

Laporan Tugas Akhir Desain Komunikasi Visual

Periode XX

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENGENALAN
HEWAN GUNA MENINGKATKAN KECERDASAN NATURALIS
ANAK USIA PRA SEKOLAH**



MARGARETHA ALFINA

18.L1.0088

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN

UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA

SEMARANG

2021

Laporan Tugas Akhir Desain Komunikasi Visual

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENGENALAN HEWAN GUNA MENINGKATKAN KECERDASAN NATURALIS ANAK USIA PRA SEKOLAH

Diajukan Kepada Program Studi Sarjana Desain Komunikasi Visual
Fakultas Arsitektur dan Desain Universitas Katolik Soegijapranata Semarang
Dalam Rangka Memenuhi Sebagian dari Syarat-syarat Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Desain



MARGARETHA ALFINA

18.L1.0088

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA
SEMARANG
2021**

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Margaretha Alfina

NIM : 18.L1.0088

Progdi/Konsentrasi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Arsitektur dan Desain

Dengan ini menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir dengan judul “PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENGENALAN HEWAN GUNA MENINGKATKAN KECERDASAN NATURALIS ANAK USIA PRA SEKOLAH” tersebut bebas plagiasi. Akan tetapi bila terbukti melakukan plagiasi maka bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Semarang, 14 Juli 2022

Yang menyatakan



Margaretha Alfina

HALAMAN PENGESAHAN



Judul Tugas Akhir: : PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENGENALAN HEWAN GUNA MENINGKATKAN KECERDASAN NATURALIS ANAK USIA PRA SEKOLAH

Diajukan oleh : Margaretha Alfina

NIM : 18.L1.0088

Tanggal disetujui : 29 Juni 2022 Telah disetujui oleh

Pembimbing : Maya Putri Utami S.Sn., M.Sn.

Penguji 1 : Arwin Purnama Jati S.Sn., MA

Penguji 2 : Peter Ardianto S.Sn., M.Sn., Ph.D.

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

Dekan : Dra. B. Tyas Susanti M.A., Ph.D

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

sintak.unika.ac.id/skripsi/verifikasi/?id=18.L1.0088

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

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Margaretha Alfina

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Arsitektur dan Desain

Jenis Karya : Buku Cerita Interaktif

Menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Katolik Soegijapranata Semarang Hak Bebas Royalti Noneklusif atas karya ilmiah yang berjudul “PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENGENALAN HEWAN GUNA MENINGKATKAN KECERDASAN NATURALIS ANAK USIA PRA SEKOLAH” beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif 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, 14 Juli 2022

Yang menyatakan



Margaretha Alfina

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji Syukur kepada Tuhan Yesus Kristus, atas berkat dan rahmatNya yang diberikan sehingga tugas akhir ini yang berjudul “PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENGENALAN HEWAN GUNA MENINGKATKAN KECERDASAN NATURALIS ANAK USIA PRA SEKOLAH” dapat terselesaikan dengan baik dan tepat pada waktunya. Penulis menyadari adanya doa serta dukungan dari berbagai pihak dalam menyelesaikan tugas akhir ini. Oleh sebab itu dengan rasa hormat penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yesus Kristus atas penyertaan dan kemurahan-Nya.
2. Kedua orang tua yang selalu mendoakan dan mendukung dalam finansial, mencurakan pikiran serta tenaga selama saya menjalani perkuliahan ini dari awal hingga akhir.
3. Dra. B. Tyas Susanti M.A., Ph.D, selaku Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain Universitas Katolik Soegijapranata Semarang yang telah memberikan izin serta dukungan untuk penelitian ini.
4. Bayu Widiatoro S.T., M.Sn, selaku Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian ini dan sebagai Dosen Wali yang telah membimbing serta memberikan arahan dan juga dukungan di masa perkuliahan.
5. Maya Putri Utami S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan memberi arahan dengan penuh kesabaran pada proses penelitian ini hingga akhir.
6. Arwin Purnama Jati S.Sn., MA, dan Peter Ardhianto S.Sn., M.Sn., Ph.D, selaku dosen penguji yang senantiasa memberi kritik dan saran yang membangun dalam penyusunan tugas akhir.
7. Seluruh Dosen Pengajar Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Katolik Soegijapranata Semarang yang telah membagikan ilmu dan pengetahuannya kepada penulis selama masa perkuliahan.
8. Seluruh Tenaga Kependidikan Fakultas Arsitektur dan Desain Universitas Katolik Soegijapranata Semarang yang telah membantu penulis dalam hal surat menyurat.

