

**TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF  
TES PSIKOLOGI DARI BUKU “WHO AM I?”  
SEBAGAI SARANA UNTUK MENGENAL POTENSI DIRI  
BAGI PARA REMAJA**



**KARYA DESAIN**

**Oleh:  
Mutia Karisma Arta  
NIM: 1612416024**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN DESAIN  
FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2021**

Tugas Akhir Perancangan Karya Desain Berjudul:  
**PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF TES PSIKOLOGI DARI BUKU "WHO AM I?" SEBAGAI SARANA UNTUK MENGENAL POTENSI DIRI BAGI PARA REMAJA** diajukan oleh Mutia Karisma Arta, NIM 1612416024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90241) telah dipertanggung jawabkan didepan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 7 Juni 2021 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I / Anggota

  
Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn.

NIP 19720909 200812 1 001/NIDN. 0009097204

Pembimbing II / Anggota

  
Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn.

NIP.19801125 200812 1 003/NIDN. 0025118007

Cognate / Anggota

  
FX Wicaknoko, S.Sn., M.Sn.

NIP.19750710 200501 1 001/NIDN. 0010077504

Ketua Program Studi / Ketua Anggota

  
Daru Tunggal Aji, SS., M.A.

NIP 19870103 201504 1 002/NIDN. 0003018706

Ketua Jurusan Desain / Ketua

  
Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP 19770315 200212 1 005/NIDN. 0015037702

Mengetahui  
Dekan Fakultas Seni  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

  
Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.

NIP-19691108 199303 1 001/NIDN. 0008116906



## PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Karya Tugas Akhir saya yang berjudul PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF TES PSIKOLOGI DARI BUKU “WHO AM I?” SEBAGAI SARANA UNTUK MENGENAL POTENSI DIRI BAGI PARA REMAJA yang dibuat untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi Sarjana Seni pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, sejauh yang saya ketahui bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari skripsi atau tugas akhir yang sudah dipublikasikan dan atau pernah dipakai untuk mendapatkan gelar kesarjanaan di lingkungan Institut Seni Indonesia Yogyakarta maupun di perguruan tinggi atau instansi manapun, kecuali bagian sumber informasi dicantumkan dengan mengikuti etika penulisan karya ilmiah yang baik. Pernyataan ini dibuat dengan penuh tanggung jawab dan kesadaran tanpa paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 7 Juni 2021



Mutia Karisma Arta

NIM. 1612416024

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA  
ILMIAH**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini dengan nama :

Nama : Mutia Karisma Arta

NIM : 1612416024

Fakultas : Seni Rupa

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Dengan pengembangan ilmu pengetahuan khususnya dibidang DKV, dengan ini saya memberikan karya tugas akhir saya yang berjudul **Perancangan Multimedia Interaktif Tes Psikologi Dari Buku “Who Am I?” Sebagai Sarana Untuk Mengenal Potensi Diri Bagi Para Remaja**, kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelola dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikan dalam internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya sebagai penulis. Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan kesadaran tanpa paksaan pihak manapun.

Yogyakarta, 7 Juni 2021

Penulis,



Mutia Karisma Arta

NIM. 1612416024

Karya Tugas Akhir ini kupersembahkan untuk,

Tuhan Yang Maha Esa

Keluargaku Tercinta

Teman – teman

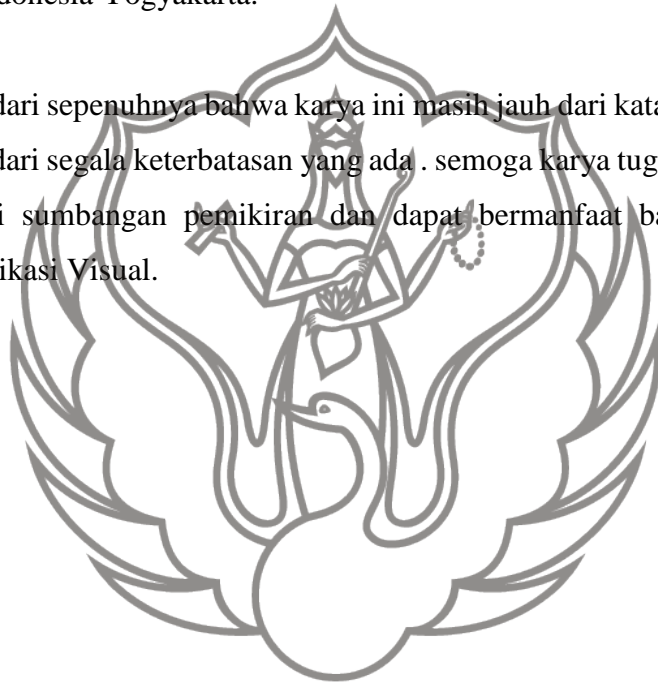
Dan seluruh remaja SMA/SMK, yang akan dan baru lulus.



## KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala limpahan berkat dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan perancangan Tugas Akhir Karya Desain yang berjudul “Perancangan Multimedia Interaktif Tes Psikologi Dari Buku “Who Am I?” Sebagai Sarana Untuk Mengenal Potensi Diri Bagi Para Remaja” ini dengan baik dan lancar. Tugas Akhir ini merupakan salah satu syarat kelulusan untuk mendapatkan gelar kesarjanaan S-1 pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa karya ini masih jauh dari kata sempurna dengan menyadari segala keterbatasan yang ada . semoga karya tugas akhir ini dapat memberi sumbangan pemikiran dan dapat bermanfaat bagi bidang Desain Komunikasi Visual.



## UCAPAN TERIMA KASIH

Segala puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala limpahan berkat dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan perancangan Tugas Akhir ini.

