

**PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
ENSIKLOPEDIA TOKOH DUNIA
UNTUK ANAK TINGKAT DASAR**



PENCIPTAAN/PERANCANGAN

Putri Wijayanti
NIM 0611567024

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2013**

**PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
ENSIKLOPEDIA TOKOH DUNIA
UNTUK ANAK TINGKAT DASAR**

UPTI	UPTI PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA	
INV.	4.179/H/S/2013	
KLAS		
TERIMA	18-07-2013	TD CN P



PENCIPTAAN/PERANCANGAN

Putri Wijayanti

NIM 0611567024

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

2013



KT014836



**PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
ENSIKLOPEDIA TOKOH DUNIA
UNTUK ANAK TINGKAT DASAR**



**Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
salah satu syarat untuk memperoleh
gelar sarjana S-1 dalam bidang
Desain Komunikasi Visual
2013**

Tugas Akhir Pengkajian berjudul :

PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF ENSIKLOPEDIA TOKOH DUNIA UNTUK ANAK TINGKAT DASAR, diajukan oleh Putri Wijayanti, NIM 0611567024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 23 April 2013.

Pembimbing I/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


M. Faizal Rochman, S.Sn, MT.

NIP. 19780221 200501 1 002

Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual/Anggota


Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.

NIP. 19650209 199512 1 001

Ketua Jurusan Desain/Ketua/Anggota


M. Sholahuddin, S.Sn., M.T

NIP. 19701019 199903 1 001

Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta,


Dr. Suastiwi, M.Des.

NIP. 19590802 198803 2 002



Karya ini dipersembahkan untuk:

Ibuku yang merangkap bapak, Kakak dan Adikku serta Pacarku tercinta , yang telah dengan tulus mencurahkan segalanya kepadaku, dukungan moral dan materi, kepercayaan serta kasih sayang yang selalu diberikan kepadaku...

Teman dan sahabatku yang selalu membantu dan memberi semangat.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yesus Kristus yang telah memberikan karunia dan jalan terbaik-Nya, sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.

Tugas Akhir ini dibuat untuk memenuhi salah satu persyaratan akademis yang harus dilaksanakan untuk mendapatkan gelar Sarjana Strata-1 Program Studi Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta dan sebagai hasilnya berwujud karya Perancangan Multimedia Interaktif Ensiklopedia Tokoh Dunia untuk Anak tingkat Dasar.

Dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini, penulis tidak dapat mengabaikan jasa semua pihak yang telah membantu. Oleh karena itu penulis menghaturkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Tuhan Yesus Kristus, atas berkat dan kuasaNya Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
2. Ibuku dan keluargaku tercinta yang tidak bosan-bosannya membimbing dan selalu mendukung.
3. Bapak Drs. Arif Agung S, M.Sn selaku dosen pembimbing pertama Tugas Akhir saya, yang telah banyak memberikan bimbingan dan saran-saran dalam pengerjaan Tugas Akhir ini dengan penuh perhatian.
4. Bapak Andi Haryanto, M.Sn selaku dosen pembimbing kedua Tugas Akhir saya. Beliau juga telah memberikan bimbingan dan masukan-masukan kepada saya dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
5. Bapak M.Faizal Rochman, S.Sn., MT., selaku dosen *cognate* Tugas Akhir yang telah mengarahkan saya dalam menyelesaikan Tugas Akhir sehingga menjadi lebih baik.

6. Bapak M. Sholahuddin, S.Sn., MT. , selaku Ketua Jurusan Desain yang telah memberikan pengarahan dan dukungan dalam menyelesaikan Tugas Akhir saya.
7. Bapak Drs. Hartono Karnadi, M.sn, selaku Ketua Program Studi Komunikasi Visual yang telah membantu dan memperlancar dalam menyelesaikan Tugas Akhir dan masa kuliah saya.
8. Segenap Dosen di Program studi Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta yang telah memberikan bekal ilmu dan pengalaman selama saya menuntut ilmu di kampus ini.
9. Segenap Karyawan di Program Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta yang telah memberikan segala bantuan dalam memperlancar penyelesaian Tugas Akhir ini.
10. Yohanes Catur N pacarku terima kasih atas semua perhatian dan dukungan yang tidak terhingga..
11. Terima kasih juga kepada Mas Gilang Kusuma yang terus mendukung dan banyak membantu. Mas Lintang, mas Ega dan WAIWAI studio Terima kasih atas *support Scoring Music* yang keren. Mas Deva yang ada jauh disana, terima kasih bantuan resinnya. Milo Terima kasih sudah menemani dan menghibur dalam segala suasana.
12. Teman-teman lainnya yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, terima kasih.

