

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF DIGITAL:
CERITA KANCIL

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



Oleh:

Chrisensius Hariyanto Ardi

NIM : 41912110060

Jurusan Desain Produk

Dosen Pembimbing:
Dr. Ariani Kusuma Wardhani, S.Sn, M.DsCs.

PRODI DESAIN PRODUK (GRAFIS DAN MULTIMEDIA)

FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF

UNIVERSITAS MERCU BUANA

2017



UNIVERSITAS
MERCU BUANA



LEMBAR PERNYATAAN SIDANG SARJANA
KOMPREHENSIF LOKAL
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA

Q

Semester : 9 (Sembilan)

Tahun Akademik : 2016/2017

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Chrisensius Hariyanto Ardi
Nomor Induk Mahasiswa : 41912110060
Jurusan/Program Studi : Desain Produk
Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif
Judul Tugas Akhir : Perancangan Media Interaktif Digital:
Cerita Kancil

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini menyatakan 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.

Jakarta, 22 Januari 2017

Yang memberikan pernyataan,



(Chrisensius Hariyanto Ardi)

	<p>LEMBAR PENGESAHAN SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA</p>	<p>Q</p>
---	---	----------

Semester : 9 (Sembilan)

Tahun Akademik : 2016/2017

Tugas akhir ini untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Desain, jenjang pendidikan Strata 1 (S-1), jurusan Desain Produk, Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana, Jakarta.

Judul Tugas Akhir : Perancangan Media Interaktif Digital:
Cerita Kancil

Disusun Oleh :

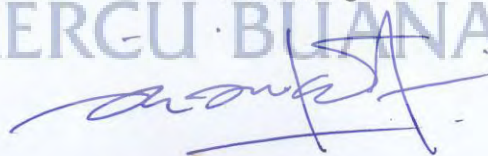
Nama : Chrisensius Hariyanto Ardi

NIM : 41912110060

Jurusan/Program Studi : Desain Produk

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS pada Sidang Sarjana tanggal 4 Januari 2017

UNIVERSITAS
Pembimbing
MERCU BUANA

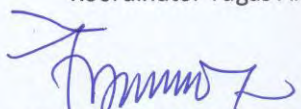


Dr. Ariani Kusuma Wardhani, S.Sn, M.DsCs

Jakarta, 7 Januari 2017

Mengetahui,

Koordinator Tugas Akhir



Hady Soedarwanto, S.T., M.Ds.

Mengetahui,

Ketua Program Studi



Hady Soedarwanto, S.T., M.Ds.

KATA PENGANTAR

Dengan menyebut nama Tuhan Yang Maha Esa, kiranya pantaslah penulis memanjatkan puji syukur atas segala nikmat yang telah diberikan kepada penulis, baik kesempatan maupun kesehatan, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Media Interaktif Digital: Cerita Kancil”. Tugas Akhir ini disusun sebagai persyaratan mengambil gelar Strata 1 (S1) pada Program Studi Desain Produk Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana Jakarta.

Dalam pengerjaannya, telah banyak waktu, tenaga dan pikiran yang telah dicurahkan oleh penulis untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini. Begitu juga dengan kesulitan dan hambatan, baik itu teknis maupun non teknis. Dan dalam penyusunan Tugas Akhir ini penulis banyak mendapat saran, dorongan dan bimbingan serta masukan dari berbagai pihak yang merupakan pengalaman yang tidak dapat diukur secara materi, namun dari pengetahuan dan pengalaman tersebut adalah guru yang terbaik bagi penulis.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan yang dibuat baik secara sengaja maupun tidak sengaja, dikarenakan keterbatasan ilmu pengetahuan dan wawasan serta pengalaman yang penulis miliki. Untuk itu penulis mohon maaf atas segala kekurangan tersebut dan penulis tidak menutup diri terhadap segala kritik dan saran serta masukan yang bersifat konstruktif bagi diri penulis. Berkat bimbingan dan bantuan yang diberikan semua pihak, penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Jakarta, 28 Januari 2017

