

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang, segala puji hanya bagi Allah, tempat memohon pertolongan dan ampunan. Atas rahmat dan karunia-Nya, karya Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Mobile Application sebagai Media Pendukung Penyampaian Pelajaran Sejarah di Tingkat SMA” dapat diselesaikan.

Karya Tugas Akhir ini merupakan tugas besar sebagai syarat kelulusan pada program studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Industri Kreatif Universitas Telkom Bandung. Penulisan karya Tugas Akhir ini merupakan sebuah perancangan sebuah media sebagai solusi atas permasalahan yang terjadi.

Perancang menyampaikan terima kasih kepada beberapa pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan laporan ini, diantaranya :

- Kedua orang tua dan adik-adik tercinta atas doa dan dukungannya yang tidak pernah putus.
- Bapak Riky Siswanto, selaku dosen pembimbing Tugas Akhir
- Semua bapak/ibu dosen DKV TCIS
- Teman-teman DKV 2010

Akhirnya hanya kepada-Nya lah perancang berserah semoga karya Tugas Akhir ini bermanfaat dan berguna bagi semua pihak. Perancang juga berharap semoga Allah memberikan imbalan yang setimpal pada mereka yang telah memberikan bantuan dan dapat menjadikan semua bantuan ini sebagai ibadah. Amin.

Bandung, Juli 2014

Perancang

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL DAN CHART	viii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Masalah Perancangan	5
1.2.1 Identifikasi Masalah	5
1.2.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Ruang Lingkup	6
1.4 Tujuan Perancangan	7
1.5 Cara Pengumpulan Data	7
1.6 Kerangka Perancangan	8
1.7 Pembabakan	9
BAB II DASAR PEMIKIRAN	
2.1 Pengertian Media	10
2.1.1 Media Pembelajaran	10
2.1.2 Manfaat Media Pembelajaran	12
2.1.3 Jenis-jenis Media Pembelajaran	12
2.1.4 Multimedia	15

2.2 Media Pembelajaran Interaktif dan Terintegrasi	16
2.3 <i>Mobile Learning (m-learning)</i>	17
2.4 <i>Mobile Application</i>	19
2.5 Prinsip-prinsip <i>User Interface Design</i> pada <i>Mobile Application</i>	20
2.5.1 Pengertian <i>User Interface</i>	20
2.5.2 Prinsip-prinsip Dasar pada <i>Mobile Interface</i>	21
2.5.3 Prinsip <i>User Interface</i>	22
2.5.3.1 <i>Visually Pleasing Composition</i>	22
2.5.3.2 <i>Choose The Proper Words</i>	26
2.5.3.3 <i>Create Meaningful Graphics, Icon, and Images</i>	28
2.5.3.4 <i>Choose The Proper Colors</i>	30

BAB III DATA & ANALISA MASALAH

3.1 Data Teori	34
3.1.1 Sejarah Secara Umum	34
3.1.1.1 Pengertian Sejarah	34
3.1.1.2 Sejarah dan Identitas	35
3.1.1.3 Manfaat Sejarah	37
3.1.2 Sejarah Nasional Indonesia	38
3.1.3 Media Pembelajaran Sejarah	39
3.1.4 Era Teknologi dan Hubungannya dengan Pembelajaran	42
3.1.5 Fakta <i>Mobile Learning</i> melalui <i>Mobile Application</i>	43
3.1.6 Psikologi Perkembangan Remaja	44
3.1.7 Bahasa Remaja	47
3.2 Data Faktual	49
3.2.1 Data Pemberi Pekerjaan	49
3.2.1.1 Gambaran Umum Penerbit Erlangga	49
3.2.1.2 Produk Penerbit Erlangga	51
3.2.2 Data Khalayak Sasaran	51
3.2.2.1 Demografis	51
3.2.2.2 Geografis	52
3.2.2.3 Psikografis	52