Penulis menyadari bahwa dalam Tugas Akhir ini tidak sempurna, karena kesempurnaan hanyalah milik Tuhan YME. Oleh karena itu saran dan kritik yang membangun penulis harapkan penulis harapkan demi bertambahnya pengetahuan.

Mohon maaf yang sebesar-besarnya jika ada kekurangan dalam Tugas Akhir ini. Semoga Tugas Akhir ini dapat dijadikan salah satu Sumber penggalian

ide kreatif untuk perancangan Tugas Akhir selanjutnya dan memberikan manfaat bagi banyak pihak.

Yogyakarta, Mei 2013

Putri Wijayanti



ABSTRAK

Putri Wijayanti
Perancangan Multimedia Interaktif
Ensiklopedia Tokoh Dunia
Untuk Anak Tingkat Dasar

Tokoh dunia adalah orang-orang yang memiliki prestasi untuk mempengaruhi dunia. Ada banyak sekali nilai kebaikan yang bisa diperoleh dari cerita tokoh dunia.. Akan tetapi sebagian besar anak-anak lebih mengenal tokoh dalam film dan *game* dibandingkan mengenal tokoh dunia. Sebenarnya pengetahuan umum tentang tokoh dunia yang ada di masyarakat saat ini sudah banyak disajikan pada media cetak berupa cergam, komik serta kumpulan biografi, namun pada kenyataannya sedikit keinginan anak untuk mengembangkan kecintaan dan ketertarikan mereka untuk membaca. Mereka lebih senang menghabiskan waktu luangnya dengan menonton televisi, bermain *playstation* dan *game online*. Kemajuan teknologi memberi pengaruh terhadap perkembangan penyampain informasi di masyarakat, kecenderungan masyarakat menggunakan komputer, termasuk anak-anak, menjadi lebih besar. Saat ini istilah *edu-tainment (education entertainment)* sedang *trend*. Berdasarkan permasalahan dan peluang yang ada menjadikan menarik untuk dibuat ke dalam media pengenalan tokoh dunia yang baru, yaitu berupa multimedia interaktif ensiklopedia tokoh dunia. Ada 10 tokoh dunia yang diceritakan dalam multimedia interaktif ini, Albert Einstein, Marie Curie, Isaac Newton, Galileo Galilei, Charles Darwin, Michael Faraday, Thomas Alva Edison, James Watt, Wright bersaudara dan Bnejamin Franklin. Multimedia interaktif ini dimaksudkan sebagai pelajaran tambahan di luar sekolah sekaligus sebagai motivasi anak dalam mencapai sebuah kesuksesan.

Kata kunci : Multimedia, Multimedia Interaktif, Ensiklopedia, Tokoh Dunia

ABSTRACT

Putri Wijayanti
Designing Interactive Multimedia
Encyclopedia of World Leaders
Basic Rate for Children

World leaders are the ones who have accomplishments to influence the world. There is a lot of value to be gained from the goodness of the world of the story .. However, most of the kids get to know the characters in the movie and gaming world than familiar figure. Actually, a general knowledge of the world leaders in the community are now widely presented in print media such as comic, comic as well as a collection of biographies, but in fact little desire for children to develop their interest and love for reading. They prefer to spend their leisure time watching television, playing playstation and games online. Technological advances influence in informing the development of society, people's tendency to use computers, including children, become larger. Currently, the term edu-tainment (education entertainment) trend. Based on the problems and opportunities that exist to be interesting to be made into a media introduction of the new world leaders, namely in the form of interactive multimedia encyclopedia of world leaders. There are 10 world leaders were told in this interactive multimedia, Albert Einstein, Marie Curie, Isaac Newton, Galileo Galilei, Charles Darwin, Michael Faraday, Thomas Alva Edison, James Watt, the Wright brothers and Bnejamin Franklin. Interactive multimedia is intended as extra lessons outside of school as well as children's motivation in achieving a success.