Chrisensius Hariyanto Ardi

UCAPAN TERIMAKASIH

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Edy Muladi, Ir, Msi selaku Dekan Fakultas Desain dan Seni Kreatif.
2. Bapak Hady Soedarwanto, ST., M.Ds sebagai Koordinator Tugas Akhir.
3. Ibu Dr. Ariani Kusuma Wardhani, S.Sn, M.DsCs. selaku dosen pembimbing yang telah sabar memberikan bimbingan, bantuan dan dukungan baik secara moril maupun teknis.
4. Seluruh dosen program studi Desain Produk atas ilmu-ilmu yang diajarkan selama penulis kuliah, serta staff akademik program studi Desain Produk.
5. Kedua Orang Tua yang selalu tulus memberikan doa, dukungan serta nasihat-nasihat yang membangun.
6. Kisah Kancil Team yang telah membantu selama proses produksi serta atas dukungan mental dan doa bagi penulis untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik.
7. Seluruh kawan-kawan seperjuangan Desain Produk atas masukan dan energi positifnya.
8. SALT Creative Team yang telah memberikan dukungan, nasihat dan juga semangat.
9. Seluruh pihak yang tidak mungkin disebutkan satu-persatu yang telah terlibat dan banyak membantu sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan.

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
ABSTRACT	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR BAGAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Perancangan	1
BAB II METODE PERANCANGAN	3
A. Orisinalitas	3
B. Kelompok Pengguna Produk	5
C. Tujuan dan Manfaat	6
D. Relevansi dan Konsekuensi Studi	7
1. Logika Dasar Perancangan	7
2. Teknologi yang Dibutuhkan	8
3. Material yang Digunakan	9
4. Biaya Perancangan dan Produksi	10
E. Skema Proses Kerja	11
BAB III DATA DAN ANALISA PERANCANGAN	12
A. Data Berkaitan dengan Aspek Fungsi Produk Rancangan	12
B. Data Berkaitan dengan Estetika Fungsi Produk Rancangan	13
C. Data Berkaitan dengan Aspek Teknis Produk Rancangan	15
D. Data Berkaitan dengan Aspek Ekonomi Produk Rancangan	18
BAB IV KONSEP PERANCANGAN	19
A. Tataran Lingkungan / Komunitas	19

B. Tataran Sistem	19
C. Tataran Produk	20
D. Tataran Elemen	21
BAB V PAMERAN	36
A. Desain Final	36
B. Konsep Pameran	36
C. Foto Pameran	39
D. Respon Pengunjung	39
DAFTAR PUSTAKA	42
LAMPIRAN	43



DAFTAR GAMBAR

Gambar 01. Buku Cerita dalam bentuk media cetak	3
Gambar 02. Buku Cerita dalam bentuk media digital format visual dan teks	4
Gambar 03. Buku Cerita dalam bentuk digital format interaktif	4
Gambar 04. Aplikasi Kancil di Playstore	19
Gambar 05. Tampilan Home Cerita Kancil	20
Gambar 06. Kancil Asli	22
Gambar 07. Karakter Kancil	22
Gambar 08. Kerbau Asli	22
Gambar 09. Karakter Kerbau	23
Gambar 10. Buaya Asli	23
Gambar 11. Karakter Buaya	23
Gambar 12. Background	24
Gambar 13. User Interface Kit	25
Gambar 14. Penerapan Warna	25
Gambar 15. Penerapan Font pada Judul	26
Gambar 16. Penerapan Font pada Konten	27
Gambar 17. Storyboard	27
Gambar 18. Animasi Standby	33
Gambar 19. Animasi Kata	33
Gambar 20. Animasi Objek	34
Gambar 21. Animasi Instruksi	34
Gambar 22. Tampilan Aplikasi Pada Smartphone	36
Gambar 23. Display Pameran	37
Gambar 24. Display Produk	37
Gambar 25. Poster Pameran	38
Gambar 26. Suasana Pameran	39
Gambar 27. Komentar Pengunjung Pameran	40

DAFTAR TABEL

Tabel 1 : Biaya Aplikasi	10
Tabel 2 : Biaya Booth Pameran	10
Tabel 3 : Storyboard	27



DAFTAR BAGAN

Bagan 1 : Skema Proses Kerja	11
------------------------------------	----

