

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
SEBAGAI SARANA MENUMBUHKAN MINAT
ANAK UNTUK MENYUKAI SAYURAN DAN
BUAH-BUAHAN SEJAK USIA DINI**



KARYA DISAIN

Danang Syarifudin
NIM 0911874024

**PROGRAM STUDI DISAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DISAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2014**

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
SEBAGAI SARANA MENUMBUHKAN MINAT
ANAK UNTUK MENYUKAI SAYURAN DAN
BUAH-BUAHAN SEJAK USIA DINI**



KARYA DISAIN

Danang Syarifudin

NIM 0911874024

**Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar SarjanaS-1 dalam bidang
Disain Komunikasi Visual
2014**

Tugas Akhir Disain berjudul:

**PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI SARANA
MENUMBUHKAN MINAT ANAK UNTUK MENYUKAI SAYURAN DAN
BUAH-BUAHAN SEJAK USIA DINI**

Diajukan oleh Danang Syarifudin, NIM 091 1874 024, Program Studi Disain
Komunikasi Visual, Jurusan Disain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia
Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada 3 Juli 2014

Pembimbing I/ Ketua /Anggota

Drs. Arif Agung, M.Sn.
NIP 19671116 199303 1 001

Pembimbing II/ Anggota

Andi Haryanto, S.Sn, M.Sn.
NIP 19801125 200812 1 003

Cognate / Anggota

Indiria Maharsi, S.Sn, M.Sn.
NIP 19720909 200812 1 001

Kaprodi DKV/ Anggota

Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.
NIP 19650209 199512 1 001

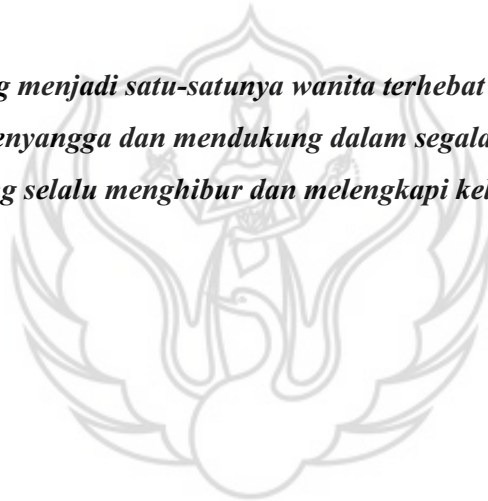
Ketua Jurusan Disain/ Anggota

M. Sholahuddin, S.Sn, M.T.
NIP 196409211994031001

Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Suastiwi T, M.Des.
NIP 1959082 198803 2002

“Untuk Ibu yang menjadi satu-satunya wanita terhebat di dunia, untuk Bapak yang selalu menyangga dan mendukung dalam segala hal, dan untuk Adik yang selalu menghibur dan melengkapi keluargaku”



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat, rahmat dan taufik hidayah-Nya, penulis dapat menyusun dan menyelesaikan Tugas Akhir Karya Disain ini dengan baik.

Tugas Akhir ini merupakan tugas karya penciptaan melalui sebuah perancangan karya yang harus diselesaikan sebagai salah satu syarat guna mengakhiri studi pada jenjang Sastra Satu (S1) di Program Studi Disain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta. Judul dari Tugas Akhir ini adalah “Perancangan Multimedia Interaktif Sebagai Sarana Menumbuhkan Minat Anak Untuk Menyukai Sayuran dan Buah-buahan Sejak Usia Dini”.

Pada kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih sebesar-besarnya yang ditujukan kepada:

1. Allah S.W.T yang telah melimpahkan rahmatnya, kesehatan jasmani dan rohani, dan kekuatan, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir karya disain ini dengan baik.
2. Bapak, Ibu, dan Adik yang selalu memberi dukungan, doa, bantuan dan segala persiapan dalam bentuk apapun yang diberikan. Terimakasih atas semua kebaikan yang sudah diberikan.
3. Bapak M. Sholahuddin, S.Sn., M.T. selaku Ketua Jurusan Disain ISI Yogyakarta.
4. Bapak Drs. Hartono K, M.Sn. selaku Ketua Program Studi Disain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta.
5. Bapak Indiria Maharsi, M.Sn. selaku Dosen Wali yang selalu memberikan semangat dan mendukung kelancaran studi penulis.
6. Bapak Arif Agung, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I dan Bapak Andi Haryanto, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing II yang sudah membantu dengan memberi arahan, membimbing, memotivasi, serta membantu terselesainya karya tulis ini.

