

LAPORAN TUGAS AKHIR
**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
UNTUK ANAK *SPECIFIC LEARNING DISABILITIES***

Diajukan Guna Melengkapi Sebagian Syarat
dalam Mencapai Gelar Sarjana Strata Satu (S1)



Disusun Oleh :

Ananda Arini Putri Vidianingtyas



41909010146

Dosen Pembimbing :

Cahyoko Triharsatmo, S.Ds

**PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK GRAFIS DAN MULTIMEDIA
FAKULTAS TEKNIK PERENCANAAN DAN DESAIN
UNIVERSITAS MERCU BUANA JAKARTA**

2013

	LEMBAR PERNYATAAN SIDANG SARJANA FAKULTAS TEKNIK PERENCANAAN DAN DESAIN UNIVERSITAS MERCU BUANA	
---	--	---

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **Ananda Arini Putri Vidianingtyas**
NIM : **41909010146**
Jurusan : **Desain Produk Grafis & Multimedia**
Fakultas : **Fakultas Teknik Perencanaan & Desain**

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini merupakan karya asli, bukan jiplakan (duplikat) dari karya orang lain. Apabila ternyata pernyataan saya ini tidak benar maka saya bersedia menerima sanksi berupa pembatalan gelar sarjana saya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dapat dipertanggung jawabkan sepenuhnya.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, Juli 2013



Ananda Arini P.V.



LEMBAR PENGESAHAN SIDANG SARJANA
FAKULTAS TEKNIK PERENCANAAN DAN DESAIN
UNIVERSITAS MERCU BUANA



Semester : Genap

Tahun akademik : 2012/2013

Tugas akhir ini untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Desain, jenjang pendidikan stars 1 (S1), Jurusan Desain Produk, Fakultas Teknik Perencanaan dan Desain, Universitas Mercu Buana, Jakarta.

Judul Tugas Akhir : *MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
UNTUK ANAK SPECIFIC LEARNING
DISABILITIES*

Disusun Oleh :

Nama : Ananda Arini Putri Vidianingtyas
NIM : 41909010146
Jurusan/Program Studi : Desain Produk Grafis & Multimedia

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS pada Sidang Sarjana Tanggal 27 Juni 2013

Pembimbing,

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Cahyoko Triharsatmo S.Ds

Jakarta, Juli 2013

Koordinator Tugas Akhir

Ketua Jurusan Desain Grafis,

Zulfikar Sa'ban, S.Pd



Hady Boedarwanto, ST. M.Ds

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim,

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang Maha Pengasih Lagi Maha Penyayang, yang telah melimpahkan segala rahmat, nikmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini tepat waktu, yang berjudul "**Media Pembelajaran Interaktif untuk Anak *Specific Learning Disabilities***".

Penyusunan Laporan Tugas Akhir ini dimaksudkan untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan program studi Desain Produk Grafis Dan Multimedia Strata Satu (S1) Fakultas Teknik Perencanaan Dan Desain, Universitas Mercu Buana Jakarta.

Dalam penyusunan laporan tugas akhir ini penulis banyak menemukan masalah dan halangan, tetapi dengan bantuan dari berbagai pihak akhirnya dapat diselesaikan dengan baik. Untuk itu penulis mengucapkan banyak terima kasih atas bantuan, bimbingan serta doa dari berbagai pihak.

Penulis menyadari bahwa karya tulis ini masih jauh dari sempurna. Sebab itu kritik dan saran sangat diharapkan oleh penulis. Besar harapan penulis semoga laporan tugas akhir ini dapat memberikan manfaat dan menambah wasasan dan pengetahuan bagi pembaca.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Jakarta, Juli 2013

Penulis

UCAPAN TERIMA KASIH

Segala puji syukur penulis panjatkan hanya bagi Allah SWT, Pemelihara seluruh alam raya, yang atas limpahan rahmat, taufik dan hidayah-Nya, penulis mampu menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Penyusunan Laporan Tugas Akhir ini dimaksudkan untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan program studi Desain Produk Grafis Dan Multimedia Strata Satu (S1) Fakultas Teknik Perencanaan Dan Desain, Universitas Mercu Buana Jakarta. Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini bukanlah tujuan akhir dari belajar karena belajar adalah sesuatu yang tidak terbatas.