Penulis juga berterima kasih atas bantuan dan dukungan segala pihak yang telah rela menyisihkan waktu, tenaga dan pikiran demi terselesaikannya perancangan ini, terimakasih sebesar-besarnya penulis ucapkan kepada:

1. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Martino Dwi Nughroho, S.Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Daru Tunggul Aji, SS., M.A. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing 1. Terimakasih atas kesabaran bapak ketika membimbing, memberikan saran, dan bantuan selama perancangan Tugas Akhir ini.
6. Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing 2. Terimakasih atas kesabaran bapak memberikan saran dan masukan serta bantuan dalam perancangan Tugas Akhir ini.
7. FX. Widyatmoko, S.Sn., M.Sn. selaku Cognate. Terimakasih atas saran dan masukan dalam perancangan Tugas Akhir ini.
8. Edi Jatmiko, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Wali selama masa perkuliahan di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
9. Segenap Dosen di Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah memberikan bekal ilmu dan pengalaman selama saya menuntut ilmu dikampus ini.
10. Segenap Karyawan di Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
11. Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah memberikan segala bantuan dalam memperlancar penyelesaian Tugas Akhir ini.

12. Keluargaku tercinta, mamah, ayah, dan adik – adikku. Terimakasih yang paling dalam berkat dukungan dan doa kalian Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
13. Mas Sugeng tersayang yang menemani dan membantu dalam perancangan aplikasi ini, terimakasih banyak mau direpotin.
14. Sahabat dan teman terdekatku Riza, Pir, Kinan, Nyun, Wahyu termakasi telah memberi dukungan, perhatian, serta doa ketika saya kesulitan.
15. Teman – teman seperjuangan DKV 16 yang meramaikan masa –masa perkuliahan terimakasih.
16. Serta Semua pihak yang telah membantu secara langsung maupun tidak langsung hingga terselesaikannya Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari bahwa perancangan Tugas Akhir ini masih jauh dari kata sempurna, oleh sebab itu kritik dan saran yang membangun akan sangat penulis terima agar penulis dapat terus memperbaiki kualitas diri dan kualitas karya untuk kedepannya. Demikian yang dapat penulis sampaikan. Mohon maaf bila ada kesalahan penulisan atau penyampaian dalam Tugas Akhir ini. Semoga bermanfaat bagi banyak pihak, terimakasih.



## ABSTRAK

Salah satu permasalahan yang dialami remaja lulusan SMA/SMK adalah kebingungan dalam menentukan bidang yang hendak digeluti, dikarenakan kurangnya memahami potensi yang dimiliki. Memilih bidang yang kurang tepat dapat berdampak stress pada remaja dan juga menurunnya kinerja mereka. Sebetulnya persoalan tersebut dapat diatasi dengan mengenal potensi diri sejak dini dengan menggunakan tes psikologi.

Metode pencarian data melalui penyebaran angket menggunakan google form untuk mengetahui tes seperti apa yang dibutuhkan remaja lulusan SMA/SMK dan studi literasi. Kemudian akan diolah menggunakan metode SWOT sebagai dasar media dan metode analisis 5W+1H sebagai dasar untuk objek perancangan. Sehingga dirumuskan solusi yaitu merancang multimedia interaktif tes psikologi dari buku “Who Am I?” sebagai sarana untuk mengenal potensi diri bagi para remaja.

Penggunaan media aplikasi android akan mempermudah akses serta penyebaran dengan target audience yaitu remaja yang mayoritas menggunakan smartphone. Perancangan media interaktif berupa aplikasi android ini diharapkan proses penyampaian akan terasa lebih menyenangkan karena dapat mencakup deskripsi, gambar, animasi, musik, dan tombol navigasi. Tampilan media aplikasinya berupa beberapa tes psikologi yang jawabannya dapat dikalkulasi untuk mendapatkan hasil yang tepat sesuai respon target audience.

Kata Kunci : Multimedia Interaktif, Aplikasi, Android, Tes psikologi, Potensi, “Who Am I?”, Remaja, Remaja lulusan SMA/SMK

## ABSTRACT

*One of the problems experienced by high school / vocational high school graduates is confusion in determining the field to be engaged in, due to a lack of understanding of their potential. Choosing an inappropriate field can impact stress on adolescents and also reduce their performance. Actually, this problem can be overcome by recognizing one's potential from an early age using psychological tests.*

*The method of searching for data is through distributing questionnaires using google form to find out what kind of tests are needed for high school / vocational high school graduates and literacy studies. Then it will be processed using the SWOT method as the basis for the media and the 5W + 1H analysis method as the basis for the design object. So a solution is formulated, namely designing interactive multimedia psychological tests from the book "Who Am I?" as a means to identify self-potential for adolescents.*

*The use of android application media will facilitate access and distribution with the target audience, namely teenagers who mostly use smartphones. It is hoped that the interactive media design in the form of an android application will be more enjoyable in the delivery process because it can include descriptions, images, animation, music, and navigation buttons. The application media display is in the form of several psychological tests whose answers can be calculated to get the right results according to the response of the target audience.*

*Keywords: Interactive Multimedia, Applications, Android, Psychological Test, Potential, "Who Am I?", Teen, Adolescents who graduated from high school / vocational high school*

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA .....	iii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH .....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
UCAPAN TERIMA KASIH .....	vii
ABSTRAK .....	ix
ABSTRACT .....	x
DAFTAR ISI .....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xv
DAFTAR TABEL .....	xx
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	3
C. Tujuan Penelitian .....	3
D. Batasan Masalah .....	3
E. Manfaat Penelitian .....	4
F. Definisi Operasional .....	4
G. Metode Perancangan .....	5
H. Studi Pustaka .....	7
I. Skematika Penelitian .....	8
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS .....	9
A. Landasan Teori .....	9
1. Tinjauan Tentang Potensi .....	9
2. Buku Who Am I? .....	10
3. Remaja .....	14
4. Tinjauan Literatur Desain Komunikasi Visual .....	16
5. Tinjauan Tentang Multimedia Interaktif .....	16
6. Tinjauan Tentang Smartphone .....	22
7. Tinjauan Tentang Aplikasi .....	23
8. Tinjauan Multimedia Interaktif Forest mt .....	26
B. Analisis Masalah .....	29