7. Seluruh staff pengajar dan karyawan Program Studi Disain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta dan Seluruh Karyawan Akmawa Jurusan Seni Rupa ISI Yogyakarta yang banyak membantu dan memperlancar studi penulis
8. Panggih Ismoyo, seorang teman terhebat yang sudah membantu dalam proses pembuatan Multimedia Interaktif. Terimakasih atas segala bantuannya.
9. Deka atas bantuan pembuatan animasi dan lipsync audio
10. Anisa' Meilasyari atas bantuan memperbaiki naskah dan Ronny Setiawan yang sudah memberi dukungan dan motivasi.
11. Itong atas bantuan audio lipsync sebagai pengisi suara pemeran ana.
12. Iwan atas bantuan dalam pembuatan karakter.
13. Yulius atas pinjaman wacom dan bantuan yang sudah diberikan.
14. Raudhul Rizky yang sudah menyediakan tempat studio untuk perekaman audio
15. Bramantya atas bantuan camera, azi dan desy atas pinjaman laptop, dan irvan '11 atas pinjaman LEDTV
16. Yongki Brata yang sudah membantu memberi saran dan bertukar pikiran dalam proses penulisan karya tulis.
17. Ega, yulius, yundi, surya, bintang, meda, dinda, kiki, aryka, agung, riri, dhery, fajareka, endy, eddi, nain, coir, rifqi, beni, adi, uzak, wisnu lele, mbak alit, paktde namuri, angga, wanna, helen, dandy, aan, toez, dhito, dilla, arya, yudha, semua angkatan teman-teman DKV, dan khususnya semua teman-teman DKV Nakula Sadewa angkatan 2009. Terimakasih banyak atas semangat, dukungan, motivasi, pengalaman, dan kebersamaannya sampai sekarang.
18. Guru beserta siswa-siswi TK Sultan Agung di Jl. Kaliurang, dan TK Pangudi Luhur Jl. Trikora, yang telah membantu mengisi kuesioner.
19. Serta semua pihak yang telah membantu secara langsung maupun tidak langsung hingga terselesaikannya Tugas Akhir ini yang tidak dapat disebutkan satu-persatu.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan Tugas Akhir ini masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu saran dan kritik membangun sangat diharapkan demi kesempurnaan penyusunan Tugas Akhir.

Akhirnya penulis mohon maaf apabila ada kekurangan maupun kesalahan dalam penulisan Tugas Akhir ini. Semoga bermanfaat bagi banyak pihak. Terimakasih.

Yogyakarta, Juni 2014

Danang Syarifudin



PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Danang Syarifudin
NIM : 0911874024
Fakultas : Seni Rupa
Jurusan : Disain
Program Studi : Disain Komunikasi Visual
Judul : **Perancangan Multimedia Interaktif Sebagai Sarana
Menumbuhkan Minat Anak Untuk Menyukai Sayuran
dan Buah-buahan Sejak Usia Dini**

Dengan ini menyatakan bahwa proses perancangan karya disain yang ada di dalam laporan tugas akhir ini belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan oleh pihak lain baik di lingkungan Institut Seni Indonesia Yogyakarta maupun di perguruan tinggi atau instansi manapun. Kecuali bagian sumber informasi sebagai acuan mengikuti etika penulisan karya ilmiah yang baik. Pernyataan ini dibuat dengan penuh tanggung jawab dan kesadaran tanpa paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, Juni 2014

Penulis

Danang Syarifudin

INTISARI

Danang Syarifudin

Perancangan Multimedia Interaktif Sebagai Sarana Menumbuhkan Minat Anak Untuk Menyukai Sayuran dan Buah-buahan Sejak Usia Dini.

Perancangan multimedia interaktif ini dibuat karena banyak orangtua yang mengalami masalah pemberian gizi pada anak usia dini. Multimedia interaktif yang dihasilkan dari proses perancangan ini berupa CD-interaktif, digunakan sebagai alat bantu pembelajaran untuk memperkenalkan vitamin yang terkandung di dalam sayuran dan buah-buahan. Tujuannya supaya dapat membantu menumbuhkan minat anak untuk menyukai sayuran dan buah-buahan sejak usia dini. Topik yang diambil adalah permasalahan orangtua dalam pemberian gizi untuk anak. Sayuran dan buah-buahan merupakan makanan yang mengandung multivitamin dan sangat dibutuhkan untuk proses pertumbuhan anak. Pengetahuan tentang vitamin yang terkandung di dalam sayuran dan buah-buahan sangat penting untuk diberikan dan diajarkan kepada anak sejak dini.

Agar perancangan multimedia interaktif ini dapat tersampaikan dengan baik dan mudah dipahami oleh anak maka dibutuhkan analisis data mengenai permasalahan gizi dan metode pengumpulan data untuk menentukan tema dan media. CD-interaktif merupakan media yang tepat untuk digunakan sebagai alat bantu pembelajaran pengenalan vitamin yang terkandung di dalam sayuran dan buah-buahan. CD-interaktif ini dapat mencakup deskripsi, gambar, animasi, suara, musik, tombol navigasi, dan permainan yang sangat disukai anak-anak. Dengan menggunakan media yang baru, diharapkan anak akan lebih untuk menyukai dan mau mengonsumsi sayuran dan buah-buahan sejak dini. Perancangan ini juga bermanfaat bagi masyarakat untuk memperkenalkan media pembelajaran yang efisien, menarik dan interaktif.

Kata Kunci:

Multimedia Interaktif, CD-interaktif, vitamin, sayuran dan buah-buahan, anak usia dini

ABSTRACT

Danang Syarifudin

Designing Interactive Multimedia As Media to Grow The Interest of Children to Like Vegetables and Fruits Since Early Age.

This design of interactive multimedia is made because there's a lot of parents who are having problems giving nutrition to children in early age. Interactive multimedia that resulted by this designing process is in the form of Interactive CD, and can be used as learning tool to introduce vitamin that contained in vegetables and fruits. The goal is to grow the interest of children to like vegetables and fruits since early age. Topics that are taken in the provision of nutrition parenting issues for children. Vegetables and fruits are foods that contain multivitamins and are needed for the growth of children. Knowledge of the vitamins contained in vegetables and fruits are very important to be given and taught to children since early age.

In order for the design of interactive multimedia can be conveyed properly and easily understood by the child then takes the data on nutritional problems and methods of data collection to determine the themes and media. Interactive CD is an excellent media for use as a learning tool in the introduction of vitamins contained in vegetables and fruits. This interactive CD may include descriptions, images, animation, sound, music, navigation buttons, and the game is well-liked children. By using new media, children will be expected to like and want to eat vegetables and fruits since early. This design is also beneficial for the community to introduce an efficient instructional media, engaging and interactive.