Keywords: Multimedia, Interactive Multimedia, Encyclopedia, World Leaders

DAFTAR ISI

Halaman Judul	
Halaman Pengesahan	i
Persembahan	ii
Kata Pengantar	iii
Abstrak.....	vi
Daftar Isi	viii
Daftar Gambar	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang masalah	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Perancangan	3
D. Batasan Perancangan.....	3
E. Manfaat Perancangan	4
F. Sistematika Perancangan	4
G. Skematika Perancangan	6
BAB II IDENTIFIKASI.....	7
A. Identifikasi Data	7
1. Multimedia.....	7
a. Definisi Multimedia	8
b. Multimedia Interaktif	9
c. Penggunaan Multimedia.....	11
d. Keunggulan Multimedia.....	13
2. Ensiklopedia	14
a. Definisi Ensiklopedia	14
b. Contoh Ensiklopedia	15
3. Tokoh Dunia	14
a. Definisi Tokoh Dunia.....	14

b. Macam Tokoh Dunia.....	15
c. Galileo Galilei	20
d. Albert Einstein.....	22
e. Charles Darwin.....	27
f. Isaac Newton.....	30
g. Marie Curie	33
h. Benjamin Franklin.....	35
i. James Watt	38
j. Thomas Alva Edison	40
k. Michael Faraday.....	42
l. Wright Bersaudara.....	44
4. Tinjauan Tentang Anak	46
5. Peran Orang Tua terhadap Perkembangan Anak.....	50
B. Analisis Data	51
1. SWOT	51
2. 5W+1H	53
C. Kesimpulan Analisis Data	56
BAB III KONSEP PERANCANGAN.....	57
A. Tujuan Komunikasi.....	57
B. Strategi Komunikasi	57
C. Konsep Media	57
1. Tujuan Media	57
2. Strategi Media	58
3. Program Media	60
4. Biaya Media	61
D. Konsep kreatif	63
1. Tujuan Kreatif.....	63
2. Strategi Kreatif.....	63
3. Analisa Target Audience	66
4. Program Kreatif	67

BAB IV VISUALISASI	83
A. Sinopsis	83
B. Diagram Navigasi	83
C. Studi Visual	84
1. Studi Unsur-unsur Visual	84
2. Studi Karakter	91
3. Studi Tipografi.....	131
4. Studi Warna	131
5. Studi <i>Bumper</i> Judul.....	132
6. Layout Interface	133
7. Final Interface	136
D. Storyboard	139
E. Media Pendukung.....	144
1. Poster	144
2. Roll banner.....	145
3. Alat Tulis	146
4. Cover CD	148
BAB V PENUTUP	150
A. Kesimpulan	150
B. Saran	150
DAFTAR PUSTAKA	152