1. Analisis SWOT (Media).....	29
2. Analisis 5W+1H .....	34
C. Simpulan dan Usulan Pemecahan Masalah.....	37
<b>BAB III KONSEP PERANCANGAN.....</b>	<b>39</b>
A. Konsep Media .....	39
1. Tujuan Media .....	39
2. Strategi Media.....	39
3. Program Media .....	40
B. Konsep Kreatif.....	41
1. Tujuan Kreatif.....	41
2. Strategi Kreatif .....	41
C. Program Kreatif.....	42
1. Tema dan Judul.....	42
2. Strategi Penyajian Pesan.....	42
D. Konsep Desain.....	44
1. Karakter.....	44
2. Gaya Visual.....	44
3. Warna .....	45
4. Tipografi.....	46
5. Ilustrasi.....	47
6. Audio.....	47
7. Layout .....	48
8. Naskah .....	48
9. Story board .....	55
10. Diagram Navigasi .....	58
<b>BAB IV VISUALISASI .....</b>	<b>59</b>
A. Studi Visual.....	59
1. Karakter Remaja Perempuan .....	59
2. Karakter Remaja Laki – laki .....	60
3. Puzzle .....	61
4. Kamar Remaja Perempuan .....	61
5. Pemandangan Depan Gerbang Sekolah .....	62
6. Pemandangan Daerah Perumahan .....	62
7. Rumah Ani.....	63
8. Meja Belajar saat kerja kelompok .....	63

9.	Lemari Buku .....	64
10.	Album Foto .....	64
11.	Otak.....	65
12.	Ekspresi Berfikir .....	65
13.	Ekspresi Mendapatkan Ide Sepontan .....	66
14.	Nilai Bagus.....	66
15.	Kurva Usaha Naik .....	67
16.	Catur .....	67
17.	Angka dan Matematika.....	68
18.	Semboa .....	68
19.	Pelangi.....	68
20.	Palet .....	69
21.	Not Music / Notasi Balok .....	69
22.	Memo to do list dan alaram ponsel .....	70
23.	Membuat jadwal di ponsel .....	70
24.	Berdasarkan Mood.....	70
25.	Menyendiri.....	71
26.	Mudah Berbaur.....	71
27.	Tebak Gambar.....	72
28.	Acak Kata.....	72
29.	Pantomim.....	73
30.	Tipe Visual.....	73
31.	Tipe Audio .....	74
32.	Tipe Kinetic.....	74
B.	Ilustrasi.....	75
1.	Ilustrasi Karakter .....	75
2.	Ilustrasi Menu Utama .....	77
3.	Ilustrasi Menu Golongan Otak Kiri Atau Kanan?.....	78
4.	Ilustrasi Gaya Belajar Yang Cocok Buat Kamu .....	81
5.	Ilustrasi Credit Tittle.....	87
6.	Ilustrasi Tombol Navigasi .....	87
C.	Studi Warna .....	87
D.	Studi Tipografi.....	88
1.	Tipografi Pada Judul Cover Aplikasi .....	88
2.	Tipografi Pada Headcopy text dan Tombol.....	89

3.	Tipografi Pada <i>Bodytext</i> Pertanyaan dan hasil tes Aplikasi “Who Am I?” .....	90
E.	Sketsa Layout Aplikasi “Who Am I?” .....	91
F.	Final Desain Tampilan Antarmuka Aplikasi “Who Am I?” .....	107
G.	Uji Pengguna .....	123
H.	Final Desain Media Pendukung Jejaring Sosial .....	126
1.	Final desain feed Instagram “Who Am I?” .....	126
2.	Final Desain Cover danFoto Profil Instagram “Who Am I?” .....	128
3.	Final Desain Cover dan Foto Profil Fanspage “Who Am I?” .....	128
4.	Final Desain Postingan Twitter “Who Am I?” .....	129
5.	Aplikasi Who Am I di Playstore .....	129
I.	Final Desain Media Pendukung Pameran TA .....	130
1.	Poster publikasi pameran .....	130
2.	Final desain mercendes “Who Am I?” .....	130
3.	Notebook .....	131
4.	Sticker .....	132
BAB V	PENUTUP .....	133
A.	Kesimpulan .....	133
B.	Saran .....	134
DAFTAR	PUSTAKA .....	135
Buku dan Ebook .....		135
Jurnal .....		135
Website .....		136
LAMPIRAN	.....	139

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Skematika Perancangan Multimedia interaktif .....	8
Gambar 2.1 contoh Button .....	24
Gambar 2.2 contoh Floating Action Button .....	25
Gambar 2.3 contoh Dialog .....	25
Gambar 2.4 contoh Text Fields .....	26
Gambar 2.5 contoh Banner .....	26
Gambar 2.6 Tampilan Desktop .....	27
Gambar 2.7 Tampilan Handphone .....	27
Gambar 2.8 Tampilan forest mt .....	28
Gambar 2.9 Tampilan forest mt .....	28
Gambar 2.10 Diagram tanggapan responden terhadap kuisisioner .....	30
Gambar 2.11 Diagram tanggapan responden terhadap kuisisioner .....	31
Gambar 2.12 Diagram tanggapan responden terhadap kuisisioner .....	31
Gambar 2.13 Diagram tanggapan responden terhadap kuisisioner .....	35
Gambar 2.14 Diagram tanggapan responden terhadap kuisisioner .....	36
Gambar 3.1 makna puzzle .....	43
Gambar 3.2 contoh karakter .....	44
Gambar 3.3 contoh gaya visual .....	45
Gambar 3.4 contoh aplikasi dengan style cell shade .....	46
Gambar 3.5 contoh teknik ilustrasi .....	47
Gambar 3.6 contoh layout forest-mt .....	48
Gambar 3.7 diagram navigasi .....	58
Gambar 4.1 studi visual karakter remaja perempuan .....	60
Gambar 4.2 studi visual karakter ibu .....	60
Gambar studi 4.3 visual karakter remaja laki – laki .....	61
Gambar 4.4 studi visual puzzle .....	61
Gambar 4.5 studi visual kamar remaja perempuan .....	62
Gambar 4.6 studi visual depan sekolah .....	62
Gambar 4.7 studi visual pemandangan daerah perumahan .....	63
Gambar 4.8 studi visual teras rumah .....	63
Gambar 4.9 studi visual belajar kelompok .....	64
Gambar 4.10 studi visual lemari buku .....	64
Gambar 4.11 studi visual album buku tahunan .....	65
Gambar 4.12 studi visual otak .....	65

