayu Widiatoro S.T., M.Sn

Penguji 1 : Ir. Ign. Dono Sayoso M.S.R.

Penguji 2 : Tabita Nani Aryani S.Sn, M.Si

Ketua Program Studi : Bayu Widiatoro S.T., M.Sn

Dekan : Dr. Dra. B. Tyas Susanti M.A.

Halaman ini merupakan halaman yang sah dan dapat diverifikasi melalui alamat di bawah ini.

sintak.unika.ac.id/skripsi/verifikasi?id=16.L1.0010

**HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK
KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : So, Alda Angelica Husodo

Program Studi: Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Arsitektur dan Desain

Jenis Karya : Perancangan Desain Buku Interaktif

[Menyetujui / ~~Tidak Menyetujui~~] untuk memberikan kepada Universitas Katolik Soegijapranata Semarang Hak Bebas Royalti Noneksklusif atas karya ilmiah yang berjudul "Perancangan Buku Interaktif Pengenalan Fauna Kabupaten Penajam Paser Utara dan Kutai Kartanegara untuk Anak Usia 7-10 Tahun" beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Katolik Soegijapranata berhak menyimpan, mengalihkan media formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir ini selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Semarang, 17 Juli 2020

Yang menyatakan



So, Alda Angelica Husodo

PRAKATA

Sebelumnya, Puji serta Syukur dipanjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, atasberkah, perlindungan dan Rahmat-Karunia-Nya lah penulis dapat menyusun Proyek Tugas Akhir ini dengan baik dan terselesaikantepat pada waktunya. Terimakasih juga kepada orangtua yang telahbegitu banyak mendoakan serta mendukung jalannya prosespenyusunan laporan proyekakhir ini.

Terimakasih kepada para dosen Pembimbing Tugas Akhir DKV425, Bapak Bayu Widiantoro, ST., M.Sn. atas panduan, ajaran, waktu dan tenaga yang telah didedikasikan kepada kami, para mahasiswa Tugas Akhir 2016, beliau terus menerus memantau segala perkembangan proyek tugasakhir murid-muridnya dengan amat bijaksana dan cepat-tanggap dari awal hingga akhir penyusunan Tugas Akhir.

Selain itu, dihaturkanTerimakasih kepada para dosen Penguji Tugas Akhir yaitu Bapak Ir. Ign Dono Sayoso serta Ibu Tabita Nani Aryani yang telah memberikan berbagai masukan serta saran yang bersifat membangun dan memperkuat kualitas perancangan Tugas Akhir.

Kemudian terimakasih dihaturkan kepada teman-teman DKV UNIKA Soegijapranata atas support dan anak-anak SD Theresiana 01 dan SD di RT 01/RW 09 Tegalsari yang telah menyempatkan waktu melengkap data, hingga kerabat dan semua pihak yang telah berpartisipasi dalam proses penyusunan dari awal hingga akhir.

Buku Interaktif yang diberikan tidak hanya sekedar memberikan pengenalan berbasis informasi tekstual atas fakta dan kebenaran disebuah wilayah/daerah tetapi juga pesan yang menghibur dan mengajak penggunanya untuk berinteraksi dengan media. Sebuah media yang dirancang untuk meningkatkan wawasan generasi penerus bangsa Indonesia untuk mengenal Ibukota Indonesia yang baru nanti.

Dalam perancangan tugasakhir ini terdapat banyak masukan dan gagasan dari berbagai pihak, baik praktisi, akademisi, hingga para pembimbing yang telah lama bergelut dalam bidangnya masing-masing. Mengingat masih banyaknya kekurangan dalam penulisan ini, dengan terbuka penulis menerima segala kritik serta saran yang bersifat membangun. Semoga dengan perancangan tugasakhir ini dapat dijadikan referensi penelitian serta memberikan inspirasi untuk semua pihak.