Terselesainya Tugas Akhir ini tentunya tak lepas dari dorongan dan uluran tangan berbagai pihak yang turut dengan kerendahan hati membantu penulis baik secara moral maupun materil. Oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penyusunan laporan Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
2. Orang tua dan keluarga tercinta; Ayah dan bunda, untuk dukungan baik secara moral maupun materil serta doa-doa nya yang sangat berarti bagi penulis. Juga adik-adik ku Ananda Dimas dan Ananda Raditya atas semangat yang diberikan. Serta tante Hana dan oom Darmadi yang telah direpotkan penulis selama observasi dan asistensi di Bandung.
3. Bapak Cahyoko Triharsatmo, S.Ds, selaku pembimbing Tugas Akhir yang senantiasa memberikan banyak saran dan masukan dalam penyelesaian Tugas Akhir penulis.
4. dr. Purboyo Solek Sp.A(K), dr Kristiantini Dewi, Sp A, dan tim terapis indIGrow Child Development Center yang telah banyak membantu penulis dalam melakukan observasi dan pengerjaan Tugas Akhir ini.

5. Adik-adik di indiGrow Child Development Center, yang telah memberikan penulis inspirasi untuk membuat media pembelajaran yang mudah-mudahan bisa bermanfaat untuk kalian dan untuk anak-anak dyslexia lainnya.
6. Bapak Noval Taulani MSn, selaku dosen multimedia 2 dan multimedia 3 penulis, yang telah memberikan motivasi dan ilmu yang sangat bermanfaat bagi penulis. Terima kasih untuk share ilmunya pak.
7. Tim Organix Digital Multimedia; Septa, Wisnu dan Ahmad yang telah membantu dan memberikan masukan dalam proses pengerjaan Tugas Akhir ini. Terima kasih karena tidak pernah bosan menghadapi penulis yang banyak bertanya.
8. Bpk. Dr. Ir. Arisetyanto Nugroho, MM, selaku Rektor Universitas Mercu Buana Jakarta.
9. Bapak Ir. Edy Muladi, M.Si, selaku Dekan Fakultas Teknik Perencanaan dan Desain Universitas Mercu Buana.
10. Bapak Hady Soedarwanto, S.T. M.Ds, selaku Ketua Program Studi Desain Produk Grafis dan Multimedia, Universitas Mercubuana.
11. Bapak Zulfikar Sa'ban, S.Pd, selaku Koordinator Tugas Akhir Program Studi Desain Produk Grafis dan Multimedia, Universitas Mercubuana.
12. Segenap Bapak dan Ibu Dosen Universitas Mercu Buana yang telah banyak membantu dan memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis.
13. Seluruh staff TU Fakultas Teknik Perencanaan dan Desain.
14. Sahabat terdekat Rika Rosita, Rully Mustika Ningsih dan Iyun Winarsih yang telah banyak memberikan masukan, bantuan serta meluangkan waktunya mendampingi penulis dalam perancangan, sampai pada tahap pameran. Terimakasih untuk canda tawa dan kerjasamanya.