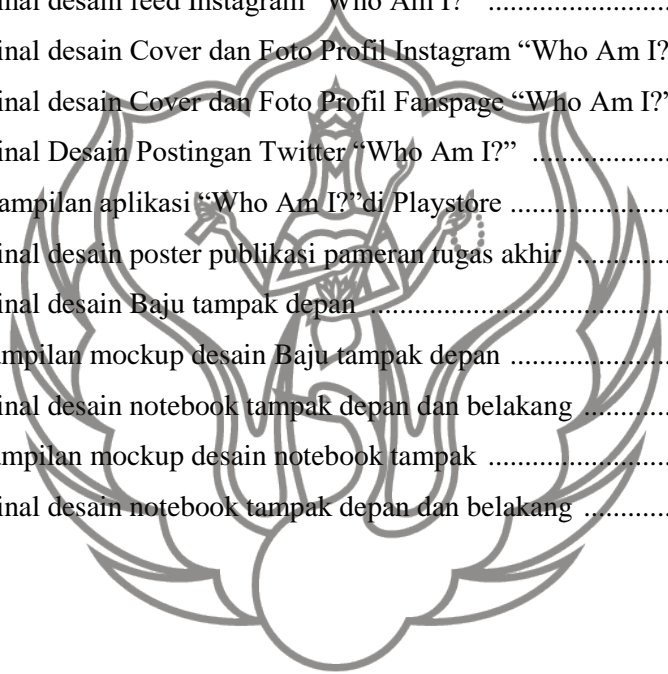
Gambar 4.13 studi visual eksspresi berfikir .....	65
Gambar 4.14 studi visual ekspresi mendapat ide .....	66
Gambar 4.15 studi visual nilai bagus .....	66
Gambar 4.16 studi visual kurva usaha naik .....	67
Gambar 4.17 studi visual catur .....	67
Gambar 4.18 studi visual matematika .....	68
Gambar 4.19 studi visual sempoa .....	68
Gambar 4.20 studi visual pelangi .....	68
Gambar 4.21 studi visual palet cat lukis .....	69
Gambar 4.22 studi visual not musik .....	69
Gambar 4.23 studi visual to do list .....	70
Gambar 4.24 studi visual alarm .....	70
Gambar 4.25 studi visual berdasarkan mood .....	71
Gambar 4.26 studi visual menyendiri .....	71
Gambar 4.27 studi visual mudah berbaur .....	72
Gambar 4.28 studi visual tebak gambar .....	72
Gambar 4.29 studi visual acak kata .....	73
Gambar 4.30 studi visual pantomim .....	73
Gambar 4.31 studi visual tipe visual .....	74
Gambar 4.32 studi visual tipe audio .....	74
Gambar 4.33 studi visual tipe kinetik .....	74
Gambar 4.34 Studi visual warna karakter Ani .....	75
Gambar 4.35 ilustrasi karakter Ani berbagai ekspresi .....	76
Gambar 4.36 Studi visual warna karakter Budi .....	77
Gambar 4.37 Ilustrasi tombol pilihan menu test .....	78
Gambar 4.38 Ilustrasi tombol pilihan menu test coming soon non aktif .....	78
Gambar 4.39 Ilustrasi tombol pilihan jawaban pada pertanyaan golongan otak .....	80
Gambar 4.40 Ilustrasi hasil tes golongan otak jika jawaban dominan kiri .....	81
Gambar 4.41 Ilustrasi hasil tes golongan otak jika jawaban dominan kanan .....	81
Gambar 4.42 Ilustrasi background depan sekolah .....	82
Gambar 4.43 Ilustrasi background rumah tetangga .....	82
Gambar 4.44 Ilustrasi background teras rumah Ani .....	83
Gambar 4.45 Ilustrasi background pintu kamar Ani .....	83
Gambar 4.46 Ilustrasi background kamar Ani .....	84
Gambar 4.47 Ilustrasi background mengerjakan tugas .....	84
Gambar 4.48 Ilustrasi background mencari barang .....	85



Gambar 4.49 Ilustrasi background album foto .....	85
Gambar 4.50 Ilustrasi background mengerjakan tugas bersama .....	86
Gambar 4.51 Ilustrasi hasil jawaban tipe visual .....	86
Gambar 4.52 Ilustrasi hasil jawaban tipe audio .....	86
Gambar 4.53 Ilustrasi hasil jawaban tipe kinetik .....	87
Gambar 4.54 Ilustrasi credit tittle .....	87
Gambar 4.55 Ilustrasi tombol navigasi .....	87
Gambar 4.56 Pemilihan warna yang akan digunakan pada perancangan .....	88
Gambar 4.57 Studi tipografi untuk judul pada cover aplikasi .....	88
Gambar 4.58 Studi tipografi untuk tombol menu aplikasi .....	89
Gambar 4.59 Studi tipografi untuk pertanyaan pada aplikasi .....	90
Gambar 4.60 Sketsa layout splash screen .....	91
Gambar 4.61 Sketsa layout menu utama .....	92
Gambar 4.62 Sketsa layout intro .....	92
Gambar 4.63 Sketsa layout pilih test mu .....	93
Gambar 4.64 Sketsa layout dialog Budi .....	93
Gambar 4.65 Sketsa layout pertanyaan golongan otak kiri atau kanan 1 .....	94
Gambar 4.66 Sketsa layout pertanyaan golongan otak kiri atau kanan 2 .....	94
Gambar 4.67 Sketsa layout pertanyaan golongan otak kiri atau kanan 3 .....	95
Gambar 4.68 Sketsa layout pertanyaan golongan otak kiri atau kanan 4 .....	95
Gambar 4.69 Sketsa layout pertanyaan golongan otak kiri atau kanan 5 .....	96
Gambar 4.70 Sketsa layout pertanyaan golongan otak kiri atau kanan 6 .....	96
Gambar 4.71 Sketsa layout pertanyaan golongan otak kiri atau kanan 7 .....	97
Gambar Sketsa 4.72 layout pertanyaan golongan otak kiri atau kanan 8 .....	97
Gambar Sketsa 4.73 layout pertanyaan golongan otak kiri atau kanan 9 .....	98
Gambar 4.74 Sketsa layout hasil jawaban golongan otak kiri .....	98
Gambar 4.75 Sketsa layout hasil jawaban golongan otak kanan .....	99
Gambar 4.76 Sketsa layout dialog Ani .....	99
Gambar 4. 77 Sketsa layout pertanyaan gaya belajar yang cocok buat kamu .....	100
Gambar 4.78 Sketsa layout pertanyaan gaya belajar yang cocok buat kamu 2 .....	100
Gambar 4.79 Sketsa layout pertanyaan gaya belajar yang cocok buat kamu 3 .....	101
Gambar 4.80 Sketsa layout pertanyaan gaya belajar yang cocok buat kamu 4 .....	101
Gambar 4.81 Sketsa layout pertanyaan gaya belajar yang cocok buat kamu 5 .....	102
Gambar 4.82 Sketsa layout pertanyaan gaya belajar yang cocok buat kamu 6 .....	102
Gambar 4.83 Sketsa layout pertanyaan gaya belajar yang cocok buat kamu 7 .....	103
Gambar 4. 84 Sketsa layout pertanyaan gaya belajar yang cocok buat kamu 8 .....	103