Semarang, 17 Juli 2020



So, Alda Angelica Husodo

DAFTAR ISI

COVER	i
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
HALAMAN PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	v
PRAKATA	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
ABSTRAK	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Pembatasan Masalah	2
1.4 Perumusan Masalah	3
1.5 Tujuan dan Manfaat	3
1.6 <i>Background Research</i>	4
1.8 <i>Initial Concept</i>	6
1.7.1 <i>Verbal Narratives</i>	7
1.7.2 <i>Visual Narratives</i>	8
1.7.3 Riset Pengguna	8
1.8 Hasil Pemerolehan Data Melalui Narasumber	11
1.7.4 Analisis Data Riset	18
1.8 <i>Insight</i>	19
1.9 <i>Creative Brief</i>	20

1.9.1	5W+1H	20
1.9.2	Tema	21
1.9.3	Alur Berfikir Perancangan.....	22
BAB II		23
KAJIAN TEORI		23
2.1	Kerangka Berpikir.....	23
2.2	Alur Pemerolehan Data	24
2.1	Landasan Teori	25
2.1.1	Pengertian dan Manfaat Buku Interaktif	25
2.1.2	Tinjauan Multimedia.....	25
2.1.3	Tinjauan Buku Digital Interaktif	25
2.1.4	Tinjauan <i>Ebook</i>	26
2.1.5	Tinjauan Edisi [<i>edi-si</i>].....	26
2.1.6	Teori Karakter dalam Desain.....	26
2.1.7	Aplikasi Android	26
2.1.8	Graphic User Interface (GUI).....	27
2.2.2	Tinjauan Komposisi Elemen Desain.....	29
2.2.3	Tinjauan Elemen Warna.....	35
2.2.4	Karakter.....	37
2.2.5	Motif Batik Kalimantan Timur.....	37
2.2.5.1	Motif Batang Garing.....	37
2.2.5.2	Motif Shaho Enggang	38
2.2.6	Tinjauan Kabupaten	38
2.2.7	Pengertian Potensi Alam	41
2.2.8	Pengertian Sumber Daya Alam	42
2.2.9	Pengertian Fauna.....	42
2.2.10	Tinjauan Teori Perkembangan Anak Usia 7 hingga 10 tahun.....	44
2.5	Studi Eksisting	45
2.5.1	Studi Komparasi	45
BAB III.....		52
STRATEGI KOMUNIKASI		52

3.1	SWOT (<i>Strength, Weakness, Oppurtunity, Threat</i>)	53
	<i>Strengths</i> (Kelebihan).....	53
	<i>Weaknesses</i> (Kelemahan)	53
	<i>Opportunities</i> (Peluang)	54
	<i>Threats</i> (Ancaman)	54
3.2	<i>Tone and Manner</i>	54
3.2.1	<i>Moodboard</i>	55
3.3	Konsep Buku Digital Interaktif	56
3.4	Penyusunan Konsep	57
3.5	Strategi Desain berdasar Perilaku Pengguna	58
3.5.1	Metode dalam Merancang Buku sesuai Perilaku Pengguna	59
3.6	Strategi Penyampaian pada Target.....	60
3.6.1	Segmentasi Pasar	60
3.7	<i>Targeting</i>	61
3.8	<i>Positioning</i>	61
3.9	Kebutuhan Konsumen.....	61
3.10	<i>Unique Selling Point</i>	62
3.10.1	<i>Fun Reading Time</i>	62
3.11	Strategi Media.....	62
3.11.1	Konsep Pengenalan Fauna.....	62
3.11.2	Tujuan pengenalan.....	62
3.11.3	Gaya pengenalan.....	63
3.11.4	Pemberian Judul (Ada Apa di Kaltim: Edisi Fauna)	63
3.11.5	Tema dan Bentuk Pengenalan	63
3.12	Strategi Konten	64
3.12.1	Pemilihan 8 Fauna	65
3.12.2	Metode Pendekatan Perancangan Desain Media.....	72
3.12.3	Gaya Desain Visual.....	73
3.12.4	Tampilan Halaman <i>Cover</i>	75
3.12.5	<i>Layout</i> Halaman Data Fauna	77
3.12.6	<i>Layout</i> Halaman “Fakta Menarik”	78