Keywords:

Interactive Multimedia, interactive CD, vitamins, vegetables and fruits, early age.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	vii
INTISARI	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR TABEL	xx
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Batasan Masalah	5
D. Tujuan Perancangan	5
E. Manfaat Perancangan	6
F. Sistematika Perancangan	7
G. Skematika Perancangan	10
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS	11
A. Identifikasi Data	11
1. Tinjauan Literatur	11
a. Multimedia	11
b. Multimedia Interaktif	13
c. Animasi	16
d. ActionScript	20
e. Penggunaan Multimedia	24
f. Psikologi Perkembangan Anak	26
g. Keunggulan multimedia interaktif bagi media	

pembelajaran.....	31
h. Ilustrasi	35
i. Vitamin yang terkandung dalam sayuran dan buah-buahan	36
j. <i>User Experience (UX Strategy)</i>	43
k. Yayasan Kesehatan Anak Indonesia (YKAI)	45
2. Data Lapangan	47
B. Analisis Masalah	54
1. Analisis SWOT (media)	54
2. Analisis 5W + 1H (objek)	57
C. Simpulan dan Usulan Pemecahan Masalah	60
BAB III KONSEP PERANCANGAN	63
A. Konsep Komunikasi	63
1. Tujuan Komunikasi	63
2. Strategi Komunikasi	60
B. Konsep Kreatif	64
1. Tujuan Kreatif	64
2. Strategi Kreatif	65
3. <i>User Experience (UX Strategy)</i>	70
4. <i>Join Branding</i>	71
5. Isi pesan	71
6. Bentuk pesan	72
a. Pesan Verbal	72
b. Pesan Visual	72
7. Struktur Pesan	74
a. Halaman cover	74
b. Halaman ucapan salam	74
c. Halaman menu utama	74
d. Halaman pembelajaran	74
e. Halaman evaluasi	75

f. Halaman permainan	75
g. Halaman penutup	75
8. Program Kreatif.....	75
a. Ukuran layar	75
b. Tombol navigasi	76
c. Karakter	77
d. Elemen visual	78
e. Evaluasi dan game	78
f. Teknis produksi	79
g. Proses produksi	79
h. Biaya kreatif	80
C. Konsep Disain	82
1. Teknis Visual	82
2. Gaya Visual	83
3. Karakter	85
4. Elemen Warna	87
5. <i>Layout</i>	89
6. Elemen Tipografi	90
7. Ilustrasi	91
8. Elemen Suara	92
D. Naskah	93
E. Storyline	101
F. Isi tambahan untuk tips orangtua	107
G. Format Visual	110
H. Konsep Media	110
1. Tujuan Media	110
2. Strategi Media	115
3. Program Media	116
a. Media Utama	116
b. Media Pendukung	117
c. Media Pendukung Pameran Tugas Akhir	119

BAB IV VISUALISASI	120
A. Pengolahan Data Visual	120
B. Studi Visual	127
C. Studi Tipografi	141
D. Studi Warna.....	145
E. Sketsa <i>Cover</i> CD-Interaktif	146
F. Disain Akhir <i>Cover</i> CD-Interaktif	147
G. Sketsa <i>Layout</i> CD-Interaktif	148
H. Disain Akhir <i>Layout</i> CD-Interaktif	154
I. Sketsa Media Pendukung	168
1. Sampul DVD	168
2. <i>X-Banner</i>	168
3. <i>Website</i>	169
4. Brosur	170
5. Iklan (<i>Join Branding</i>) pada kemasan susu SGM	171
6. Tips untuk orangtua	172
J. Disain Akhir Media Pendukung	173
1. Sampul DVD	173
2. <i>X-Banner</i>	174
3. <i>Website</i>	175
4. Sosial media	177
5. Brosur	178
6. Iklan (<i>Join Branding</i>) pada kemasan susu SGM	179
7. Tips untuk orangtua	179
K. Media Pendukung Pameran Tugas Akhir	181
1. Poster Pameran	181
2. Katalog Pameran	182
 BAB V PENUTUP	 183
A. Kesimpulan.....	183

B. Saran 186

DAFTAR PUSTAKA 188

A. Buku 188

B. Pertautan 189

C. Kuisisioner 190

LAMPIRAN 191



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Skematika Perancangan	10
Gambar 2.1	Gambaran definisi multimedia	12
Gambar 2.2	Aplikasi multimedia di bidang bisnis	24
Gambar 2.3	Aplikasi multimedia di bidang pendidikan	25
Gambar 2.4	Aplikasi multimedia di bidang game	25
Gambar 2.5	Bentuk kiosk	26
Gambar 2.6	Multimedia interaktif mengenal musim	33
Gambar 2.7	Multimedia interaktif mengenal profesi	34
Gambar 2.8	Proses interaktivitas anak dengan multimedia	35
Gambar 2.9	<i>User experience (UX Strategy)</i>	44
Gambar 2.10	Logo Yayasan Kesehatan Anak Indonesia	45
Gambar 2.11	Grafik kuisioner 1	48
Gambar 2.12	Grafik kuisioner 2	49
Gambar 2.13	Grafik kuisioner 3	50
Gambar 2.14	Grafik kuisioner 4	50
Gambar 2.15	Grafik kuisioner 5	51
Gambar 2.16	Grafik kuisioner 6	52
Gambar 3.1	contoh karakter dan gaya desain kontemporer	83
Gambar 3.2	Contoh disain dengan pendekatan gaya kontemporer	84
Gambar 3.3	Contoh gambar ilustrasi untuk latar belakang (<i>background</i>) dengan pendekatan warna pop	84
Gambar 3.4	Contoh warna yang sering digunakan untuk <i>layout</i> CD-interaktif anak	88
Gambar 3.5	Pemilihan warna yang sudah ditentukan dan akan digunakan pada perancangan	89
Gambar 3.6	Contoh tipografi judul pada sampul CD-interaktif	90
Gambar 3.7	Contoh tipografi pada sampul CD-interaktif	91
Gambar 3.8	Contoh ilustrasi karakter anak	92
Gambar 3.9	Contoh ilustrasi sayuran dan buah-buahan	92