Gambar 4.85 Sketsa layout pertanyaan gaya belajar yang cocok buat kamu 9 .....	104
Gambar 4.86 Sketsa layout pertanyaan gaya belajar yang cocok buat kamu 10 .....	104
Gambar 4.87 Sketsa layout pertanyaan gaya belajar yang cocok buat kamu 11 .....	105
Gambar 4.88 Sketsa layout dialog Ani penutup .....	105
Gambar 4.89 Sketsa layout hasil jawaban gaya belajar tipe visual .....	106
Gambar 4.90 Sketsa layout hasil jawaban gaya belajar tipe audio .....	106
Gambar 4.91 Sketsa layout hasil jawaban gaya belajar tipe kinetik .....	107
Gambar 4.92 Final desain splash screen .....	107
Gambar 4.93 Final desain menu utama .....	108
Gambar 4.94 Final desain intro .....	108
Gambar 4.95 Final desain pilih test mu .....	109
Gambar 4.96 Final desain dialog Budi .....	109
Gambar 4.97 Final desain pertanyaan golongan otak kiri atau kanan 1 .....	110
Gambar 4.98 Final desain pertanyaan golongan otak kiri atau kanan 2 .....	110
Gambar 4.99 Final desain pertanyaan golongan otak kiri atau kanan 3 .....	111
Gambar 4.100 Final desain pertanyaan golongan otak kiri atau kanan 4 .....	111
Gambar 4.101 Final desain pertanyaan golongan otak kiri atau kanan 5 .....	112
Gambar 4.102 Final desain pertanyaan golongan otak kiri atau kanan 6 .....	112
Gambar 4.103 Final desain pertanyaan golongan otak kiri atau kanan 7 .....	113
Gambar 4.104 Final desain pertanyaan golongan otak kiri atau kanan 8 .....	113
Gambar 4.105 Final desain pertanyaan golongan otak kiri atau kanan 9 .....	114
Gambar 4.106 Final desain hasil jawaban golongan otak kiri .....	114
Gambar 4.107 Final desain hasil jawaban golongan otak kanan .....	115
Gambar 4.108 Final desain dialog Ani .....	115
Gambar 4.109 Final desain pertanyaan gaya belajar yang cocok buat kamu 1 .....	116
Gambar 4.110 Final desain pertanyaan gaya belajar yang cocok buat kamu 2 .....	116
Gambar 4.111 Final desain pertanyaan gaya belajar yang cocok buat kamu 3 .....	117
Gambar 4.112 Final desain pertanyaan gaya belajar yang cocok buat kamu 4 .....	117
Gambar 4.113 Final desain pertanyaan gaya belajar yang cocok buat kamu 5 .....	118
Gambar 4.114 Final desain pertanyaan gaya belajar yang cocok buat kamu 6 .....	118
Gambar 4.115 Final desain pertanyaan gaya belajar yang cocok buat kamu 7 .....	119
Gambar 4.116 Final desain pertanyaan gaya belajar yang cocok buat kamu 8 .....	119
Gambar 4.117 Final desain pertanyaan gaya belajar yang cocok buat kamu 9 .....	120
Gambar 4.118 Final desain pertanyaan gaya belajar yang cocok buat kamu 10 .....	120
Gambar 4.119 Final desain pertanyaan gaya belajar yang cocok buat kamu 11 .....	121
Gambar 4.120 Final desain dialog Ani penutup .....	121

Gambar 4.121 Final desain hasil jawaban gaya belajar tipe visual .....	122
Gambar 4.122 Final desain hasil jawaban gaya belajar tipe .....	122
Gambar 4.123 Final desain hasil jawaban gaya belajar tipe kinetic .....	123
Gambar 4.124 Diagram Hasil Uji Pengguna .....	123
Gambar 4.125 Diagram Hasil Uji Pengguna .....	124
Gambar 4.126 Diagram Hasil Uji Pengguna .....	124
Gambar 4.127 Diagram Hasil Uji Pengguna .....	124
Gambar 4.128 Tanggapan Responden terhadap Prototype aplikasi .....	125
Gambar 4.129 Tanggapan Responden terhadap Prototype aplikasi .....	125
Gambar 4.130 Tanggapan Responden terhadap Prototype aplikasi .....	125
Gambar 4.131 Final desain feed Instagram “Who Am I?” .....	127
Gambar 4.132 Final desain Cover dan Foto Profil Instagram “Who Am I?” .....	128
Gambar 4.133 Final desain Cover dan Foto Profil Fanspage “Who Am I?” .....	128
Gambar 4.134 Final Desain Postingan Twitter “Who Am I?” .....	129
Gambar 4.135 Tampilan aplikasi “Who Am I?” di Playstore .....	129
Gambar 4.136 Final desain poster publikasi pameran tugas akhir .....	130
Gambar 4.137 Final desain Baju tampak depan .....	130
Gambar 4.138 tampilan mockup desain Baju tampak depan .....	131
Gambar 4.139 Final desain notebook tampak depan dan belakang .....	131
Gambar 4.140 tampilan mockup desain notebook tampak .....	131
Gambar 4.141 Final desain notebook tampak depan dan belakang .....	132



