

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN CD INTERAKTIF BERKOMUNIKASI UNTUK ANAK
BERKEBUTUHAN KHUSUS DI YAYASAN SAYAP IBU BINTARO**

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



Oleh :

Nur 'Afina Setianingsih

NIM 42313010159


Jurusan Desain Komunikasi Visual

MERCU BUANA

Dosen Pembimbing:

Heriyanto Atmodjo, S. Sn, M.Sn

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA JAKARTA
2015**

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

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Nur 'Afina Setianingsih**
 Nomor Induk Mahasiswa : **42313010159**
 Jurusan/Program Studi : **Desain Komunikasi Visual**
 Fakultas : **Fakultas Desain dan Seni Kreatif**

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 dipertanggungjawabkan sepenuhnya.



Jakarta, 3 Agustus 2015

Yang memberikan pernyataan,



Nur 'Afina Setianingsih

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

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

Semester: Genap

Tahun akademik: 2015/2016

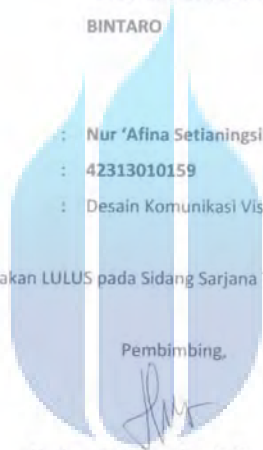
Tugas akhir ini untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Desain, jenjang pendidikan Strata 1 (S-1), Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana, Jakarta.


Judul Tugas Akhir : **PERANCANGAN CD INTERAKTIF BERKOMUNIKASI UNTUK ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS DI YAYASAN SAYAP IBU BINTARO**

Disusun Oleh :

Nama : Nur 'Afina Setianingsih
 NIM : 42313010159
 Jurusan/Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS pada Sidang Sarjana Tanggal 8 Juli 2015

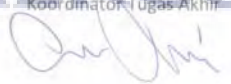


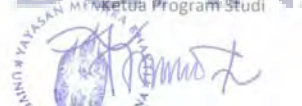
Pembimbing,


Heriyanto Atmodjo, S. Sn, M. Sn

UNIVERSITAS
 Jakarta, 3 Agustus 2015

MENGETAHUI, MENGETAHUI,
 Koordinator Tugas Akhir Ketua Program Studi


 Lukman Arief, S. Ds, M. Sn


 Hady Soedarwanto, ST, M. Ds

**DESIGNING INTERACTIVE AND COMMUNICATIVE CD AS AN EDUCATIVE MEDIA
FOR THE DISABILITIES CHILDREN AT YAYASAN SAYAP IBU BINTARO**

Written Project Report

Study Programs of Design Visual Communication

MercuBuana University Jakarta, 2015

By: Nur 'Afina Setianingsih

ABSTRACT

Interactive CD is defined as a medium that consists of the variety of informations such as text, images, animation, sound, and video. A medium that ease the process of learning interaction. The more developing of technology the utilization of media education give a positive impact in the learning process.

This designing of interactive CD is the implementation from the needs of learning media needs, which is effective, efficient, and attractive to children's interest in learning, with more adapting to environment where the users of these applications interact, so expect adaptation to the application be more easily to the visual communication design. Because the visual communication design is a connection where functionality or usability can be more optimal.

The general problem of this design is how to create an interactive CD that is able to attract children's attention to be able to learn to interact with social language. The purpose of this interactive CD is learning objects such as objects, emotions, activities, animals and a place, to put the words into their minds, at least what they experienced and they do, so that they are familiar with that vocabulary, and be able to communicate with social language such as children in general.

Keywords: CD (Compact Disk), Interactive, Children, Disabilities, Learning

**PERANCANGAN CD INTERAKTIF BERKOMUNIKASI SEBAGAI
MEDIAPEMBELAJARAN ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS DI YAYASAN SAYAP IBU
BINTARO**

Pertanggungjawaban Tertulis
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Universitas Mercu Buana Jakarta, 2015

Oleh: **Nur 'Afina Setianingsih**

ABSTRAK

CD interaktif diartikan sebagai sebuah media yang terdiri dari berbagai kumpulan informasi berupa teks, gambar, animasi, suara, dan video. Sebuah sarana yang mempermudah dalam proses interaksi belajar. Semakin berkembangnya teknologi untuk pemanfaatan media pendidikan memberikan dampak positif dalam proses belajar mengajar.