Gambar 4.1	Data visual karakter anak sehat	120
Gambar 4.2	Data visual karakter wanita sehat	121
Gambar 4.3	Data visual sayuran	121
Gambar 4.4	Data visual sayuran	122
Gambar 4.5	Data visual buah-buahan	122
Gambar 4.6	Data visual buah-buahan	123
Gambar 4.7	Data visual karakter matahari	123
Gambar 4.8	Data visual bunga tulip	124
Gambar 4.9	Data visual awan dan langit	124
Gambar 4.10	Data visual bukit	124
Gambar 4.11	Data visual pasar	125
Gambar 4.12	Data visual papan kayu	125
Gambar 4.13	Data visual pohon	125
Gambar 4.14	Data visual kardus	126
Gambar 4.15	Data visual keranjang buah	126
Gambar 4.16	Data visual toko buah (<i>green grocary</i>)	126
Gambar 4.17	Penjaringan ide karakter anak sehat (Ana)	127
Gambar 4.18	Penjaringan ide karakter perempuan muda (Ibu Ana)	127
Gambar 4.19	Studi visual karakter sayuran	128
Gambar 4.20	Studi visual karakter buah-buahan	129
Gambar 4.21	Studi visual warna karakter sayuran	130
Gambar 4.22	Studi visual warna karakter buah-buahan	131
Gambar 4.23	Studi visual warna karakter Ana	132
Gambar 4.24	Studi visual warna karakter Ibu dan Ana	132
Gambar 4.25	Studi visual karakter Matahari	133
Gambar 4.26	Studi visual bunga tulip	133
Gambar 4.27	Studi visual awan dan langit	134
Gambar 4.28	Studi visual bukit	134
Gambar 4.29	Studi visual pasar buah	135
Gambar 4.30	Studi visual papan kayu	135
Gambar 4.31	Studi visual pohon	135

Gambar 4.32	Studi visual rak dalam pohon untuk <i>background</i> menu utama	136
Gambar 4.33	Studi visual tombol navigasi	137
Gambar 4.34	Studi visual tombol navigasi	138
Gambar 4.35	Studi visual tombol navigasi dan kursor	139
Gambar 4.36	Studi visual menu utama (menu vitamin)	139
Gambar 4.37	Studi visual kardus	140
Gambar 4.38	Studi visual tempat buah dan sayuran (<i>green grocery</i>)	140
Gambar 4.39	Studi pemilihan tipografi untuk judul	141
Gambar 4.40	Studi pemilihan tipografi untuk isi pesan	141
Gambar 4.41	Studi tipografi judul pada cover CD-interaktif	142
Gambar 4.42	Studi tipografi sub judul pada cover CD-interaktif	143
Gambar 4.43	Studi tata letak tipografi judul pada cover CD-interaktif	143
Gambar 4.44	Studi visual sub judul pada cover CD-interaktif	144
Gambar 4.45	Disain akhir judul pada cover CD-interaktif	144
Gambar 4.46	pemilihan warna yang sudah ditentukan dan akan digunakan pada perancangan	145
Gambar 4.47	Sketsa alternatif cover CD-interaktif “Sehat dan Pintar Seperti Ana”	146
Gambar 4.48	Disain akhir cover CD-interaktif Sehat dan Pintar Seperti ana	147
Gambar 4.49	Sketsa halaman panduan <i>orangtua</i>	148
Gambar 4.50	Sketsa halaman ucapan salam	148
Gambar 4.51	Sketsa halaman menu utama	149
Gambar 4.52	Sketsa halaman isi konten	149
Gambar 4.53	Sketsa halaman isi konten	150
Gambar 4.54	Sketsa halaman menu evaluasi	150
Gambar 4.55	Sketsa halaman isi evaluasi	151
Gambar 4.56	Sketsa halaman kesimpulan dan penutup	151
Gambar 4.57	Sketsa halaman menu permainan	152
Gambar 4.58	Sketsa halaman isi permainan	152