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Strategi Matrik SWOT .....	32
Table 3.1 Storyboard .....	56



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Masa depan karir seseorang ditentukan dari keputusan apa yang dibuat ketika selesai dari masa studinya, ingin melanjutkan kembali studi ke jenjang yang lebih tinggi atau langsung masuk ke dunia kerja. Masa-masa seperti itu umumnya terjadi pasca lulus SMA/SMK. Seperti yang disampaikan Adellia (2015: 23) awal masa remaja biasa disebut sebagai “usia belasan” atau dalam bahasa Inggris disebut “teenager”, yaitu usia 13 - 19 tahun dimana dalam bahasa Inggris angka tersebut berakhiran “teen”. Kadang masa remaja juga merujuk pada usia Sekolah Menengah (12 - 17 tahun).

Permasalahan yang umumnya terjadi pada remaja rentan usia lulusan SMA/SMK seperti kebingungan dalam memilih jurusan bukanlah hal yang baru. Maka tidak sedikit kasus seputar siswa lulusan SMA/SMK yang mengalami kebingungan dalam menentukan pilihan jurusan kuliah apa yang sebaiknya mereka pilih. Seperti yang dikutip dalam halaman web kompasiana.com, Salah satu perusahaan rintisan hasil binaan Skystar Ventures, Tech Incubator Universitas Multimedia Nusantara (UMN) yakni *Youthmanual*, melakukan penelitian selama dua tahun untuk mendalami lebih dari 400.000 profil dan data siswa dan mahasiswa di seluruh Indonesia. Dari hasil penelitian tersebut, ditemukan fakta yang cukup menarik yakni 92% siswa SMA/SMK sederajat bingung dan tidak tahu akan menjadi apa kedepannya. Selain itu, ditemukan pula bahwa faktor utama mengapa siswa dan mahasiswa kesulitan dalam menentukan jurusan adalah karena mereka tidak paham apa bakat dan potensi yang mereka miliki.

Kebingungan yang mereka alami sebab ketidak tahuan mereka terhadap potensi yang dimiliki ini dapat berakibat fatal, selain resiko pengangguran karena tidak dapat menyelesaikan studi yang tidak sesuai dengan minat karir mereka, namun juga dapat mengakibatkan stres pada individu yang menjalani studi tersebut. Dukungan dari orang terdekat juga mempengaruhi, keputusan memilih bidang studi yang akan digeluti seharusnya berasal dari diri sendiri bukan karena paksaan dari pihak lain. Sebetulnya persoalan tersebut dapat

diatasi dengan mengenal potensi diri sejak dini. Sehingga mereka dapat mempertimbangkan jurusan bidang apa yang mampu mereka tekuni.

Memahami arti potensi, menurut Endra K Pihadhi (2004: 6) potensi bisa disebut sebagai kekuatan, energi, atau kemampuan yang terpendam yang dimiliki dan belum dimanfaatkan secara optimal. Potensi diri yang dimaksud disini suatu kekuatan yang masih terpendam yang berupa fisik, karakter, minat, bakat, kecerdasan dan nilai-nilai yang terkandung dalam diri tetapi belum dimanfaatkan dan diolah. Sedangkan Sri Habsari (2005: 2) menjelaskan, potensi diri adalah kemampuan dan kekuatan yang dimiliki oleh seseorang baik fisik maupun mental dan mempunyai kemungkinan untuk dikembangkan bila dilatih dan ditunjang dengan sarana yang baik. Sedangkan diri adalah seperangkat proses atau ciri-ciri proses fisik, perilaku dan psikologis yang dimiliki.

Melihat kondisi tersebut mendorong berbagai pihak untuk ikut serta dalam memberikan edukasi kepada calon mahasiswa yang masih kebingungan dalam memilih jurusan kuliah, salah satunya adalah @PsikologID. @PsikologID dalam buku "Who Am I?" seri ke 3 (2014: IV) adalah komunitas psikologi digital yang hadir atas dasar kebutuhan akan pemahaman tersebut, "kami" bukan lagi berdiri sendiri, tapi sudah jadi bagian dari kesatuan "kita" tempat dimana teman-teman dari media sosial belajar bersama dan mengkaji potensi secara bersama-sama, @PsikoloID terbuka untuk umum, melalui website, fanspage, akun regional di masing-masing kota, guna untuk tetap belajar dan bertumbuh secara bersama-sama. Melalui sebuah buku yang berjudul "Who Am I?", @PsikologID berharap semoga apa yang disajikan dalam kumpulan tes kepribadian ini dapat membantu menemukan pintu yang tepat, yang akan berguna dalam pola interaksi dengan orang lain, pekerjaan dan juga masalah hubungan antarmanusia @PsikologID.(2013:V). Namun sayangnya buku tersebut masih banyak didominasi tulisan sehingga memberikan kesan baku dan terlalu serius. Maka dari itu diperlukan pengembangan agar buku tersebut menjadi lebih menarik, seperti dengan memasukan unsur ilustrasi, animasi, dan suara guna memudahkan pembaca untuk lebih memahami isi buku tersebut. Oleh karena itu media yang cocok untuk upaya pengembangan buku tersebut adalah dengan multimedia interaktif.

Pemilihan multimedia interaktif sebagai media penyampai pesan dipandang sebagai media yang tepat, sebab memenuhi kriteria yang disebutkan

diatas, Multimedia interaktif merupakan kumpulan dari berbagai jenis media sekaligus dengan disertai fungsi interaktif media yang memungkinkan pengguna mengontrol apa dan kapan elemen-elemen multimedia akan dikirimkan atau ditampilkan. Didukung dengan teori dari Menurut Vaughan (2004 dalam Binanto, 2008:2), multimedia merupakan kombinasi teks, seni, suara, gambar, animasi, dan video yang disampaikan dengan komputer atau dimanipulasi secara digital dan dapat disampaikan dan/atau dikontrol secara interaktif.