3.2.3 Data Hasil Kuisisioner	52
3.3 Gagasan Dasar Perancangan	58
3.3.1 Analisa dengan Metode AIDDA	58
3.3.2 Gagasan Awal	60
3.3.3 Tema Desain	60
3.3.4 Rumusan Desain	61
 BAB IV KONSEP & HASIL PERANCANGAN	
4.1 Konsep Perancangan	62
4.1.1 Konsep Desain	62
4.1.2 Strategi Kreatif	63
4.1.3 Konsep Media	64
4.1.3.1 Media Utama	64
4.1.3.2 Media Pendukung	65
4.1.3.3 Spesifikasi Media	66
4.1.4 Konsep Visual	68
4.1.4.1 Logo	68
4.1.4.2 <i>Icon</i>	71
4.1.4.3 <i>Sitemap</i>	75
4.2 Hasil Perancangan	76
4.2.1 Sketsa	76
4.2.2 Visualisasi Karya	77
4.2.3 <i>Mock-up</i>	82
 BAB V PENUTUP	 89
 DAFTAR PUSTAKA	 91
 LAMPIRAN	 94

DAFTAR GAMBAR

- Gambar 2.1 *Balance*
- Gambar 2.2 *Symmetry*
- Gambar 2.3 *Regularity*
- Gambar 2.4 *Predictability*
- Gambar 2.5 *Sequentiality*
- Gambar 2.6 *Unity*
- Gambar 2.7 *Pleasing Proportion*
- Gambar 4.1 Sketsa Logo
- Gambar 4.2 Digital Logo “Sei” Mobile App
- Gambar 4.3 *Color Palette*
- Gambar 4.4 Sketsa *Default Icon*
- Gambar 4.5 *Default Icon* versi digital
- Gambar 4.6 Sketsa *Custom Icon*
- Gambar 4.7 *Custom Icon* versi digital
- Gambar 4.8 *Sitemap “Sei” Mobile App*
- Gambar 4.9 – 4.11 Sketsa *Wireframe*
- Gambar 4.12 – 4.21 Visualisasi “Sei” Mobile App
- Gambar 4.22 – 4.24 Mockup “Sei” Mobile App
- Gambar 4.25 *Mockup Identity Kit*
- Gambar 4.26 *Print ad* di dalam buku

Gambar 4.27 *X-Banner*

Gambar 4.28 *Web banner* pada website Penerbit Erlangga

Gambar 4.29 “Sei” *Mobile App* Facebook *Fanpage*

Gambar 4.30 ‘Sei’ *Mobile App* Twitter *Account*

Gambar 4.31 Brosur “Sei” *Mobile App*

Gambar 4.32 Poster “Sei” *Mobile App*

Gambar 4.33 Stiker & Gantungan Kunci “Sei” *Mobile App*

Gambar 4,34 Pembatas Buku

Gambar 4.35 *Notebook*

DAFTAR TABEL DAN CHART

- Tabel 2.1 Prinsip dasar desain pada *mobile interface*
- Tabel 2.2 *Common Color Connotations*
- Chart 3.1 Data jenjang kelas responden
- Chart 3.2 Data jurusan responden
- Chart 3.3 Data pendapat responden
- Chart 3.4 Data aktivitas yang sering dilakukan saat pelajaran sejarah
- Chart 3.5 Data media yang sering dilakukan responden untuk belajar sejarah
- Chart 3.6 Data pendapat responden terhadap media yang digunakan
- Chart 3.7 Data pendapat responden akan pentingnya belajar sejarah
- Chart 3.8 Data pengguna *smartphone* di kalangan responden
- Chart 3.9 Data penggunaan *smartphone* selama sehari
- Chart 3.10 Data aktivitas yang sering dilakukan dengan *smartphone*
- Chart 3.11 Data pemakaian *smartphone* sebagai media untuk belajar
- Chart 3.12 Data kategori yang sering *download* responden