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.(a) Buku Tokoh Dunia Berupa Kumpulan Biografi.....	2
Gambar 1.(b) Buku Tokoh Dunia Berupa Komik.....	2
Gambar 1.(c) Buku Tokoh Dunia Berupa Cergam	2
Gambar 2. Anak dan Komputer	2
Gambar 3. Contoh Multimedia Interaktif Dalam Bidang Bisnis.....	12
Gambar 4. Contoh Multimedia Interaktif di Bidang Pendidikan.....	12
Gambar 5. Contoh <i>kiosk</i>	13
Gambar 6. Contoh Buku Ensiklopedia.....	16
Gambar 7. Rabindranath Tagore dan Bukunya <i>Gitanjali</i>	17
Gambar 8. Marco Polo, Christopher Columbus dan Vasco da Gama.....	17
Gambar 9. Muhammad Ali.....	18
Gambar 10. Lukisan Beethoven oleh Joseph Karl Stieler, 1820.....	18
Gambar 11. Potret Galileo Galilei oleh Giusto Sustermans.....	19
Gambar 12. James Watt.....	19
Gambar 13. Teleskop Galileo.....	21
Gambar 14. Teori Heliosentris	21
Gambar 15. Lukisan Galileo saat di pengadilan gereja.....	22
Gambar 16. (a)Albert Einstein umur 3 tahun.....	23
Gambar 16. (b) Albert Einstein dewasa	23
Gambar 17. Einstein <i>full body</i>	25
Gambar 18. Salah satu Teori Einstein	27
Gambar 19. (a) Charles Darwin Saat Umur Tujuh Tahun.....	28
Gambar 19. (b) Ilustrasi Charles Darwin saat dewasa	28
Gambar 19. (b) foto Charles Darwin tahun 1867.....	28
Gambar 20. Teori Darwin tentang evolusi	29
Gambar 21. Halaman judul "On the Origin of Species" edisi tahun 1859	30
Gambar 22. Isaac Newton pada lukisan karya Godfrey Kneller.....	31
Gambar 23. (a) Ilustrasi Isaac Newton dibawah pohon apel.....	32
Gambar 23. (b) <i>Fashion</i> in 1670	32

Gambar 24. (a)Teori Gravitasi Isaac Newton	33
Gambar 24. (b)Replika teleskop refleksi.....	33
Gambar 24. (c)Teori warna newton	33
Gambar 25. Foto Marie Curie	34
Gambar 26. (a) Diagram Senyawa Radium.....	35
Gambar 26. (b) Fashion in 1910s	35
Gambar 27. (a) <i>close up</i> Benjamin Franklin	36
Gambar 27. (b) ilustrasi berpakaian Benjamin Franklin	36
Gambar 28. Ilustrasi Benjamin dan alat cetak ciptaanya	37
Gambar 29. Ilustrasi Benjamin saat menerbangkan layang-layang	37
Gambar 30. (a) <i>close up James Watt</i>	38
Gambar 30. (b) lukisan James Watt karya John Blake (1736-1819).....	38
Gambar 31. Mesin uap James Watt.....	40
Gambar 32. (a) Thomas Alva Edison saat anak-anak	41
Gambar 32. (b) Thomas Alva Edison saat dewasa.....	41
Gambar 33. Edison Lampu pijar Edison	42
Gambar 34. Michael Faraday	43
Gambar 35. Dinamo Faraday	44
Gambar 36. (a) Orville Wright.....	45
Gambar 36. (b) Wilbur Wright.....	45
Gambar 37. Orville and <i>Kitty Hawk</i>	45
Gambar 38. Referensi ilustrasi	70
Gambar 39. Sketsa proses penyederhanaan karakter Thomas Alva Edison....	92
Gambar 40. Sketsa Thomas A Edison saat kecil bersama orang tua	92
Gambar 41. Sketsa Thomas A Edison kerja sebagai tukang koran.....	93
Gambar 42. Sketsa Thomas A Edison yang berjuang	93
Gambar 43. Sketsa proses penyederhanaan karakter James Watt.....	94
Gambar 44. Sketsa James Watt yang sering sakit-sakitan	94
Gambar 45. Sketsa James Watt saat berpetualang	95
Gambar 46. Sketsa James Watt bersama mesin uap ciptaannya	95
Gambar 47. Sketsa proses penyederhanaan karakter Charles Darwin	96