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang ada maka dapat disimpulkan rumusan masalah dalam perancangan ini adalah bagaimana merancang multimedia interaktif tes psikologi berdasarkan dari buku “Who Am I?” yang menarik dan informatif sebagai sarana untuk mengenal potensi diri?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah melalui pembatasan maka Tujuan dari perancangan ini adalah sebagai sarana untuk mengenal potensi diri bagi para lulusan SMA dan SMK, supaya mereka dapat memilih jurusan atau menentukan pilihan untuk masa depan sendiri setelah mengenal potensi diri mereka.

### **D. Batasan Masalah**

Batasan masalah bertujuan agar pembahasan dalam penelitian tidak terlalu luas. Batasan masalah dalam penelitian dibuat sebagai berikut :

1. Multimedia interaktif berupa aplikasi android offline dan masih dalam proses pengembangan
2. Sasaran utama target audiens adalah remaja usia 15 sampai 19 tahun.
3. Materi tes psikologi yang digunakan untuk perancangan hanya menggunakan buku “Who Am I?” seri satu dan tiga.
4. Interaktif media dalam aplikasi ini berupa tombol yang digunakan pengguna untuk memilih jawaban tes, atau memberikan perintah pada aplikasi, serta memasukan data / input nama pengguna.

5. Aplikasi yang akan diluncurkan masih dalam bentuk versi beta bukan versi full

#### **E. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian memuat kadar kemanfaatan yang secara umum, diharapkan dapat diperoleh pihak lain yang mengakses penelitian, manfaat dalam penelitian sebagai berikut :

1. Masyarakat

Menjadi sarana untuk mengenal potensi diri bagi remaja sehingga mereka akan mudah menentukan masa depan mereka sesuai dengan potensi yang mereka miliki.

2. Mahasiswa Desain Komunikasi Visual

Menjadi salah satu acuan referensi mahasiswa desain untuk memperoleh pengetahuan tentang perancangan sebuah multimedia interaktif.

3. Institusi

Menambah referensi karya dalam proses pembuatan multimedia interaktif dan dapat digunakan sebagai tolak ukur bahan pembelajaran dan pengembangan karya perancangan dan penelitian mahasiswa.

#### **F. Definisi Operasional**

Definisi operasional memuat definisi atau istilah-istilah yang digunakan oleh peneliti dalam aktivitas penelitian, agar pembaca dapat memahami konteks definisi tersebut saat ditempatkan dalam penelitian. Definisi operasional secara umum merujuk pada definisi yang dihasilkan oleh pakar maupun peneliti lain untuk digunakan sebagai landasan penelitian. Berikut definisi oprasional yang digunakan untuk membantu penelitian:

1. Multimedia Interaktif

Menurut Vaughan (2004 dalam Binanto, 2008:2), multimedia merupakan kombinasi teks, seni, suara, gambar, animasi, dan video yang disampaikan dengan komputer atau dimanipulasi secara digital dan dapat disampaikan dan/atau dikontrol secara interaktif.



## 2. Potensi

Menurut Endra K Pihadhi (2004: 6) potensi bisa disebut sebagai kekuatan, energi, atau kemampuan yang terpendam yang dimiliki dan belum dimanfaatkan secara optimal. Potensi diri yang dimaksud disini suatu kekuatan yang masih terpendam yang berupa fisik, karakter, minat, bakat, kecerdasan dan nilai-nilai yang terkandung dalam diri tetapi belum dimanfaatkan dan diolah.

Sedangkan Sri Habsari (2005: 2) menjelaskan, potensi diri adalah kemampuan dan kekuatan yang dimiliki oleh seseorang baik fisik maupun mental dan mempunyai kemungkinan untuk dikembangkan bila dilatih dan ditunjang dengan sarana yang baik. Sedangkan diri adalah seperangkat proses atau ciri-ciri proses fisik, perilaku dan psikologis yang dimiliki.

## G. Metode Perancangan

### 1. Metode Pengumpulan Data

#### a. Primer

Pengumpulan data dengan cara menyebar angket pada siswa SMA dan SMK, untuk mengetahui tes psikologi apa yang mereka butuhkan dan nantinya akan dijadikan konten untuk aplikasi.

#### b. Sekunder

Mengumpulkan data tentang berbagai macam info-info dan pengetahuan seputar tes psikologi untuk mendukung perancangan multimedia interaktif. Kajian pustaka dari beberapa buku teori multimedia interaktif, Android, dan buku tes psikologi & potensi. Data yang mendukung perancangan ini juga dapat diperoleh dari beberapa website di internet.

### 2. Metode Analisis Data

Perancangan ini menggunakan metode pengumpulan data berupa penyebaran kuisioner (angket) melalui google formulir yang disebar disosial media. Meninjau dari jenis data di atas maka data dan fakta

yang telah didapatkan dari beberapa sumber, akan diolah menggunakan metode SWOT (Strength, Weakness, Opportunities, Threat) sebagai dasar media dan metode analisis 5W+1H sebagai dasar untuk objek perancangan, sehingga menghasilkan keluaran berupa hasil yang dapat diacu untuk membuat suatu media yang unik, tepat, dan komunikatif, sebagai sarana untuk mengenal potensi diri bagi para lulusan SMA dan SMK, supaya mereka dapat memilih jurusan atau menentukan pilihan untuk masa depan sendiri setelah mengenal potensi diri mereka.

#### 1. Instrument/Alat Pengumpulan Data

##### a. Peneliti

Dalam penelitian kualitatif yang menjadi alat penelitian adalah peneliti itu sendiri. Peneliti harus memahami metode penelitian kualitatif, menguasai wawasan pada bidang yang diteliti, siap untuk memasuki objek penelitian baik secara akademik maupun logika (Sugiyono, 2012:305). Dengan adanya penelitian ini maka diharapkan dapat menambah kemampuan meneliti menjadi lebih baik lagi.

##### b. Komputer/ *Laptop*

Media elektronik yang digunakan dalam kegiatan penelitian, mulai dari menyimpan data hingga menyusun naskah penelitian.