Gambar 4.59	Sketsa halaman menu keluar	153
Gambar 4.60	Disain akhir <i>layout</i> halaman 02 panduan <i>orangtua</i>	154
Gambar 4.61	Disain akhir <i>layout</i> halaman 03 ucapan salam	154
Gambar 4.62	Disain akhir <i>layout</i> halaman 04 menu pembelajaran	155
Gambar 4.63	Disain akhir <i>layout</i> halaman 05 vitamin C	155
Gambar 4.64	Disain akhir <i>layout</i> halaman 06 vitamin K	156
Gambar 4.65	Disain akhir <i>layout</i> halaman 07 vitamin A	156
Gambar 4.66	Disain akhir <i>layout</i> halaman 08 vitamin B	157
Gambar 4.67	Disain akhir <i>layout</i> halaman 09 karbohidrat	157
Gambar 4.68	Disain akhir <i>layout</i> halaman 10 air	158
Gambar 4.69	Disain akhir <i>layout</i> halaman 11 kalsium	158
Gambar 4.70	Disain akhir <i>layout</i> halaman 12 menu evaluasi	159
Gambar 4.71	Disain akhir <i>layout</i> halaman 13 isi evaluasi vitamin A	159
Gambar 4.72	Disain akhir <i>layout</i> halaman 14 isi evaluasi vitamin A jawaban salah	160
Gambar 4.73	Disain akhir <i>layout</i> halaman 15 isi evaluasi vitamin A jawaban benar	160
Gambar 4.74	Disain akhir <i>layout</i> halaman 16 isi evaluasi vitamin C	161
Gambar 4.75	Disain akhir <i>layout</i> halaman 17 isi evaluasi vitamin C jawaban salah	161
Gambar 4.76	Disain akhir <i>layout</i> halaman 18 isi evaluasi vitamin C jawaban benar	162
Gambar 4.77	Disain akhir <i>layout</i> halaman 19 isi evaluasi vitamin K	162
Gambar 4.78	Disain akhir <i>layout</i> halaman 20 isi evaluasi vitamin K jawaban salah	163
Gambar 4.79	Disain akhir <i>layout</i> halaman 21 isi evaluasi vitamin K jawaban benar	163
Gambar 4.80	Disain akhir <i>layout</i> halaman 22 menu pembelajaran	164
Gambar 4.81	Disain akhir <i>layout</i> halaman 23 isi soal permainan	164
Gambar 4.82	Disain akhir <i>layout</i> halaman 24 isi jawaban permainan	165
Gambar 4.83	Disain akhir <i>layout</i> halaman 25 isi soal permainan	165

Gambar 4.84	Disain akhir <i>layout</i> halaman 26 isi jawaban permainan	166
Gambar 4.85	Disain akhir <i>layout</i> halaman 27 kesimpulan dan penutup	166
Gambar 4.86	Disain akhir <i>layout</i> halaman 28 menu keluar	167
Gambar 4.87	Sketsa sampul DVD	168
Gambar 4.88	Sketsa <i>layout mini stand X-banner</i>	168
Gambar 4.89	Sketsa <i>layout website</i>	169
Gambar 4.90	Sketsa <i>layout</i> brosur	170
Gambar 4.91	Sketsa iklan pada kemasan susu SGM	171
Gambar 4.92	Sketsa <i>layout tips</i> untuk <i>orangtua</i>	172
Gambar 4.93	Disain akhir sampul DVD	173
Gambar 4.94	Disain <i>packaging</i> DVD “Sehat dan Pintar Seperti Ana”	173
Gambar 4.95	Disain akhir <i>mini X-banner</i>	174
Gambar 4.96	Disain akhir <i>layout website</i>	175
Gambar 4.97	Tampilan <i>website</i> pada layar monitor	176
Gambar 4.98	Disain sampul dan foto profil pada sosial media <i>Facebook</i> ...	177
Gambar 4.99	Disain sampul dan foto profil pada sosial media <i>Twitter</i>	177
Gambar 4.100	Disain akhir <i>layout</i> brosur	178
Gambar 4.101	Disain akhir pada kemasan susu SGM	179
Gambar 4.102	Tampilan tips untuk orangtua	179
Gambar 4.103	Disain akhir <i>layout tips</i> untuk orangtua	180
Gambar 4.104	Disain poster pameran	181
Gambar 4.105	Disain katalog pameran	182

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Tahap perkembangan kognitif	28
Tabel 2.2	Strategi matrik SWOT	56



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seorang anak bukan merupakan orang dewasa dalam bentuk kecil, karena anak mempunyai sifat berlainan dari orang dewasa. Seorang anak dalam banyak hal bergantung kepada orang dewasa, misalnya mengenai makan, pemberian vitamin, perawatan, bimbingan, perasaan aman, pencegahan penyakit dan sebagainya. Setiap anak memiliki karakteristik perkembangan yang berbeda-beda. Proses utama perkembangan anak merupakan hal yang saling berkaitan antara proses biologis, proses sosio emosional dan proses kognitif. Ketiga hal tersebut akan saling berpengaruh satu sama lain selama perjalanan hidup manusia. Selama proses perkembangan, tidak menutup kemungkinan anak menghadapi berbagai masalah yang akan menghambat proses perkembangan selanjutnya. Permasalahan yang dihadapi anak dapat dilihat melalui tingkah laku anak pada saat mengikuti proses pembelajaran di kelas, pada saat anak bermain, dan pada saat anak diberi makan. Berbagai faktor yang menyebabkan permasalahan perkembangan anak tidak hanya menghambat perkembangan emosi dan sosialnya, akan tetapi juga dapat menghambat perkembangan fisik bisa berupa kesehatan anak tersebut (Izzaty, 2008: 2).

Anak usia Taman Kanak-kanak kini sudah mulai banyak bersosialisasi dengan orang-orang disekitarnya. Perkembangan zaman yang meliputi berbagai hal ini juga berpengaruh terhadap perilaku anak-anak usia dini. Upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia harus dilakukan sejak dini, sistematis dan berkesinambungan. Optimalisasi tumbuh dan kembang anak sejak dini adalah menjadi prioritas utama. Sehingga, kita dapat mencegah atau mengetahui sejak dini gangguan dan kelainan pada anak. Masa pertumbuhan anak menjadi masa sangat penting. Dimana orangtua harus benar-benar memperhatikan pilihan asupan gizi yang diperlukan anak. Dalam hal ini tentu saja pilihan asupan gizi yang paling sesuai adalah sayuran dan juga buah-buahan. Manfaat buah dan

sayur adalah sebagai sumber vitamin. Buah dan sayur kaya akan vitamin yang dibutuhkan untuk pertumbuhan anak. Manfaat signifikan lain dari sayur dan buah untuk anak adalah guna menghindari obesitas. Sayur dan buah kaya akan serat yang berguna dalam menghambat obesitas. Namun, masalah yang sering ditemui banyak anak yaitu susah makan, sehingga sulit memenuhi asupan gizi terutama dari sayur dan buah, Menurut Elvina (seperti yang dikutip pada <http://prenagen.com>, akses 05 oktober 2013).