3.12.7	Tipografi Judul	80
3.12.8	Tipografi untuk Deskripsi	81
3.12.9	Gaya Desain Terpilih	82
3.13	Elemen Visual Ragam Hias Ornamen.....	87
3.14	<i>Storyline</i>	90
3.15	<i>Storyboard</i>	91
3.16	Strategi Penyampaian Output Media	92
3.17	Strategi Budgeting	93
BAB IV.....		94
SKETSA DAN FINAL DESAIN		94
4.1	Strategi Kreatif.....	94
4.1.1	Konsep Verbal	94
4.1.2	Konsep Visual.....	95
4.1.3	Skema Konsep Desain	96
4.2	<i>Thumbnail</i> Alternatif Sketsa Desain	97
4.2.1	Sketsa Ilustrasi Karakter.....	97
4.2.2	Sketsa Latar Tempat	101
4.3	<i>Tight Tissue</i> Desain Alternatif.....	106
4.3.1	<i>Tight Tissue</i> Ilustrasi Karakter Fauna	106
4.3.2	<i>Tight Tissue</i> Ilustrasi Latar tempat.....	109
4.3.3	<i>Tight Tissue</i> Ikon dan Navigasi	111
4.3.4	<i>Tight Tissue</i> Storyboard.....	112
4.3.5	<i>Tight Tissue</i> Logo Buku.....	113
4.4	Desain Final Terpilih	115
4.4.1	Desain Final Karakter Fauna	115
4.4.2	Desain Final Latar.....	118
4.4.3	Desain Final Ikon dan Navigasi.....	119
4.4.4	Desain Final <i>Storyboard</i>	120
4.4.5	Desain Final Logo Buku	126
4.5	Evaluasi Perancangan Media.....	127
BAB V.....		128

PENUTUP	128
5.1 Kesimpulan.....	128
5.2 Saran.....	129
5.3 Daftar Pustaka	130
LAMPIRAN	133



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Riset Khalayak Sasaran	8
Gambar 2 Bagan Alur Berfikir Perancangan	22
Gambar 3 Skema Berfikir (Awal)	23
Gambar 4 Bagan Tampilan Alur Pemerolehan Data	24
Gambar 5 Jenis-Jenis Ilustrasi.....	32
Gambar 6 Jenis-jenis Kartun.....	32
Gambar 7 Sistem Grid	34
Gambar 8 Ragam Hias Batang Garing	37
Gambar 9 Ragam Hias Enggang Gading	38
Gambar 10 Fauna di Kalimantan Timur	44
Gambar 11 Tampilan Halaman Pertama dari buku cerita digital berjudul ‘Petualangan Boci’	49
Gambar 12 Tampilan dalam Halaman 2 Buku Cerita Digital berjudul ‘Petualangan Boci’	50
Gambar 13 Ikon dalam Aplikasi ‘Petualangan Boci’	50
Gambar 14 Tampilan tombol Menu yang ada di Aplikasi ‘Petualangan Boci’	51
Gambar 15 Dokumentasi Bagian Pengetahuan di Majalah Bobo, 2001.....	52
Gambar 16 Dokumentasi Bagian Pengetahuan di Majalah Anak KREATIF	53
Gambar 17 Skema Konsep	57
Gambar 18 Gaya Gambar Alternatif untuk dipilih Target	74
Gambar 19 Gaya Gambar terpilih	74
Gambar 20 Gaya Gambar Lion King	75
Gambar 21 <i>Layout Cover C1</i>	76
Gambar 22 <i>Layout Cover C2</i>	76
Gambar 23 <i>Layout Cover C3</i>	76
Gambar 24 <i>Layout Cover</i> Terpilih	77
Gambar 25 <i>Layout</i> Halaman Data Fauna.....	77
Gambar 26 Halaman Data Fauna terpilih	78
Gambar 27 Alternatif pilihan <i>Layout Funfact</i>	79
Gambar 28 Alternatif Gaya Tipografi Judul	81
Gambar 29 Pilihan Tipografi Deskripsi.....	82
Gambar 30 Warna <i>Colorful (CreativeColorScheme,2009)</i>	86
Gambar 31 Ragam Hias ornamen pada visual poster Mahabharata	87
Gambar 32 Ragam Hias ornamen pada visual poster Seribu Kapal	87
Gambar 33 Sketsa Storyboard Alternatif 1	92
Gambar 34 Sketsa Storyboard Alternatif 2	92
Gambar 35 Skematik Konsep Desain	96
Gambar 36 Skematik Konsep Desain Lanjutan	97
Gambar 37 Sketsa Thumbnail Orangutan.....	98
Gambar 38 Sketsa Thumbnail Rangkong	99
Gambar 39 Sketsa Thumbnail Owa Kelempiau	99
Gambar 40 Sketsa Thumbnail Pesut Mahakam	99
Gambar 41 Sketsa Thumbnail Badak Sumatera.....	100