##### c. Mobile phone

Media elektronik yang akan digunakan untuk keperluan komunikasi dan dokumentasi dalam rangka mengumpulkan data audio maupun visual.

##### d. Kamera

Digunakan untuk keperluan dokumentasi dalam rangka mengumpulkan data visual maupun audiovisual.

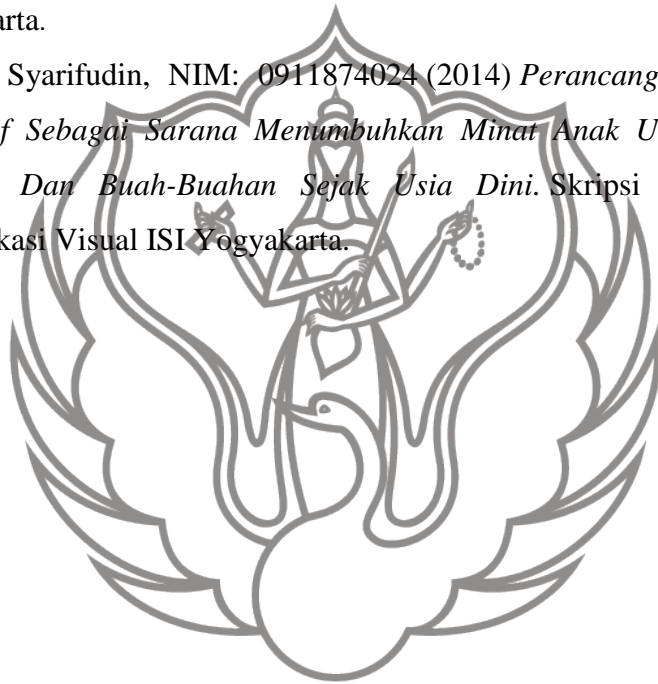
##### e. Internet

Digunakan untuk keperluan mencari data dan informasi baik di media sosial atau media maya lainnya.

## H. Studi Pustaka

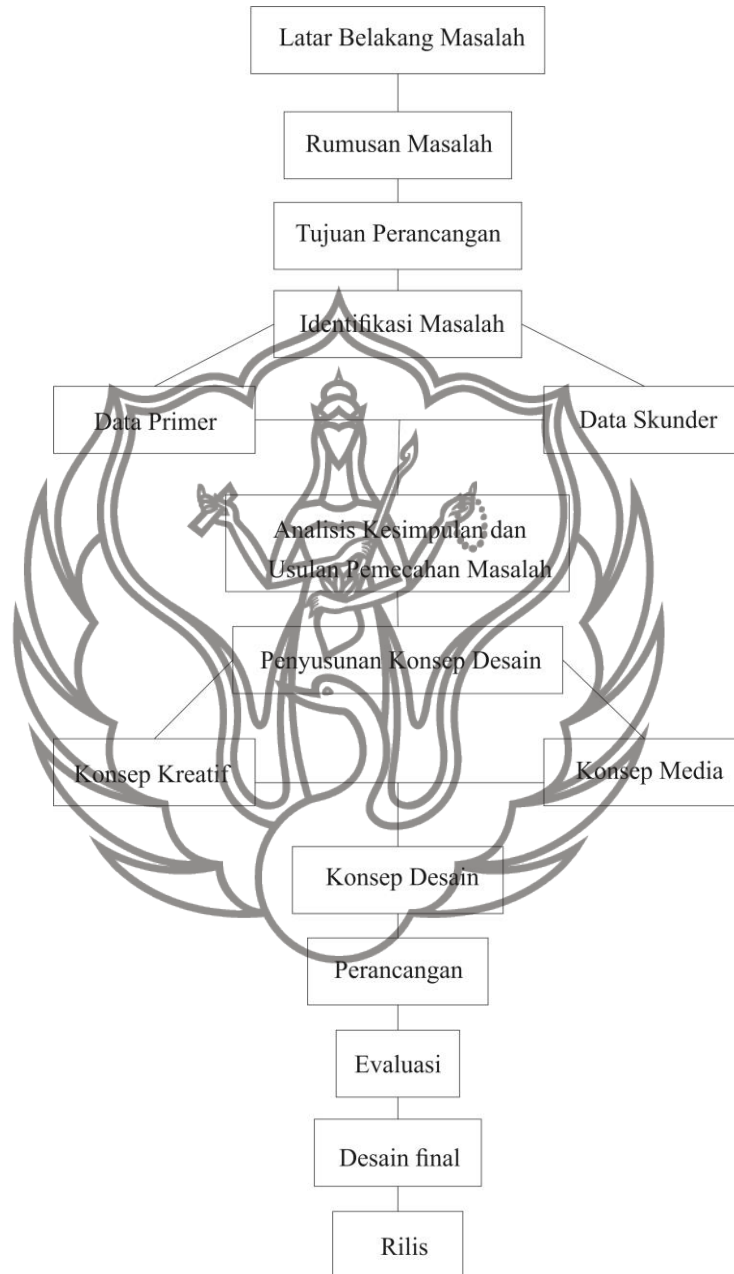
Melalui studi pustaka peneliti dapat memperoleh informasi yang berguna sebagai pembandingan dan referensi kajian sebelumnya tentang perancangan multimedia interaktif. Salah satu tujuan dari studi pustaka adalah menghindari duplikasi baik judul maupun isi kajian. Oleh sebab itu, penelitian ini meninjau pada:

1. Adilla Dewi Arini, NIM: 1011970024 (2015) *Perancangan Multimedia Interaktif Aplikasi Android “Moody Meidy” Sebagai Pengenalan Manajemen Stres Untuk Remaja Putri*. Skripsi thesis, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Danang Syarifudin, NIM: 0911874024 (2014) *Perancangan Multimedia Interaktif Sebagai Sarana Menumbuhkan Minat Anak Untuk Menyukai Sayuran Dan Buah-Buahan Sejak Usia Dini*. Skripsi thesis, Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta.



## I. Skematika Penelitian

Skematika merupakan langkah-langkah yang digunakan oleh peneliti dalam aktivitas penelitian,



Gambar 1.1 Skematika Perancangan Multimedia interaktif.

(Mutia Karisma Arta)