Perancangan CD interaktif ini merupakan implementasi dari kebutuhan media belajar yang efektif, efisien, dan menarik minat belajar anak, dengan lebih mengadaptasikan lingkungan dimana pengguna dari aplikasi ini berinteraksi, sehingga diharapkan adaptasi dengan aplikasi menjadi lebih mudah dengan perancangan komunikasi visual ini. Karena desain komunikasi visual adalah jembatan dimana sebuah fungsionalitas atau kegunaan dapat menjadi lebih optimal.

Masalah umum perancangan ini adalah bagaimana membuat perancangan CD interaktif mampu menarik anak-anak untuk dapat belajar berinteraksi dengan bahasa sosial. Tujuan CD interaktif ini adalah pembelajaran objek-objek seperti benda, emosi, aktivitas, hewan dan tempat untuk memasukkan kosa kata ke dalam pikiran mereka, minimal apa yang sering mereka alami dan mereka lakukan, agar mereka terbiasa dengan kosa kata tersebut, dan dapat berkomunikasi dengan bahasa sosial seperti anak-anak pada umumnya.

Kata Kunci: CD (*Compact Disk*), Interaktif, Anak-anak, Anak Berkebutuhan Khusus, Pembelajaran

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang berjudul **“Perancangan CD Interaktif Berkomunikasi sebagai Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus di Yayasan Sayap Ibu Bintaro”** dengan lancar dan tepat waktu. Tersusunnya laporan tugas akhir ini tentunya tidak lepas dari berbagai pihak yang telah memberikan bantuan secara materil dan moril, baik secara langsung maupun tidak langsung. Maka pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Dr. Arisetyanto Nugrohoselaku Rektor Universitas Mercu Buana Jakarta.
2. Bapak Edi Muladi, Ir. M.Si selaku Dekan Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana.
3. Bapak Lukman Arief, S. Ds, M. Sn, selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Mercu Buana Jakarta.
4. Bapak Heriyanto Atmodjo, S. Sn, M. Sn, selaku dosen pembimbing tugas akhir, yang telah membimbing dan memberikan saran demi kelancaran tugas akhir ini.
5. Bapak Lukman Arief, S. Ds, M. Sn, dan Ibu Waridah Muthi'ah S. Ds, M.Ds, selaku dosen penguji sidang tugas akhir Universitas Mercu Buana, yang telah memberikan kesempatan dan memberi saran atas kelancaran tugas akhir ini.
6. Seluruh dosen khusus dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual dan staf Tata Usaha (TU) Fakultas Desain dan Seni Kreatif (FDSK) yang telah membantudan membimbing dalam menempuh seluruh matakuliah dan ujian sehingga persyaratan dapat terpenuhi.
7. Orang tua, saudara-saudara, rekan dan sahabat yang telah memberikan bantuan, semangat dan dukungan dalam bentuk do'amaupun materil sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan.

8. Rekan-rekan mahasiswa khususnya Program Studi Desain Komunikasi Visual angkatan 2011 Universitas Mercu Buana Jakarta.
9. Yayasan Sayap Ibu Bintaro, yang telah banyak membantu dan mendukung terciptanya tugas akhir ini.
10. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang membantu perancangan tugas akhir ini.

Semoga laporan perancangan tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan penulis pada khususnya. Penulis menyadari bahwa dalam perancangan tugas akhir ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu penulis memohon saran dan kritik yang bersifat membangun demi perbaikan ke arah kesempurnaan. Akhir kata penulis sampaikan terimakasih.