Gambar 42 Sketsa Thumbnail Penyu Hijau	100
Gambar 43 Sketsa Thumbnail Beruang Madu	100
Gambar 44 Sketsa Thumbnail Bekantan	101
Gambar 45 Sketsa Thumbnail Cover	101
Gambar 46 Sketsa thumbnail untuk Latar halaman Funfact	102
Gambar 47 Sketsa alternatif untuk Latar halaman DataInformasi Fauna	102
Gambar 48 Sketsa Thumbnail Navigasi dan Icon	103
Gambar 49 Sketsa Thumbnail tampilan Storyboard.....	104
Gambar 50 Sketsa thumbnail Logo alternatif	105
Gambar 51 Sketsa Tight Tissue Orangutan	106
Gambar 52 Sketsa Tight Tissue Rangkong Badak	107
Gambar 53 Sketsa Tight Tissue Owa Kelempiau.....	107
Gambar 54 Sketsa Tight Tissue Pesut Mahakam	107
Gambar 55 Sketsa Tight Tissue Badak Sumatera	108
Gambar 56 Sketsa Tight Tissue Penyu Hijau	108
Gambar 57 Sketsa Tight Tissue Beruang Madu.....	108
Gambar 58 Sketsa Tight Tissue Bekantan	109
Gambar 59 Sketsa Tight Tissue Setting Latar.....	110
Gambar 60 Sketsa Tight Tissue Navigasi dan Icon.....	111
Gambar 61 Sketsa Tight Tissue Storyboard	113
Gambar 62 Alternatif Logo berwarna	114
Gambar 63 Desain Ilustrasi Final untuk Fauna.....	117
Gambar 64 esain Ilustrasi Final untuk Latar Tempat	118
Gambar 65 Desain Ilustrasi Final untuk Navigasi dan Icon	119
Gambar 66 Desain Latar Terpilih.....	120
Gambar 67 Desain Halaman Orangutan Terpilih Gambar 68 Desain Halaman Rangkong	121
Gambar 69 Desain Halaman Pesut Gambar 70 Desain Halaman Bekantan	122
Gambar 71 Desain Halaman Beruang Madu Gambar 72 Desain Halaman Owa Kelempiau	123
Gambar 73 Desain Halaman Badak Gambar 74 Desain Halaman Penyu Hijau	124
Gambar 75 Desain Halaman Pengaturan (Musik-Suara, Info dan <i>Share</i>)	125
Gambar 76 Desain Final Logo Buku AADK Edisi Fauna.....	126

DAFTAR TABEL

Tabel 2 Data Hasil Wawancara Target	9
Tabel 3 Data Hasil Pembagian Angket.....	10
Tabel 4 Observasi Khalayak di Tegalsari	13
Tabel 5 Observasi Khalayak di Area Gajah dan Pedurungan	13
Tabel 6 Observasi dan Pembagian Kuesioner pada siswa Sekolah Dasar	14
Tabel 7 Wawancara Narasumber 1.....	15
Tabel 8 Wawancara Narasumber 2.....	16
Tabel 9 Wawancara Narasumber 3.....	17
Tabel 10 9 Wawancara Narasumber 4.....	18
Tabel 11 Kombinasi Skema Warna	36
Tabel 12 Data Wilayah Kabupaten Penajam Paser Utara.....	39
Tabel 13 Spesifikasi Buku Komparasi 1.....	46
Tabel 14 Spesifikasi Buku Komparasi 2.....	49
Tabel 15 Desain berdasar Perilaku Pengguna.....	58
Tabel 16 Segmentasi Demografis.....	60
Tabel 17 Segmentasi Geografis.....	60
Tabel 18 Strategi Komunikasi Edisi Fauna.....	65
Tabel 19 Pemaparan Data Fauna.....	69
Tabel 20 <i>Flowchart</i> Buku Interaktif.....	70
Tabel 21 Konten Media Beragam Edisi.....	72
Tabel 22 Penokohan Delapan Fauna	90
Tabel 23 Deskripsi Storyline.....	91
Tabel 24 Strategi Budgeting	93

ABSTRAK

Nama : So, Alda Angelica Husodo
Nim : 16.L1.0010
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Arsitektur Dan Desain
Pembimbing : Bayu Widianoro, S.T., M.Sn.

