TUGAS AKHIR

APLIKASI MULTIMEDIA INTERAKTIF ANIMASI HEWAN KHAS INDONESIA

Oleh:

Dwiki Mulyawan Sunarya

41912010079

Program Studi Desain Produk – Grafis & Multimedia

Pembimbing:

Dr. Ariani Kusumo Wardhani, S.Sn, M.Ds Cs

FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCUBUANA
JAKARTA

2017

https://lib.mercubuana.ac.id

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

Semester : 10 Tahun Akademik : 2017

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dwiki Mulyawan Sunarya

Nomor Induk Mahasiswa : 1491201007 9

Jurusan/Program Studi : Desain Produk

Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif

Judul Tugas Akhir : Aplikasi Multimedia Interaktif Animasi Hewan Khas Indonesia

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, 9 Juni 2017

Yang memberikan pernyataan,

METERAI TEMPEL 93CDAAEF145947685 6000 ENAM RIBU RUPIAH

(Nama Mahasiswa)
Dwiki Mulyawan Sunarya

UNIVERSITAS MERCU BUANA

https://lib.mercubuana.ac.id

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

Semester: 10 Tahun akademik: 2017

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

Judul Tugas Akhir :APLIKASI MULTIMEDIA INTERAKTIF ANIMASI HEWAN KHAS INDONESIA

Disusun Oleh :

Nama : DWIKI MULYAWAN SUNARYA

NIM : 41912010079

Jurusan/Program Studi : Desain Produk / Desain Grafis dan Multimedia

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS pada Sidang Sarjana Tanggal 13 Juni 2017

Pembimbing,

Dr. Ariani Kusumo Wardhani, S.Sn, M.Ds Cs

Jakarta, 5-07-2017

UNIVERSITAS MERCU BUANA

Mengetahui,
Koordinator Tugas Akhir

Hady Soedarwanto, ST., M.Ds

Mengetahui,
Ketua Program Studi Desain

Hady Soedarwanto, ST., M.Ds

https://lib.mercubuana.ac.id

ABSTRACT

Education on children must be instilled early because the child is very easy to absorb both positive and negative information. Advances in computer science, especially on Android, allows parents to have applications that can be beneficial for education and child development.

Making this application aims to educate and know the typical Indonesian animals in various islands and their respective provinces. Applications are made based on the concept of aesthetics, color and composition in such a way that children learn it easily and fun.

Keywords: Early childhood, educate, application, aesthetics, education.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

https://lib.mercubuana.ac.id

ABSTRAK

Pendidikan pada anak harus ditanamkan sejak dini karena anak sangat mudah menyerap informasi baik positif maupun negatif. Kemajuan ilmu komputer khususnya pada Android, memudahkan orang tua untuk memiliki aplikasi yang dapat bermanfaat bagi pendidikan dan tumbuh kembang anak.

Pembuatan aplikasi ini bertujuan untuk mengedukasi dan mengetahui hewan khas Indonesia di berbagai pulau dan provinsinya masing-masing. Aplikasi dibuat berdasarkan dengan konsep estetika, warna dan komposisi yang sedemikian rupa agar anak mempelajarinya dengan mudah dan menyenangkan.

Kata Kunci: anak usia dini, mengedukasi, Aplikasi, Estetika, Pendidikan.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

https://lib.mercubuana.ac.id

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN 2
LEMBAR PENGESAHAN 3
ABSTRACT 4
ABSTRAK 5
DAFTAR ISI 6
DAFTAR GAMBAR 8
BAB I 10
PENDAHULUAN 10
LATAR BELAKANG PERANCANGAN 10
BAB II 12
METODE PERANCANGAN 12
A. ORISINALITAS 12
B. KELOMPOK PENGGUNA PRODUK 12
C. TUJUAN DAN MANFAAT 13
1. TUJUAN 13
2. MANFAAT 13
D. RELEVANSI DAN KONSEKUENSI STUDI 14
1. LOGIKA DASAR PERANCANGAN 14
2. TEKNOLOGI YANG DIBUTUHKAN 14
3. MATERIAL YANG DIPERGUNAKAN 14
4. BIAYA PERANCANGAN DAN PRODUKSI 15
E. SKEMA PROSES KERJA 15
BAB III 23
DATA DAN ANALISA PERANCANGAN 23