9. Kedua saudara, kakak dan adik saya yang senantiasa menyemangati dan mendukung secara moral.
10. Sahabat saya Claudea Ruspa Perlita membantu saya dalam penyusunan tugas akhir ini, serta selalu memberikan dukungan dalam keadaan suka dan duka.
11. Priska Faradisa Marhaendra yang selalu menjadi pendengar yang baik dan membantu saya dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
12. Teman-teman dekat saya di Persekutuan History Makers yaitu Dian, Priscilla, Jiel, dan Kepin yang selalu mendoakan dan memberi dukungan kepada saya.
13. Responden kuesioner tugas akhir yang sudah ikut berpartisipasi.
14. BTS yang diketuai oleh Kim Namjoon dan anggotanya yakni Park Jimin dkk. Berkat lagu-lagu, kata-kata mutiara dan juga kebersamaan mereka yang menyemangati penulis sehingga penulis dapat termotivasi untuk menyelesaikan tugas akhir ini dengan tepat waktu.
15. Pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu per satu oleh penulis yang terlibat dalam penyusunan tugas akhir ini.

Semarang, 14 Juli 2022

Penulis



Margaretha Alfina

ABSTRAK

Perkembangan dan pertumbuhan merupakan suatu hal yang berlangsung secara berkaitan atau berkesinambungan dengan manusia. Masa balita merupakan periode penting dalam pertumbuhan dan perkembangan anak. Pada proses tumbuh kembang anak terbagi dalam beberapa tahapan sesuai usia, salah satunya ialah pada masa pra sekolah yaitu anak berusia 3-5 tahun yang disebut masa golden age dimana perangsangan segala aspek perkembangan berfungsi penting untuk perkembangan selanjutnya. Pada perkembangan kognitif anak, kecerdasan yang mereka miliki lebih dari satu macam yang disebut kecerdasan majemuk, salah satunya ialah kecerdasan naturalis yang berkaitan pada pola dengan fenomena alam atau hewan.

Kecerdasan naturalis anak pada masa pra sekolah bisa di tumbuh kembangkan dengan membaca buku tentang hewan atau tumbuhan. Mengenalkan anak pada berbagai macam hewan dapat meningkatkan pengetahuannya dan menanamkan rasa kasih sayang, ketertarikan serta rasa peduli kepada sesama makhluk hidup. Maka dalam penelitian ini, mengenalkan anak pada hewan merupakan salah satu hal penting bagi tumbuh kembang anak. Walaupun demikian, anak usia pra sekolah masih terbatas dalam mengembangkan kemampuan kognitifnya. Sebab itu perlu media bantu serta peran orang tua untuk mendampingi anak dalam tahap pembelajarannya supaya dapat diterima dengan optimal. Salah satu cara untuk mengenalkan hewan kepada anak di usia ini adalah menggunakan media pembelajaran interaktif.

Kata kunci: Media pembelajaran Interaktif, Pengenalan hewan, Kecerdasan naturalis

ABSTRACT

Development and growth is something that takes place related or continuously with humans. Infancy is an important period in the growth and development of children. In the process of child growth and development, children are divided into several stages according to age, one of which is in the pre-school period, namely children aged 3-5 years which is called the golden age where the stimulation of all aspects of development is important for further development. In children's cognitive development, the intelligence they have is more than one kind called multiple intelligences, one of which is naturalist intelligence related to patterns with natural or animal phenomena.