Jakarta, Agustus 2015

Nur' Afina Setianingsih

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR ISI

COVER DALAM	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
ABSTRACT	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xii
LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Perancangan.....	1
BAB II METODOLOGI.....	3
A. Orisinalitas.....	3
B. Kelompok Pengguna Produk.....	4
1. Demografi	4
2. Geografi	4
3. Psikografi.....	4
C. Tujuan dan Manfaat Perancangan.....	4
1. Tujuan.....	4
2. Manfaat.....	4
D. Peluang dan Tantangan Studi	5
1. Peluang	5
2. Tantangan Studi	6
E. Relevansi dan Konsekuensi Studi.....	6
1. Logika Dasar Perancangan	6
2. Teknologi yang Dibutuhkan	6
3. Biaya Perancangan dan Produksi.....	7
F. Skema Proses Kerja	7
1. Analisa SWOT	8
BAB III DATA DAN ANALISA PERANCANGAN	10
A. Kelompok Data Berkaitan dengan Aspek Fungsi Produk Rancangan.....	10
1. Data Primer	10
2. Data Sekunder.....	18
a. Penyakit Anak Berkebutuhan Khusus.....	18
b. Komunikasi	19
c. Multimedia	19
d. CD	20
e. Interaktif.....	20
f. Data CD interaktif	20

B.	Kelompok Data Berkaitan dengan Estetika Fungsi Produk Rancangan..	20
1.	Desain Komunikasi Visual.....	20
2.	Unsur-unsur Komunikasi Visual	21
a.	Elemen Visual	21
1.	Garis	21
2.	Bentuk	21
3.	Ruang.....	22
4.	Ukuran.....	22
5.	Warna.....	22
6.	Tipografi	27
7.	Ilustrasi/Gambar	30
8.	Kesatuan.....	33
9.	Simbol.....	33
10.	Layout.....	33
C.	Kelompok Data Berkaitan dengan Aspek Teknis Produk Perancangan	35
1.	Pengumpulan Data.....	35
1.	Observasi.....	35
2.	Kepustakaan.....	35
3.	Wawancara	35
4.	Internet	35
2.	Tahapan Perancangan CD interaktif	35
BAB IV KONSEP PERANCANGAN		38
A.	Tataran Produk	38
B.	Tataran Sistem	39
C.	Tataran Lingkungan.....	40
D.	Tataran Elemen	41
1.	Button.....	41
2.	Warna.....	42
3.	Ilustrasi.....	43
4.	Sound	45
5.	Animasi.....	45
6.	Tipografi	46
BAB V PAMERAN		47
A.	Desain Final	47
B.	Konsep dan Tema Pameran	61
C.	Respon Pengunjung	64
KEPUSTAKAAN		67

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1.	Contoh referensi CD interaktif	3
Gambar 3.1.	Jadwal Kegiatan Anak Berkebutuhan Khusus di Yayasan Sayap Ibu ..	10
Gambar 3.2.	Data Anak Berkebutuhan Khusus di Yayasan Sayap Ibu	11
Gambar 3.3.	Jadwal Kegiatan Anak Berkebutuhan Khusus di Yayasan Sayap Ibu ..	11
Gambar 3.4.	Data ABK di Yayasan Sayap Ibu	12
Gambar 3.5.	Data ABK di Yayasan Sayap Ibu	12
Gambar 3.6.	Cover Buku Komunikasi ABK di Yayasan Sayap Ibu	13
Gambar 3.7.	Buku Komunikasi ABK di YSI Kategori Mengetahui Emosi	13
Gambar 3.8.	Buku Komunikasi ABK di YSI Kategori Mengetahui Emosi	14
Gambar 3.9.	Buku Komunikasi ABK di YSI Kategori Mengetahui Kegiatan	14
Gambar 3.10.	Buku Komunikasi ABK di YSI Kategori Mengetahui Kegiatan	15
Gambar 3.11.	Modul Seminar mengenali ABK oleh PUPA(Yayasan Perisai Unggul Pelita Anugerah)	16
Gambar 3.12.	Seminar mengenali ABK oleh PUPA	16
Gambar 3.13.	Dokumentasi Seminar mengenali ABK oleh PUPA	17
Gambar 3.14.	Dokumentasi Seminar mengenali ABK oleh PUPA	17
Gambar 3.15.	Dokumentasi Seminar mengenali ABK oleh PUPA	17
Gambar 3.16.	Contoh simbol	33
Gambar 3.17.	Skala keseimbangan	34
Gambar 3.18.	Contoh gambar menggunakan Tekanan	35
Gambar 3.19.	Contoh gambar menggunakan Irama (rhythm)	35
Gambar 4.1.	Button “Rumah/Home”	41
Gambar 4.2.	Button “ceklis (Ya)”	41
Gambar 4.3.	Button “X / Silang (Keluar)”	42
Gambar 4.4.	Warna Indeks	42
Gambar 4.5.	Warna dominan pada layout	43
Gambar 4.6.	Layout pada tampilan pemilihan kategori	44
Gambar 4.7.	Layout yang digunakan	44
Gambar 4.8.	Karakter Utama yang digunakan (Lilo)	44
Gambar 4.9.	Karakter Sekunder yang digunakan (Loli)	45
Gambar 5.1.	Opening (4 karakter yang terpisah)	47
Gambar 5.2.	Opening (4 karakter yang menyatu)	47
Gambar 5.3.	Opening(gambar yang sudah menjadisatu)	48
Gambar 5.4.	Opening(gambar diperbesar)	48
Gambar 5.5.	Tampilan Pemilihan Karakter	49
Gambar 5.6.	Tampilan Pemilihan Karakter (Kursor Diarahkan ke karakter 1)	49
Gambar 5.7.	Tampilan Pemilihan Karakter (Kursor Diarahkan ke karakter 2)	49
Gambar 5.8.	Tampilan Intro Percakapan dari Karakter	50
Gambar 5.9.	Tampilan Intro Percakapan dari Karakter	50
Gambar 5.10.	Tampilan Pemilihan “Ya” dan “Tidak”	51
Gambar 5.11.	Tampilan Pemilihan “Ya”	51
Gambar 5.12.	Tampilan Pemilihan “Tidak”	52
Gambar 5.13.	Tampilan Pemilihan Kategori	52