Gambar 48. Sketsa Charles Darwin yang sedang berburu serangga.....	96
Gambar 49. Sketsa Charles Darwin saat berlayar dengan <i>HMS Beagle</i>	97
Gambar 50. Sketsa proses penyederhanaan karakter Marie Curie	97
Gambar 51. Sketsa Marie Curie saat proses dilahirkan.....	98
Gambar 52. Sketsa Marie Curie yang mengajar anak orang kaya	98
Gambar 53. Sketsa Marie Curie menciptakan Radium	99
Gambar 54. Sketsa proses penyederhanaan karakter Galileo Galilei.....	99
Gambar 55. Sketsa rumah Galileo Galilei saat kecil.....	100
Gambar 56. Sketsa Galileo Galilei mengamati benda langit.....	100
Gambar 57. Sketsa Galileo Galilei disidang oleh gereja.....	101
Gambar 58. Sketsa proses penyederhanaan karakter Isaac Newton	101
Gambar 59. Sketsa Isaac Newton bekerja untuk melanjutkan sekolah.....	102
Gambar 60. Sketsa Isaac Newton di bawah pohon apel.....	102
Gambar 61. Sketsa proses penyederhanaan karakter Michael Faraday	103
Gambar 62. Sketsa Michael Faraday bersama keluarga ke gereja	103
Gambar 63. Sketsa Michael Faraday kerja di toko buku	104
Gambar 64. Sketsa Michael Faraday saat ikut seminar.....	104
Gambar 65. Sketsa proses penyederhanaan karakter Benjamin Franklin	105
Gambar 66. Sketsa Benjamin Franklin membantu ayahnya	105
Gambar 67. Sketsa Benjamin dan alat cetak buatannya.....	106
Gambar 68. Sketsa terjadinya kebakaran	106
Gambar 69. Sketsa proses penyederhanaan karakter Albert Einstein ..	107
Gambar 70. Sketsa Einstein sakit.....	107
Gambar 71. Sketsa saat dihukum guru.....	108
Gambar 72. Sketsa Einstein saat mendengar kabar hiroshima & nagasaki...	108
Gambar 73. Sketsa proses penyederhanaan karakter Wright bersaudara	109
Gambar 74. Sketsa Wright bersaudara saat kecil.....	109
Gambar 75. Sketsa Wright Bersaudara yang mendapat mainan	110
Gambar 76. Sketsa Wright Bersaudara mencoba pesawat buatan mereka....	110
Gambar 77. Final karakter Thomas A Edison.....	111
Gambar 78. Final Thomas Alva Edison saat kecil bersama orang tua.....	111

Gambar 79. Final Thomas Alva Edison kerja sebagai tukang koran	112
Gambar 80. Final Thomas Alva Edison saat menciptakan lampu pijar	112
Gambar 81. Final karakter James Watt	113
Gambar 82. Final James Watt yang sering sakit-sakitan.....	113
Gambar 83. Final James Watt saat berpetualang	114
Gambar 84. Final James Watt bersama 3 profesor universitas Glasgow	114
Gambar 85. Final karakter Charles Darwin.....	115
Gambar 86. Final Charles Darwin yang sedang berburu serangga	115
Gambar 87. Final Charles Darwin saat praktek bedah.....	116
Gambar 88. Final Charles Darwin saat berlayar dengan <i>HMS Beagle</i>	116
Gambar 89. Final karakter Marie Curie	117
Gambar 90. Final Marie Curie saat proses dilahirkan.....	117
Gambar 91. Final Marie Curie yang mengajar anak orang kaya.....	118
Gambar 92. Final Marie Curie menciptakan Radium	118
Gambar 93. Final karakter Galileo Galilei	119
Gambar 94. Final rumah Galileo Galilei saat kecil.....	119
Gambar 95. Final Galileo Galilei mengamati benda langit.....	120
Gambar 96. Final Galileo Galilei disidang oleh gereja	120
Gambar 97. Final karakter Isaac Newton.....	121
Gambar 98. Final Isaac Newton yang tinggal bersama neneknya	121
Gambar 99. Final Isaac Newton bekerja untuk melanjutkan sekolah	122
Gambar 100. Final Isaac Newton di bawah pohon apel.....	122
Gambar 101. Final karakter Michael Faraday	123
Gambar 102. Final Michael Faraday bersama keluarga ke gereja	123
Gambar 103. Final Michael Faraday kerja di toko buku.....	124
Gambar 104. Final Michael Faraday saat ikut seminar.....	124
Gambar 105. Final karakter Albert Einstein	125
Gambar 106. Final Einstein sakit	125
Gambar 107. Final saat dihukum guru.....	126
Gambar 108. Final Einstein saat mendengar kabar hiroshima & nagasaki... ..	126
Gambar 109. Final karakter Benjamin Franklin.....	127