UNIVERSITAS MERCU BUANA

https://lib.mercubuana.ac.id

A. KELOMPOK DATA BERKAITAN DENGAN ASPEK FUNGSI PRODUK RANCANGAN 23

B. KELOMPOK DATA BERKAITAN DENGAN ESTETIKA FUNGSI PRODUK RANCANGAN 25

C. KELOMPOK DATA BERKAITAN DENGAN ASPEK TEKNIS PRODUK RANCANGAN 31

D. KELOMPOK DATA BERKAITAN DENGAN ASPEK EKONOMI PRODUK RANCANGAN 31

BAB IV 33

KONSEP RANCANGAN 33

A. TATARAN LINGKUNGAN/KOMUNITAS 33

B. TATARAN SISTEM 33

C. TATARAN PRODUK 34

D. TATARAN ELEMEN 35

BAB V 39

PAMERAN 39

A. DESAIN FINAL 39

B. KONSEP PAMERAN 41

C. RESPON PENGUNJUNG 43

BAB VI 46

KESIMPULAN 46

DAFTAR PUSTAKA 47

KARTU ASISTENSI 48

SURAT KETERANGAN HASIL SIDANG 49

UNIVERSITAS MERCU BUANA

https://lib.mercubuana.ac.id

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Sketsa awal aplikasi 15
Gambar 2.2 Sketsa kategori aplikasi 16
Gambar 2.3 Sketsa map aplikasi 16
Gambar 2.4 Sketsa deskripsi hewan aplikasi 17
Gambar 2.5 Sketsa dan gambar digital bagian awal 17
Gambar 2.6 Sketsa dan gambar digital bagian map 18
Gambar 2.7 Sketsa dan gambar digital bagian deskripsi 18
Gambar 2.8 Gambar digital Pulau 19
Gambar 2.9 Gambar digital Tombol 19
Gambar 2.10 Proses pembuatan Aplikasi 20
Gambar 2.11 Script pembuatan Aplikasi 20
Gambar 2.12 Proses Publish Aplikasi 21
Gambar 2.13 Skema Kerja Aplikasi 22
Gambar 3.1 Study Karakter: Ayam Bekisar 26
Gambar 3.2 Study Karakter: Kuau Kerdil 26
Gambar 3.3 Study Karakter: Burung Nuri 26
Gambar 3.4 Study Karakter: Ceumpala Kuneng 26
Gambar 3.5 Study Karakter: Enggang Gading 27
Gambar 3.6 Study Karakter: Kepodang Emas 27
Gambar 3.7 Study Karakter: Rusa Timor 27
Gambar 3.8 Study Karakter: Pesut Mahakam 27
Gambar 3.9 Study Karakter: Maleo Senkawor 27
Gambar 3.10 Study Karakter: Cendrawasih 12 Kawat 28
Gambar 3.11 Study Karakter: Cendrawasih 28
Gambar 3.12 Study Karakter: Elang Bondol 28
Gambar 3.13 Study Karakter: Komodo 28

UNIVERSITAS MERCU BUANA

https://lib.mercubuana.ac.id

Gambar 3.14 Study Karakter: Badak Jawa 28
Gambar 3.15 Study Karakter: Tarcius/Mentilin 29
Gambar 3.16 Study Karakter: Macan Tutul 29
Gambar 3.17 Study Karakter: Serindit Melayu 29
Gambar 3.18 Referensi: Map Bubble Mania.....30
Gambar 3.19 Referensi: Map Jewel Mania 30
Gambar 4.1 Tabel Skema Kerja 34
Gambar 4.2 Gambar Produk 34
Gambar 4.3 Tabel Warna 35
Gambar 4.4 GambarTipografi 36
Gambar 4.5 GambarTekstur.....36
Gambar 4.6 Gambar Proposi/kesebandingan.....37
Gambar 4.7 Gambar Keseimbangan Objek.....38
Gambar 5.1 Desain Final Pertama.....39
Gambar 5.2 Desain Final Kedua 40
Gambar 5.3 Desain Final dan Bagian-Bagian didalam Aplikasi 41
Gambar 5.4 Ruang Pameran 41
Gambar 5.5 Konsep Pameran 42
Gambar 5.6 Display Pameran.....42
Gambar 5.7 Foto diri pameran.....43
Gambar 5.8 Komentar para pengunjung pameran hari pertama.....45

UNIVERSITAS MERCU BUANA

https://lib.mercubuana.ac.id