The naturalist intelligence of children in the pre-school period can be developed by reading books about animals or plants. Introducing children to various kinds of animals can increase their knowledge and instill a sense of affection, interest and care for fellow living beings. So in this study, introducing children to animals is one of the important things for children's growth and development. However, pre-school age children are still limited in developing their cognitive abilities. Therefore, it is necessary to assist media and the role of parents to assist children in the learning stage so that they can be accepted optimally. One way to introduce animals to children at this age is to use interactive learning media.

Keyword: *Keywords: Interactive learning media, animal recognition, naturalist intelligence*



DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	iv
UCAPAN TERIMA KASIH	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Rumusan Masalah.....	4
1.5 Tujuan Penelitian	4
1.6 Manfaat Penelitian.....	5
1.6.1 Bagi Target	5
1.6.2 Bagi Orang tua.....	5
1.6.3 Bagi Akademik.....	5
1.7 Metode Perancangan.....	5
1.8 Metode Pengumpulan Data	6
BAB II.....	8
TINJAUAN UMUM	8
2.1 Tinjauan Pustaka	8
2.2 Landasan Teori	9
2.2.1 Perkembangan Kognitif.....	9
2.2.2 Kecerdasan Naturalis	9
2.2.3 Hewan	10
2.2.4 Media Pembelajaran	10
2.2.5 Elemen-elemen Visual	11

2.2.6	Cerita.....	12
2.2.7	Alpaka.....	12
BAB III	15
STRATEGI KOMUNIKASI	15
3.1	Analisis Data.....	15
3.1.1	Pengumpulan Data.....	15
3.2	Analisis SWOT	19
3.3	USP (Unique Selling Proportion).....	20
3.4	Sasaran Khalayak.....	20
3.4.1	Demografis.....	20
3.4.2	Geografis.....	20
3.4.3	Psikografis.....	20
3.5	Strategi Komunikasi	21
3.6	Strategi Media.....	21
3.6.1	Media Utama	21
3.6.2	Media Pendukung.....	22
3.7	Perencanaan Biaya Kreatif.....	22
BAB VI	23
STRATEGI KREATIF	23
4.1	Konsep Verbal.....	23
4.1.1	Judul Buku Cerita Interaktif.....	23
4.1.2	Gaya Bahasa.....	23
4.1.3	Konsep Cerita.....	23
4.2	Konsep Visual.....	23
4.2.1	Media Utama	23
4.2.2	Sampul Buku dan Warna.....	24
4.2.3	Tipografi.....	25
4.2.4	Visualisasi Desain	25
4.2.5	Desain Iklan Instagram dan Tiktok.....	28
4.2.6	Desain Merchandise.....	28
BAB V	29
PENUTUP	29
5.1	Kesimpulan.....	29

5.2	Saran	29
	DAFTAR PUSTAKA	30
	LAMPIRAN	34



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Data Kuesioner	17
Gambar 3. 2 Data Kuesioner	17
Gambar 3. 3 Data Kuesioner	17
Gambar 3. 4 Data Kuesioner	18
Gambar 3. 5 Gaya Desain 1.....	18
Gambar 3. 6 Gaya Desain 2.....	18
Gambar 3. 7 Gaya Desain 3.....	19
Gambar 3. 8 Gaya Desain 4.....	19
Gambar 4. 1 Sampul Buku.....	24
Gambar 4. 2 Sampul Buku Fisik.....	24
Gambar 4. 3 Warna.....	24
Gambar 4. 4 Halaman Pembuka	25
Gambar 4. 5 Pop Up.....	26
Gambar 4. 6 Hidden Object	26
Gambar 4. 7 Peek a boo/Lift the flap.....	26
Gambar 4. 8 Sticker.....	27
Gambar 4. 9 Participation	27
Gambar 4. 10 Halaman Penutup.....	27
Gambar 4. 11 Sreenshoot Video Iklan	28
Gambar 4. 12 Mockup Baju	28
Gambar 4. 13 Mockup Gelas.....	28

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Data Perencanaan Biaya Kreatif.....	22
--	----