Gambar 110. Final Benjamin Franklin membantu ayahnya.....	127
Gambar 111. Final Benjamin dan alat cetak buatannya.....	128
Gambar 112. Final terjadinya kebakaran	128
Gambar 113. Final karakter Wright bersaudara	129
Gambar 114. Final Wright Bersaudara saat kecil.....	129
Gambar 115. Final Wright Bersaudara yang mendapat mainan	130
Gambar 116. Final Wright Bersaudara mencoba pesawat buatan mereka...	130
Gambar 117. Huruf yang digunakan	131
Gambar 118. Warna yang digunakan.....	131
Gambar 119. (a) sketsa judul.....	132
Gambar 119. (b) final judul.....	132
Gambar 120. <i>Layout Interface</i> halaman <i>opening</i>	133
Gambar 121. <i>Layout Interface</i> halaman menu ilmuwan.....	133
Gambar 122. <i>Layout Interface</i> halaman menu penemu.....	134
Gambar 123. <i>Layout Interface</i> halaman riwayat tokoh.....	134
Gambar 124. <i>Layout Interface</i> halaman foto.....	135
Gambar 125. <i>Layout Interface</i> halaman <i>Puzzle</i>	135
Gambar 126. Final halaman <i>opening</i>	136
Gambar 127. Final halaman menu ilmuwan	136
Gambar 128. Final halaman menu penemu.....	137
Gambar 129. Final halaman riwayat tokoh	137
Gambar 130. Final halaman foto.....	138
Gambar 131. Final halaman <i>Puzzle</i>	138
Gambar 132. (a) alternatif <i>layout</i> poster	144
Gambar 132. (b) Final <i>artwork layout</i> poster	144
Gambar 133. (a) alternatif <i>layout Roll banner</i>	145
Gambar 133. (b) Final <i>Artwork Roll banner</i>	145
Gambar 134. (a) Sketsa Tas sekolah	146
Gambar 134. (b) Sketsa Penggaris & Tempat pensil	146
Gambar 134. (c) Sketsa Pensil tokoh	146
Gambar 134. (d) Sketsa Pin.....	146

Gambar 135. (a) Final Tas sekolah	147
Gambar 135. (a) Final Penggaris & Tempat pensil.....	147
Gambar 135. (a) Final Pensil tokoh.....	147
Gambar 135. (a) Final Pin	147
Gambar 136. Sketsa <i>Cover</i> CD	148
Gambar 137. Sketsa <i>Label</i> CD	148
Gambar 138. Final <i>Cover</i> CD.....	149
Gambar 139. Final <i>Label</i> CD	149



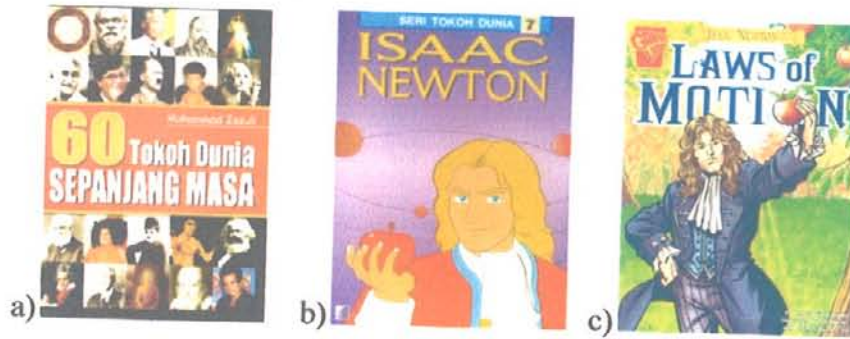
BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pengetahuan umum bagi anak-anak sangat penting peranannya. Berbekal pengetahuan yang dimiliki, si anak akan memiliki kekayaan wawasan dan cara pandang. Pengetahuan-pengetahuan yang bersifat umum, dapat dipelajari melalui buku-buku yang berupa ensiklopedia. Ensiklopedia secara umum memiliki pengertian sebagai kumpulan tulisan yang berisi tentang penjelasan berbagai macam informasi secara luas dan lengkap dan mudah dipahami. Seperti halnya dalam buku Ensiklopedia Tokoh Dunia, dalam buku ini mengumpulkan riwayat beberapa tokoh dunia yang menceritakan bagian-bagian terpenting di riwayat hidup mereka.