Mengonsumsi sayuran dan buah-buahan sangat penting, karena kedua komponen ini menjadi permasalahan utama dalam persoalan asupan gizi pada anak. Kurangnya konsumsi buah-buahan dan sayuran akan berdampak pada asupan vitamin, zat besi, yodium dan zat penting lainnya. Dampaknya bisa terlihat seperti anak menjadi kurus, atau pendek. Buah merupakan salah satu makanan yang sangat baik untuk dikonsumsi, terutama ketika selesai makan. Kita dapat memperoleh manfaat yang maksimal dari buah bila kita mengkonsumsinya setiap hari. Kita bisa mendapatkan manfaat yang lebih dari buah itu bahkan dibanding dengan harga tersebut. Tubuh kita tidak akan mendapatkan efek samping dari mengonsumsi buah. Kandungan buah meliputi vitamin, mineral, dan gizi yang sangat baik bagi tubuh. Selain kaya akan vitamin, mineral dan serat, buah dan sayuran juga mengandung zat lain yang istimewa (Emayanti, 2012: 5).

Salah satu masalah yang sering dialami adalah kesulitan pemberian makanan sayuran dan buah-buahan pada anak yang secara langsung mengganggu tumbuh kembang anak. Pemberian makan pada anak memang sering menjadi masalah bagi orangtua atau pengasuh anak. Keluhan tersebut sering dikeluhkan orangtua kepada dokter yang merawat anaknya. Lama kelamaan hal ini dianggap biasa, sehingga timbul komplikasi dan gangguan tumbuh kembang lainnya pada anak. Salah satu keterlambatan penanganan masalah tersebut adalah pemberian vitamin tanpa mencari penyebabnya sehingga hal tersebut terjadi

berkepanjangan. Sering juga terjadi bahwa kesulitan makan tersebut dianggap dan diobati sebagai infeksi tuberkulosis yang belum tentu benar diderita anak.

Vitamin merupakan suatu zat dari senyawa kompleks yang dibutuhkan oleh tubuh kita yang bermanfaat dan berfungsi untuk membantu dalam setiap proses metabolisme dalam tubuh. Arti kata vitamin ini berasal dari bahasa latin yang terdiri dari dua suku kata yaitu *vita* dan *amina* (*amine*). *Vita* dalam bahasa latin berarti 'hidup' sedangkan *amina* sendiri artinya adalah sesuatu hal yang lebih mengacu kepada suatu gugus organik yang memiliki atom nitrogen (N), karena pada awalnya vitamin dianggap demikian oleh para ilmuwan. Kegunaan vitamin ini berperan besar dalam setiap proses metabolisme tubuh. Pada dasarnya, senyawa vitamin ini digunakan tubuh untuk dapat bertumbuh dan berkembang secara normal. Ada banyak macam jenis vitamin yang telah kita kenal. Dan dari beraneka ragam jenis vitamin banyak mengandung unsur-unsur yang bermanfaat bagi kesehatan badan kita. Diantara jenis vitamin adalah Vitamin A, B, C, D, E dan vitamin K. Bila tubuh kita cukup dalam masukan dan tidak kekurangan zat bermanfaat ini maka vitalitas tubuh kita bisa terjaga dengan baik. Berbeda dengan tubuh yang kekurangan asupan zat ini. Karena banyak efek dampak kekurangan vitamin itu sendiri bagi badan kita. Sumber berbagai vitamin ini dapat berasal dari makanan, seperti buah-buahan, dan sayuran. Vitamin merupakan nutrisi yang sangat penting bagi tubuh, karena apabila tubuh kekurangan vitamin dalam jumlah yang banyak, maka akan berdampak pada pertumbuhan tubuh. Vitamin juga memiliki berbagai nutrisi yang memiliki berbagai fungsi dan manfaat yang berbeda untuk tubuh. Fungsi vitamin sendiri beragam, diantaranya sebagai bagian dari suatu enzim, mempertahankan fungsi berbagai jaringan, mempengaruhi pertumbuhan sel baru membantu pembuatan zat tertentu dalam tubuh (Yuniastuti, 2008: 59,60).

Oleh karena itu permasalahan pemberian makanan khususnya vitamin yang dihadapi anak-anak usia dini atau taman kanak-kanak sebaiknya ditangani seawal mungkin agar tidak mengganggu perkembangan kesehatan anak pada tahap

selanjutnya. Pengenalan vitamin kepada anak di usia dini sangat penting. Hal ini bertujuan agar anak mau belajar dan memahami tentang berbagai macam kegunaan vitamin sejak dini. Proses bimbingan dan arahan oleh orangtua pada saat anak usia dini menghadapi masalah dapat menjadi pengalaman yang berharga bagi anak dalam menjalani kehidupan selanjutnya. Akibat yang timbul jika tidak segera diangkat permasalahan ini maka akan berakibat pada terhambatnya tumbuh kembang anak. Oleh karena itu, perancangan ini sangat penting fungsi dan kegunaan nantinya.