Gambar 5.14. Tampilan Pemilihan Kategori Setelah Kursor Diarahkan	53
Gambar 5.15. Tampilan Intro di setiap kategori	53
Gambar 5.16. Tampilan Intro di setiap kategori	54
Gambar 5.17. Tampilan Intro di setiap kategori	54
Gambar 5.18. Tampilan Pemilihan “Ya” dan “Tidak”	55
Gambar 5.19. Tampilan Pemilihan “Ya”	55
Gambar 5.20. Tampilan Pemilihan “Tidak”	55
Gambar 5.21. Tampilan Kategori Pengenalan Benda	56
Gambar 5.22. Tampilan Kategori Pengenalan Benda Saat Kursor Diarahkan.....	56
Gambar 5.23. Tampilan Kategori Pengenalan Benda Saat Kursor Di Klik	57
Gambar 5.24. Tampilan Kategori Pengenalan Tempat	57
Gambar 5.25. Tampilan Kategori Pengenalan Tempat Saat Kursor Diarahkan	57
Gambar 5.26. Tampilan Kategori Pengenalan Aktivitas.....	58
Gambar 5.27. Tampilan Kategori Pengenalan Aktivitas Saat Kursor Diarahkan.....	58
Gambar 5.28. Tampilan Kategori Pengenalan Emosi	58
Gambar 5.29. Tampilan Kategori Pengenalan Emosi Saat Kursor Diarahkan	59
Gambar 5.30. Tampilan Kategori Pengenalan Hewan	59
Gambar 5.31. Tampilan Kategori Pengenalan Hewan	59
Gambar 5.32. Tampilan Penutup	60
Gambar 5.33. Tampilan Penutup saat kursur diarahkan ke button “ceklis”	60
Gambar 5.34. Tampilan Penutup saat kursur diarahkan ke button “silang”	61
Gambar 5.35. Tampilan Penutup	61
Gambar 5.36. Display Pameran.....	62
Gambar 5.37. Display Pameran.....	62
Gambar 5.38. Display Pameran.....	63
Gambar 5.39. Display Pameran.....	63
Gambar 5.40. Dokumentasi Suasana Pameran.....	64
Gambar 5.41. Dokumentasi Suasana Pameran.....	64
Gambar 5.42. Dokumentasi Suasana Pameran.....	65
Gambar 5.43. Dokumentasi Suasana Pameran.....	65
Gambar 5.44. Respon atau <i>feedback</i> dari pengunjung	66

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Rancangan Anggaran Biaya	7
Tabel 2.2. Kerangka Berpikir Studi	8
Tabel 3.1. Warna dan Maknanya	24