15. Sahabat terdekat lainnya Fitria Dewi, Yulis Setiawati dan Wahda Amalia Alfatika yang telah memberikan semangat dan doa pada penulis.
16. Hasan Gogebakan, kekasih tersabar yang selalu memberikan semangat, dan rela semakin jarang bertemu selama pengerjaan Tugas Akhir penulis. Terima kasih untuk senyum manisnya yang mampu menghilangkan rasa lelah penulis.
17. Tim rusuh : Vebe Riski, Tri Angga, Muhammad Nur Fajri, Riski Gustya, yang telah membantu penulis selama proses pameran Tugas Akhir.
18. Tim AIRPORTfolio atas kerja samanya mewujudkan pameran bersama Tugas Akhir Desain Produk Grafis dan Multimedia 10-16 Juni 2013.
19. Teman teman seperjuangan pada pameran Tugas Akhir 10-16 Juni 2013 beserta rekan-rekan Desain Grafis dan Multimedia angkatan 2009 yang tidak dapat di sebutkan satu persatu.
20. Semua pihak yang telah banyak membantu penyelesaian laporan Tugas Akhir ini, baik secara langsung maupun tidak langsung.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Semoga Allah SWT memberikan balasan yang berlipat ganda dan balasan pahala yang besar kepada semua pihak terkait yang telah senantiasa memberikan bantuannya. Akhirnya, penulis berharap Laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan kita semua. Amin.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
KARTU ASISTENSI	iv
ABSTRACT	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
UCAPAN TERIMA KASIH	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	3
1. Maksud dan Tujuan	3
2. Manfaat Perancangan	4
C. Perumusan Masalah	4
D. Metode Pengumpulan Data	5
E. Metodologi Penelitian	6
F. Sistematika Penulisan	7
G. Sistematika Kerangka Berfikir	9
BAB II DATA PERANCANGAN	
A. Data Teoritis	10
1. Media Pembelajaran	10
2. Jenis dan Tujuan Media Pembelajaran	12
3. Definisi Multimedia	14
a. Tujuan Multimedia	17
b. Multimedia Pembelajaran	17
c. Manfaat Multimedia Pembelajaran	18
d. Format Multimedia Interaktif	20
e. Jenis Multimedia Interaktif	22
f. Elemen-Elemen Dalam Multimedia	23
g. Jenis Animasi	28
B. Data Objek Perancangan	37
1. Anak <i>Specific Learning Disabilities</i>	37
2. Identifikasi Anak <i>Specific Learning Disabilities</i>	38
3. Karakteristik Anak <i>Specific Learning Disabilities</i>	39
4. Dampak Kesulitan Belajar	39
5. Kemampuan Berbahasa Sosial Emosi	46
BAB III KONSEP PERANCANGAN DAN ANALISA DATA	
A. Target Market.....	50
B. Analisa SWOT	50
C. Analisa Karya	51

1.	Referensi Karya	51
a.	Karakter	51
b.	Warna dan Tipografi	52
c.	Interaktifitas	52
d.	<i>Sound</i>	53
2.	Komparasi Karya	54
D.	Strategi Komunikasi	55
E.	Konsep Perancangan	57
1.	Skema dan Proses Perancangan	59
2.	Konsep Multimedia Interaktif	61
3.	Konsep <i>Game</i>	63
4.	Studi Karakter	64

BAB IV TEKNIS PERANCANGAN

A.	Dasar Teknis Perancangan	67
B.	Teknis Media	68
1.	Warna	68
2.	LayOut	68
3.	Tipografi	68
4.	Karakter	69
a.	Sketsa Awal	69
1)	Karakter Utama	69
2)	Karakter Pendukung	69
b.	Desain Karakter Digital	71
1)	Karakter Utama	71
2)	Karakter Pendukung	72
5.	<i>Audio</i>	72
6.	<i>Storyboard</i>	73
C.	Tampilan Media Utama	79
1.	Tampilan Utama	79
2.	Episode Sedih	79
a.	Pertanyaan Interaksi	80
b.	<i>Games</i>	80
c.	<i>Ending</i>	80
3.	Episode Marah	81
a.	Pertanyaan Interaksi	81
b.	<i>Games</i>	81
c.	<i>Ending</i>	82
4.	Episode Senang	82
a.	Pertanyaan Interaksi	82
b.	<i>Games</i>	83
c.	<i>Ending</i>	83
5.	Episode Takut	83
a.	Pertanyaan Interaksi	84
b.	<i>Games</i>	84
c.	<i>Ending</i>	84
D.	Media Pendukung	85
1.	<i>Match Book</i>	85

2. <i>Puzzle Block</i>	85
3. <i>Packaging Paket Pembelajaran</i>	86
E. <i>Site Map</i>	87
F. <i>Estimasi Waktu</i>	88
G. <i>Anggaran Biaya</i>	89
BAB V PENUTUP	
A. <i>Keterkaitan Dengan Pihak Luar</i>	90
B. <i>Harapan Setelah Karya Terwujud</i>	90
DAFTAR PUSTAKA	91
LAMPIRAN	93