Melihat kondisi diatas, maka “Yayasan Kesehatan Anak Indonesia” ingin memperkenalkan vitamin sekaligus memberikan edukasi tentang berbagai macam kandungan vitamin yang ada di dalam sayur dan buah dengan menggunakan media yang lebih interaktif dan unik. Cara pengenalan berbagai macam vitamin yang hanya menggunakan media buku atau semacamnya saja, kemungkinan anak-anak akan merasakan hal yang bosan, tidak nyaman, juga tidak akan menarik perhatian anak. Oleh karena itu, diperlukan media yang interaktif agar dapat membantu proses pembelajaran pengenalan dan pentingnya vitamin yang terkandung dalam buah dan sayuran bagi perkembangan tubuh anak-anak. Untuk mengenalkan hal tersebut, dibutuhkan media yang unik dan edukatif. Cara yang kreatif dan unik inilah yang akan membantu anak-anak usia dini untuk lebih nyaman melakukan proses pembelajaran.

Dari berbagai macam media yang dipertimbangkan, maka dipilihlah multimedia interaktif berupa CD interaktif sebagai medianya. Melihat pada zaman sekarang, anak usia dini juga sudah mengenal berbagai macam alat elektronik modern, seperti komputer, laptop, handphone, tab, bahkan game jenis portabel. Multimedia interaktif ini memiliki kelebihan sendiri. Yaitu sambil belajar anak juga bisa sambil bermain. Karena didalamnya akan disajikan berupa tulisan, visual, musik, dan game pertanyaan-pertanyaan, Sehingga anak tertarik untuk mempelajarinya lebih dalam. Di dalam CD Interaktif ini, akan melibatkan orangtua atau orang dewasa untuk mendampingi anak pada saat memainkannya.

Karena nantinya edukasi untuk orangtua juga ada di dalam CD interaktif ini. dan diharapkan nantinya orangtua juga melakukan hal yang sama yaitu ikut serta menyukai sayuran dan buah-buahan sebagai wujud kepedulian orangtua kepada anaknya. Karena kebanyakan anak akan melakukan hal melalui apa yang dia lihat. *Join Branding* dimanfaatkan sebagai promosi dan pendistribusian produk CD interaktif. Dengan cara bergabung dengan produk susu SGM aktif presinutri bertanda sayur dan buah 400 g untuk anak usia 3-6 tahun. CD interaktif ini disisipkan dalam kemasan susu sebagai CD bonus setiap pembelian susu tersebut. Susu SGM aktif bertanda sayur dan buah ini merupakan terobosan baru yang diproduksi oleh PT. Sari Husada. Produk susu ini belum pernah ada sebelumnya, seperti produk susu dancow, bebelac, susu bendera, dan beberapa produk susu lainnya yang menjadi pesaing ketat di pasar komersial. Produk susu pesaing tersebut belum ada yang memproduksi susu seperti SGM aktif sayur dan buah. CD interaktif ini memuat pesan yang berkaitan dengan sayur dan buah. Sangat mendukung produk susu SGM tersebut sehingga di sisi lain, sistem *join branding* ini dapat saling menguntungkan kedua pihak antara klien dengan perusahaan komersial.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang suatu bentuk komunikasi visual yang dapat menumbuhkan minat anak untuk menyukai sayuran dan buah-buahan Sejak Usia Dini melalui media interaktif?

C. Batasan Masalah

Perancangan multimedia interaktif pengenalan vitamin yang terkandung dalam sayuran dan buah-buahan ini ditujukan kepada anak yang memiliki permasalahan makanan dengan *target audience* anak usia dini (4 sampai 5 tahun) dan produk yang akan menjadi sasaran menengah keatas (perempuan yang sudah berkeluarga). Perancangan ini hanya sebatas pada perancangan multimedia

interaktif yang menjadi alat bantu proses pembelajaran untuk membantu menumbuhkan minat anak untuk menyukai sayuran dan buah-buahan. Untuk distribusi nantinya akan menggunakan sistem join branding produk susu komersial.

D. Tujuan Perancangan

1. Memberikan edukasi tentang fungsi dari vitamin yang terkandung dalam sayuran dan buah-buahan.
2. Memperkenalkan sayur dan buah yang memiliki kandungan multivitamin
3. Merancang multimedia interaktif yang menarik dan komunikatif berupa CD interaktif tentang pengenalan dan pentingnya vitamin yang terkandung dalam sayuran dan buah-buahan bagi anak-anak usia dini.

E. Manfaat Perancangan

1. Bagi Masyarakat.

Sebagai pengetahuan bagi masyarakat mengenai multimedia interaktif yang komunikatif yang dapat membantu proses pembelajaran anak tentang pengenalan pentingnya vitamin yang terkandung dalam sayuran dan buah-buahan bagi tubuh anak sejak dini

2. Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual.

Mahasiswa dapat memanfaatkan perancangan multimedia interaktif ini sebagai referensi kepustakaan mengenai media pembelajaran alternatif yang inovatif dan lebih efektif.

3. Bagi *Target audience*.

Sebagai sumber informasi dan alat bantu pembelajaran yang efektif, interaktif, dan inovatif tentang pengenalan pentingnya vitamin yang terkandung dalam sayuran dan buah-buahan bagi tubuh.