Tokoh dunia adalah orang-orang yang memiliki prestasi untuk mempengaruhi dunia. Ada banyak sekali tokoh dunia, mulai dari sastrawan, ilmuwan, penjelajah, para raja, penemu sampai olahragawan. Sayangnya anak lebih mengenal tokoh-tokoh dalam film dan *game* dibandingkan dengan tokoh dunia. Salah satu penyebabnya adalah dalam kegiatan pembelajaran di sekolah, tokoh-tokoh dunia tidak diperkenalkan tentang riwayat hidup dan prestasinya secara rinci. Alangkah baiknya pengetahuan tentang tokoh dunia diberikan secara dini kepada anak-anak sebagai wawasan tambahan diluar sekolah dan motivasi untuk meraih prestasi.

Pengetahuan tentang tokoh dunia yang ada di masyarakat saat ini masih banyak disajikan pada media cetak, yang biasanya berupa kumpulan biografi, cergam dan komik, tetapi pada kenyataannya sedikit keinginan anak untuk mengembangkan kecintaan dan ketertarikan mereka untuk membaca (Bob Harjanto, 2011 : 26). Anak lebih senang meluangkan waktunya untuk main *playstation*, *game online* dan menonton televisi.



Gambar1. a) Buku tokoh dunia berupa Kumpulan Biografi
 (sumber : <http://ebook-gratis-all.blogspot.com>, 2013)
 b) Buku tokoh dunia berupa komik
 (sumber : <http://www.bookoopedia.com>, 2013)
 c) Buku tokoh dunia berupa cergam
 (sumber : <http://www.tower.com>, 2013)

Kemajuan teknologi saat ini memberi pengaruh terhadap perkembangan penyampain informasi di masyarakat, yang berawal dari media cetak merambah ke media multimedia. Kecenderungan masyarakat menggunakan komputer, termasuk anak-anak menjadi lebih besar.



Gambar2. Anak dan komputer
 (sumber : <http://apakabarjogja210.wordpress.com>, 2013)

Dalam bidang pendidikan proses penyampain informasi juga terjadi antara guru dan murid, media multimedia bisa menjadi salah satu alat bantu proses pengajaran yang tidak harus dilakukan di sekolah, yang juga membantu menumbuhkan minat belajar anak secara mandiri. Muncul istilah *edu-tainment* (*education entertainment*), yaitu model atau media pembelajaran yang dipenuhi nuansa menghibur dan menyenangkan yang masih terpacu dalam materi pembelajaran. Multimedia adalah media yang menggabungkan dua atau

lebih elemen, yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi yang mampu merangsang perhatian dan minat anak. PT Lepaskendali Multimedia mencoba ikut trend media pembelajaran edu-tainment tersebut, sebagai peluang bisnis sekaligus untuk menambah khasana media pembelajaran dan pengenalan tokoh dunia bagi anak.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang sebuah media informasi berupa ensiklopedia tentang tokoh dunia bagi masyarakat ke dalam bentuk multimedia interaktif yang mampu berperan sebagai pengenalan sekaligus pembelajaran tentang tokoh dunia, khususnya untuk anak-anak

C. Tujuan Perancangan

Merancang sebuah media informasi berupa ensiklopedia tentang tokoh dunia bagi masyarakat ke dalam bentuk multimedia interaktif yang mampu berperan sebagai pengenalan sekaligus pembelajaran tentang tokoh dunia, khususnya untuk anak-anak

D. Batasan Perancangan

Agar tidak terjadi kesalahpahaman antara ide dari perancangan kepada target *audience* perancangan ini memerlukan batas lingkup perancangan agar pesan serta ide dari multimedia interaktif ensiklopedia ini dapat sampai ke target audience secara tepat, adapun batas ruang lingkup perancangan ini adalah :

- Perancangan sebatas pada pengenalan tokoh-tokoh dunia yang berpengaruh dalam bidang ilmuwan dan penemu, yang keseluruhannya berjumlah 10 (sepuluh) tokoh, yang masing-masing tokoh terdiri dari 4 (empat) sub menu.