Rencana Pemindahan Ibukota Indonesia yang baru telah secara resmi ditetapkan oleh Bapak Presiden Republik Indonesia, Ir. Joko Widodo. Kabupaten Penajam Paser Utara dan Kabupaten Kutai Kartanegara yang berada di Pulau Kalimantan Timur menjadi lokasi calon ibukota pemerintahan yang baru nanti. Dalam hal tersebut sebagai masyarakat Indonesia sudah seharusnya seluruh lapisan masyarakat mengetahui informasi pemindahan berdasar fakta dan kebenaran. Tetapi faktanya, sebagian besar masyarakat belum mengetahui informasi tersebut apalagi pengetahuan seputar lokasi terpilih, Kalimantan Timur. Khususnya anak-anak yang akan menjadi generasi penerus bangsa, wajib mengetahui dan mengenali seperti apa daerah yang telah dipilih menjadi calon ibukota pemerintahan Indonesia yang baru.

Menyikapi hal tersebut perancangan ini bertujuan untuk mengenalkan anak terhadap apa saja potensi yang ada di Kalimantan Timur sehingga anak mengenali dan mengetahui informasi secara baik dan benar, dan mampu menghindari berita hoaks/bohong. Dengan penanaman wawasan sejak kanak-kanak, diharapkan mampu menumbuhkan rasa nasionalis dalam diri anak bangsa.

Perancangan ini berpedoman pada proses pengumpulan data, studi literatur, komparasi, observasi, wawancara, hingga pembagian kuesioner melalui daring. Data terperoleh menentukan konten dan metode untuk mengidentifikasi, merumuskan hingga memecahkan permasalahan, yaitu menyajikan informasi interaktif untuk anak dalam mengenal Kalimantan Timur. Isi konten dari media terancang adalah informasi interaktif mengenai fauna sebagai edisi awal dari seri Ada Apa di Kaltim.

Hasil perancangan merupakan aplikasi buku informasi interaktif untuk anak usia 7-10 tahun yang dapat diakses melalui gawai pintar, agar mereka mengenal fauna yang ada di Kabupaten Penajam Paser Utara dan Kabupaten Kutai Kartanegara. Supaya dapat menarik perhatian anak dalam mengenali fauna, diberikan ilustrasi yang apat bergerak, warna visual yang cerah serta audio berupa suara fauna dan alunan alatmusik khas Kalimantan yaitu Sape. Penggunaan gaya bahasa yang ringan agar mudah dipahami anak.

Kata kunci: *Aplikasi, Fauna, Kalimantan Timur*

ABSTRACT

Student Name : So, Alda Angelica Husodo
NIM : 16.L1.0010
Course Program : Visual Communication Design
Faculty : Architecture and Design
Counselor Lecturer : Bayu Widiatoro, S.T., M.Sn.

The plan to relocate the new capital of Indonesia has been officially established by the President of the Republic of Indonesia, Ir. Joko Widodo. Penajam Paser Utara Regency and Kutai Kartanegara Regency which are located on the island of East Borneo will become the location of the new capital's candidates.

In this case, as Indonesian people, all levels of society should've known the information based on truths. But the fact is, most of the citizens, don't even know the relocation information. In particular, children who will be the nation's next generation, should know and recognize, how is the regions, that have been chosen as the candidates for the new Indonesian government capital.

Therefore, in this final project, the design aims to introduce children to know what are the potentials in East Borneo, so that the children would know the information better, properly and correctly, hopefully able to avoid hoax news. With the planting of insights from childhood, it is expected to be able to foster a nationalist sense in the nation's children.

This design is guided by the process of data collection, literature study, comparison, observation, interviews, to the distribution of online questionnaires. The data obtained determines the content and methods for identifying, formulating and solving the problems, namely presenting interactive information for children in getting to know East Borneo. The contents of the designed media are interactive information about fauna as an initial former edition of Ada Apa di Kaltim's series. The design result is an interactive information book application for children aged 7-10 years old, that can be accessed through smart devices, so that they are familiar with fauna in Penajam Paser Utara and Kutai Kartanegara regency.

In order to attract children's attention in recognizing both regency's faunas, they are given moving illustrations, bright visual colors and audio of each fauna's voices and the strains of a typical instrument from Borneo, Sape. In this project, mild language styles were used, so could be easily understood by the children in understanding all of the informations.

Keywords: Application, Fauna, East Borneo.