F. Sistematika Perancangan

BAB I PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Rumusan Masalah
- C. Batasan Masalah
- D. Tujuan Perancangan
- E. Manfaat Perancangan
- F. Metode Perancangan

BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS

- A. Identifikasi Data
 - 1. Tinjauan Literatur
 - a. Multimedia
 - b. Multimedia Interaktif
 - c. Animasi
 - d. Penggunaan Multimedia
 - e. Psikologi Perkembangan Anak
 - f. Keunggulan multimedia interaktif bagi media pembelajaran
 - g. Ilustrasi
 - h. Vitamin yang terkandung dalam sayuran dan buah-buahan
 - i. Yayasan Kesehatan Anak Indonesia (YKAI)
 - 2. Data Lapangan
- B. Analisis Masalah
 - 1. Analisis SWOT (media)
 - 2. Analisis 5W + 1H (objek)
- C. Simpulan dan Usulan Pemecahan Masalah

BAB III KONSEP PERANCANGAN

A. Konsep Komunikasi

1. Tujuan Komunikasi
2. Strategi Komunikasi

B. Konsep Kreatif

1. Tujuan Kreatif
2. Strategi Kreatif
3. *User Experience (UX Strategy)*
4. Isi pesan
5. Bentuk pesan
 - a. Pesan Verbal
 - b. Pesan Visual
6. Struktur Pesan
7. Program Kreatif

C. Konsep Desain

1. Teknis Visual
2. Gaya Visual
3. Karakter
4. Elemen Warna
5. *Layout*
6. Elemen Tipografi
7. Ilustrasi
8. Elemen Suara

D. Naskah

E. Storyline

F. Format Visual



- G. Konsep Media
 - 1. Tujuan Media
 - 2. Strategi Media
 - 3. Program Media

BAB IV VISUALISASI

- A. Pengolahan Data Visual
- B. Studi Visual
- C. Studi Tipografi
- D. Studi Warna
- E. Sketsa *Cover* CD interaktif
- F. Desain Akhir *Cover* CD interaktif
- G. Sketsa *Layout* CD interaktif
- H. Desain Akhir *Layout* CD interaktif
- I. Sketsa Media Pendukung
- J. Desain Akhir Media Pendukung
- K. Media Pendukung Pameran Tugas Akhir

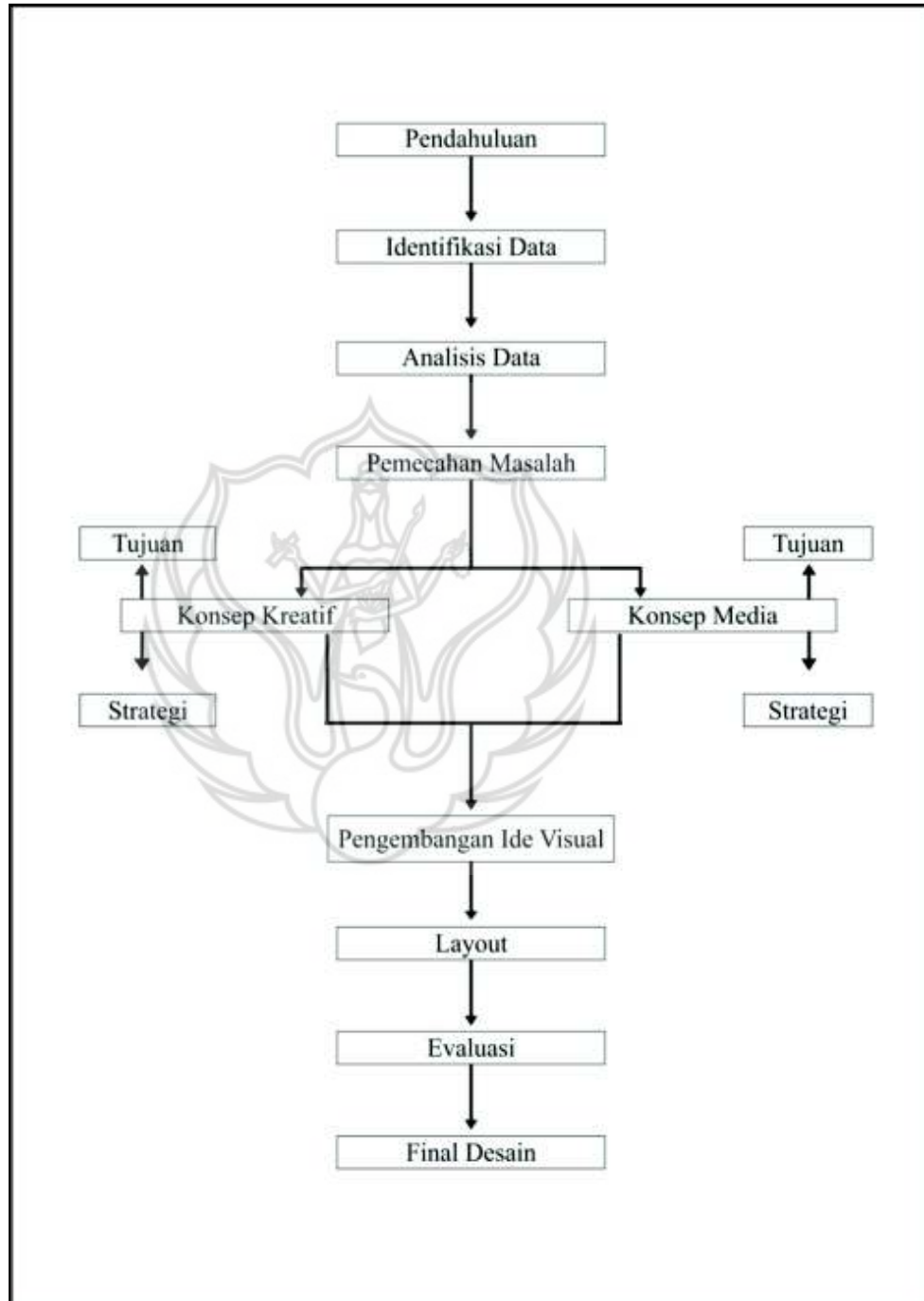
BAB V PENUTUP

- A. Kesimpulan
- B. Saran

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

G. Skematika Perancangan



Gambar 1.1 Skematika Perancangan
(sumber: Danang Syarifudin 2013)