

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat, rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan pengantar karya tugas akhir yang berjudul “PERANCANGAN *USER INTERFACE* APLIKASI MULTIMEDIA “SIBA” SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA JAWA”. Penulisan pengantar ini dimaksudkan untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam menjalani ujian sidang tugas akhir pada program Desain Komunikasi Visual Telkom University

Selama masa penyusunan tugas akhir ini, penulis mendapatkan banyak sekali bimbingan, baik berupa moril maupun materiil dari berbagai pihak, yang sudah tanpa pamrih mengiringi penulis sampai pada tahap ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan banyak ucapan terima kasih kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa, yang tanpa rahmat-Nya penulis tidak akan bisa menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik.
2. Kedua orang tua penulis, Bapak Suwandi Hantoro dan Ibu Sukilah yang selalu memberikan semangat moril, perhatian, siraman rohani dan juga dukungan finansial kepada penulis.
3. Bapak Didit Widiatmoko, selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual (DKV) Telkom University
4. Bapak Aris Rahmansyah, S.Sn, M.Ds, Selaku Dosen Pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk membimbing, mengarahkan dan memotivasi penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
5. Bapak Riksa Belasunda, Drs., S.ST, M.Ds, Bapak Jerry Dounald, S.Sn, M.Sn., Bapak Teddy Hendiawan, S.Sn, M.Sn, Selaku Dosen Penguji yang selalu memberikan masukan dan motivasi selama proses tugas akhir.
6. Sahabat-sahabat penulis, Citra, Didi, Sofi, Karin, Attia, Cici, Umi, Wol dan Diva yang selalu berjuang bersama-sama dengan penulis dari awal kuliah sampai menyelesaikan kuliah.
7. Kepada Nur Syamsi, yang bersedia meluangkan waktunya untuk membantu dan menemani penulis selama menyelesaikan tugas akhir.

8. Kepada Santi Wulandari dan Yanti Anggraeni yang selalu bersedia menjadi rumah bagi penulis dan memberi banyak cinta dan semangat untuk penulis.
9. Angger Haqiu Suwandi, yang dengan caranya mampu membuat penat dan suntuk penulis hilang.
10. Dan seluruh teman-teman angkatan 2010.

Dengan segala kerendahan hati, penulis mengucapkan banyak terima kasih pula kepada semua orang yang tidak tersebut namanya, yang telah membantu penulis dalam segala hal, serta mengiringi penulis hingga pada titik ini. Semoga semua kebaikan yang mereka berikan mendapat imbalan yang berlipat dari Tuhan Yang Maha Esa.

Bandung, 16 Juni 2014

Penulis,
Adevi Gad Suwandi

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
PERNYATAAN.....	ii
PERSEMBAHAN.....	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR DAN ILUSTRASI.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR SKEMA	xv

BAB I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Permasalahan	4
1.2.1. Identifikasi Masalah	4
1.2.2. Rumusan Masalah	5
1.3 Ruang Lingkup Masalah.....	5
1.4 Tujuan Perancangan	5
1.5 Cara Pengumpulan Data dan Analisis	6
1.6 Kerangka Perancangan	7
1.7 Pembabakan.....	8

BAB II. DASAR PEMIKIRAN

2.1 Tinjauan Media.....	9
2.1.1 Definisi Media	9
2.1.2 Media Pembelajaran	9
2.1.3 Aplikasi Multimedia	10
2.1.4 Multimedia Pembelajaran	10
2.1.5 <i>User Interface</i>	11
2.1.5.1 Definisi <i>User Interface</i>	11
2.1.5.2 Prinsip Perancangan <i>User Interface</i>	12

2.1.6	Desain Komunikasi Visual	14
2.1.7	Unsur – Unsur Desain Komunikasi Visual.....	15
2.2	Bahasa Jawa.....	24
2.2.1	Tingkat Tutar Bahasa Jawa	24
2.2.2	Daftar Contoh Kosakata <i>Ngoko, Madya, Krama Inggil</i>	27
2.3	Psikologi Anak Sekolah Dasar	28
2.4	Analisis SWOT.....	29

BAB III. DATA DAN ANALISIS MASALAH

3.1	Data.....	30
3.1.1	Data Dinas Pendidikan kota Kediri	30
3.1.1.1	Tugas Dan Fungsi.....	30
3.1.1.2	Visi Dan Misi	31
3.1.1.2	Susunan Organisasi	31
3.1.2	Data Produk	32
3.1.2.1	Pepak Jawa	32
3.1.3	Data Khalayak Sasaran.....	33
3.1.3.1	Demografis	33
3.1.3.2	Psikografis	33
3.1.3.3	Geografis	33
3.1.3.4	Perilaku Konsumen.....	34
3.1.4	Data Proyek Sejenis.....	34
3.1.4.1	Mini Pepak.....	34
3.1.5	Data Hasil Observasi	36
3.1.6	Data Hasil Wawancara	38
3.1.7	Data Hasil Kuisoner.....	39
3.2	Analisis.....	40
3.2.1	Tabel Analisis Perbandingan Media	40
3.2.2	Perbandingan dengan Proyek Sejenis	41
3.2.3	Analisis SWOT.....	42