E. Manfaat Perancangan

Hasil perancangan multimedia interaktif Ensiklopedia Tokoh Dunia, diharapkan akan dapat memberikan manfaat kepada beberapa pihak, antara lain:

1. Manfaat bagi Mahasiswa

Perancangan diharapkan akan menambah wawasan mahasiswa untuk membuat konsep multimedia interaktif berbasis edukasi yang menarik, komunikatif dan efisien untuk anak.

2. Manfaat bagi Institusi

Diharapkan dengan adanya multimedia interaktif ini dapat membantu peranan PT.Lepaskendali dalam mengenalkan tokoh dunia kepada masyarakat, khususnya anak-anak .

3. Manfaat bagi Masyarakat

Dengan adanya perancangan multimedia interaktif ini, masyarakat khususnya anak - anak diharapkan memiliki wawasan lebih tentang tokoh dunia dan menjadikannya sebagai panutan untuk mencapai prestasi.

F. Sistematika Perancangan

1. Pendahuluan

Pada tahap ini dipaparkan berbagai aspek yang mendasari perancangan multimedia interaktif ini, yaitu :

- a. Latar Belakang Masalah, menjabarkan permasalahan secara umum kemudian menyempitkan pada inti masalah.
- b. Rumusan Masalah, menjabarkan arah pemecahan masalah dengan memperhatikan latar belakang masalahnya.
- c. Batasan Masalah, memuat batasan-batasan mengenai bentuk / jenis media yang akan dirancang
- d. Tujuan Perancangan, menjabarkan secara garis besar apa yang hendak dicapai dalam perancangan.

2. Identifikasi

Meliputi pengumpulan, pengolahan data yang kemudian dianalisis menggunakan metode SWOT dan 5W+1H. Kesimpulan dari analisis data digunakan untuk konsep perancangan.

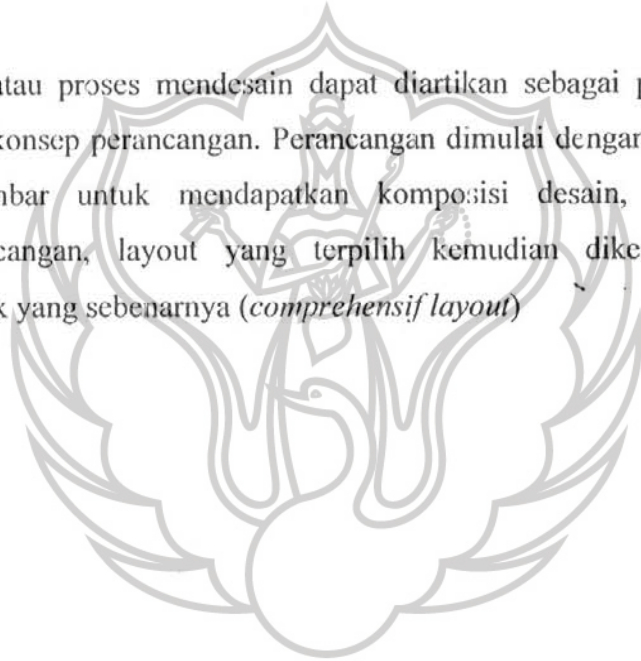
3. Konsep Perancangan

Meliputi konsep media dan konsep kreatif untuk mencapai tujuan perancangan yang didasarkan pada hasil analisis data. Konsep media digunakan dalam pemilihan media, pengalokasian biaya media dan penjadwalan program media. Sedangkan konsep kreatif membahas isi pesan menjadi bentuk-bentuk kreatif visual.

4. Visualisasi

Perancangan atau proses mendesain dapat diartikan sebagai penuangan ide, gagasan, konsep perancangan. Perancangan dimulai dengan beberapa alternatif gambar untuk mendapatkan komposisi desain, membuat alternatif rancangan, layout yang terpilih kemudian dikembangkan menjadi bentuk yang sebenarnya (*comprehensif layout*)

5. Final Desain



G. Skematika Perancangan