DAFTAR GAMBAR

Gb.1.	Sistematika Kerangka Berfikir	9
Gb.2.	Kerucut Pengalaman Edgar Dale	11
Gb.3.	Contoh Animasi Cel	32
Gb.4.	Contoh Animasi <i>Frame</i>	32
Gb.5.	Contoh Animasi <i>Sprite</i>	33
Gb.6.	Contoh Animasi <i>Path</i>	34
Gb.7.	Contoh Animasi <i>Spline</i>	34
Gb.8.	Contoh Animasi Vector.....	35
Gb.9.	Contoh Animasi <i>Clay</i>	36
Gb.10.	Contoh Animasi Karakter	36
Gb.11.	Referensi Karakter Chibi	51
Gb.12.	Referensi Warna dan Tipografi	52
Gb.13.	Referensi Interaktifitas.....	52
Gb.14.	Referensi <i>Backsound</i>	53
Gb.15.	Kartu Edukasi Pembelajaran Matematika Edisi Pecahan	54
Gb.16.	Kartu Domino Seri Pembelajaran Anak	54
Gb.17.	Media Interaktif Lexis untuk anak <i>dislexia</i> yang dibuat oleh salah seorang mahasiswa di Bandung sebagai Tugas Akhir .	55
Gb.18.	Skema Perancangan	59
Gb.19.	Karakter Arin	65
Gb.20.	Karakter Dimas.....	65
Gb.21.	Font yang dipakai dalam media pembelajaran	68
Gb.22.	Sketsa Karakter Utama : Dimas dan Arin	69
Gb.23.	Sketsa Karakter Pendukung : Gilang dan Caca	69
Gb.24.	Sketsa Karakter Pendukung : Bapak dan Ibu.....	70
Gb.25.	Sketsa Karakter Pendukung : Paman dan Ibu Guru.....	70
Gb.26.	Sketsa Karakter Pendukung : Kakek dan Nenek.....	70
Gb.27.	Sketsa Ekspresi	71
Gb.28.	Digitalisasi Karakter Utama	71
Gb.29.	Digitalisasi Karakter Pendukung	72
Gb.30.	<i>Storyboard</i> Episode Sedih.....	73
Gb.31.	<i>Storyboard</i> Episode Marah.....	74
Gb.32.	<i>Storyboard</i> Episode Senang.....	75
Gb.33.	<i>Storyboard</i> Episode Takut.....	77
Gb.34.	Tampilan Menu Utama Animasi Interaktif	79
Gb.35.	Tampilan Cerita Interaktif Episode Sedih	79
Gb.36.	Tampilan Pertanyaan Interaksi Episode Sedih	80
Gb.37.	Tampilan <i>Games</i> Episode Sedih	80
Gb.38.	Tampilan <i>Ending</i> Episode Sedih	80
Gb.39.	Tampilan Cerita Interaktif Episode Marah	81
Gb.40.	Tampilan Pertanyaan Interaksi Episode Marah	81
Gb.41.	Tampilan <i>Games</i> Episode Marah	81
Gb.42.	Tampilan <i>Ending</i> Episode Marah	82
Gb.43.	Tampilan Cerita Interaktif Episode Senang	82
Gb.44.	Tampilan Pertanyaan Interaksi Episode Sedih	82

Gb.45. Tampilan <i>Games</i> Episode Senang	83
Gb.46. Tampilan <i>Ending</i> Episode Senang	83
Gb.47. Tampilan Cerita Interaktif Episode Takut	83
Gb.48. Tampilan Pertanyaan Interaksi Episode Takut	84
Gb.49. Tampilan <i>Games</i> Episode Takut	84
Gb.50. Tampilan <i>Ending</i> Episode Takut	84
Gb.51. Tampilan <i>Match Book</i>	85
Gb.52. Tampilan <i>Puzzle Block</i>	86
Gb.53. Packaging Paket Pembelajaran Interaktif Seri Pembelajaran Emosi	86
Gb.54. <i>Site Map</i>	87