BAB IV. KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

4.1	Konsep Perancangan.....	44
4.1.1	Strategi Pesan	44
4.1.2	Strategi Kreatif	45
4.1.3	Strategi Visual	46
	a. Pengayaan Gambar	46
	b. <i>User Interface</i>	47
	c. <i>Typografi</i>	48
	d. Warna.....	49
4.1.3	Strategi Media.....	50
4.2	Proses Perancangan	50
4.2.1	Konsep Perancangan	50
4.2.2	Studi Logo	53
4.2.3	Studi Karakter.....	54
4.2.4	Studi <i>Background</i>	62
4.2.5	Tombol.....	65
4.2.6	<i>Flowchart</i>	68
4.2.7	<i>Wireframe</i>	69
4.2.8	Studi Audio.....	75
4.3	Hasil Perancangan	77
4.3.1	Ikon.....	77
4.3.2	<i>User Interface</i>	78

BAB V. PENUTUP

5.1	Kesimpulan	86
5.2	Saran	86

GLOSARIUM.....	87
-----------------------	-----------

DAFTAR PUSTAKA	88
-----------------------------	-----------

SUMBER LAIN.....	90
-------------------------	-----------

LAMPIRAN.....	92
----------------------	-----------

DAFTAR GAMBAR DAN ILUSTRASI

Gambar 2.1	Teori Brewster	18
Gambar 2.2	Warna Primer.....	19
Gambar 2.3	Warna Sekunder	19
Gambar 2.4	Warna Tersier	20
Gambar 2.5	Warna Netral	20
Gambar 3.1	Logo Dinas Pendidikan Kota Kediri	30
Gambar 3.2	<i>Screenshot</i> Mini Pepak	35
Gambar 3.3	<i>Screenshot Sub Menu</i> Mini Pepak.....	36
Gambar 3.4	Hasil Kuisisioner 1	39
Gambar 3.5	Hasil Kuisisioner 2.....	40
Gambar 3.6	Hasil Kuisisioner 3.....	40
Gambar 4.1	Referensi Penggayaan Visual.....	47
Gambar 4.2	<i>Font</i> Jawa Palsu	48
Gambar 4.3	<i>Font</i> KbPlanetEarth	49
Gambar 4.4	Referensi Warna	50
Gambar 4.5	Sketsa Logo	53
Gambar 4.6	Logo SIBA.....	54
Gambar 4.7	Referensi Karakter.....	55
Gambar 4.8	Referensi Pakaian	55
Gambar 4.9	Sketsa Karakter.....	56
Gambar 4.10	Karakter Digital	56
Gambar 4.11	Palet Warna	57
Gambar 4.12	Referensi Karakter.....	57
Gambar 4.13	Referensi Pakaian	58
Gambar 4.14	Sketsa Karakter.....	58
Gambar 4.15	Karakter Digital	59
Gambar 4.16	Palet Warna	59
Gambar 4.17	Referensi Karakter.....	60
Gambar 4.18	Referensi Pakaian	60
Gambar 4.19	Sketsa Karakter.....	61

Gambar 4.20	Karakter Digital	61
Gambar 4.21	Palet Warna	61
Gambar 4.22	Referensi <i>Background</i>	62
Gambar 4.23	Proses Penyederhanaan	62
Gambar 4.24	<i>Background Pattern</i>	63
Gambar 4.25	<i>Background Digital</i>	64
Gambar 4.26	Halaman Utama	69
Gambar 4.27	Halaman Informasi	69
Gambar 4.28	Halaman Permainan.....	70
Gambar 4.29	Halaman Area Bermain	70
Gambar 4.30	Halaman bermain <i>puzzle</i>	71
Gambar 4.31	Halaman <i>Sprite</i> Permainan	71
Gambar 4.32	Halaman Kuis	72
Gambar 4.33	Halaman Pertanyaan	72
Gambar 4.34	Halaman <i>Sprite</i> Kuis.....	73
Gambar 4.35	Halaman Penilaian.....	73
Gambar 4.36	Halaman Kamus	74
Gambar 4.37	Halaman Tentang Kami.....	74
Gambar 4.38	Ikon.....	77
Gambar 4.39	Halaman Utama	78
Gambar 4.40	Halaman Informasi	79
Gambar 4.41	Halaman Permainan.....	79
Gambar 4.42	Halaman Area Bermain	80
Gambar 4.43	Halaman bermain <i>puzzle</i>	81
Gambar 4.44	Halaman Menang.....	81
Gambar 4.45	Halaman Kalah	82
Gambar 4.46	Halaman Kuis	82
Gambar 4.47	Halaman Soal	83
Gambar 4.48	Halaman Jawaban Salah.....	83
Gambar 4.49	Halaman Jawaban Benar	84
Gambar 4.50	Halaman Penilaian.....	84
Gambar 4.51	Halaman Kamus	85

Gambar 4.52 Halaman Tentang Kami..... 85

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Karakteristik GUI	12
Tabel 2.2	Prinsip – Prinsip <i>User Interface Design</i>	14
Tabel 2.3	Arti Warna	17
Tabel 2.4	Daftar Contoh Kosakata <i>Ngoko, Madya, Krama Inggil</i>	27
Tabel 3.1	Data Produk	40
Tabel 3.2	Matriks SWOT	42
Tabel 4.1	Warna	49
Tabel 4.2	Tombol Menu	65
Tabel 4.3	Tombol Navigasi	66
Tabel 4.4	<i>Wireframe</i>	69
Tabel 4.5	Filosofi Cublek – cublek suweng	75
Tabel 4.6	<i>User Interface SIBA</i>	79

DAFTAR SKEMA

Skema 1.1	Kerangka Perancangan	7
Skema 3.1	Struktur Organisasi	31
Skema 3.2	<i>Flowchart</i> Mini Pepak	34
Skema 4.1	<i>Flowchart</i> SIBA	68