

KATA PENGANTAR

Dengan menyampaikan puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT yang atas berkat rahmat, izin dan karunia-Nya penulis mendapatkan kesehatan dan dapat melaksanakan Tugas Akhir ini hingga selesai tepat pada waktunya.

Laporan Tugas Akhir ini disusun untuk memenuhi salah satu ketentuan untuk dapat menyelesaikan keseluruhan studi di jurusan Desain Komunikasi Visual Sekolah Komunikasi Multimedia konsentrasi *Technopreneurship* di Institut Manajemen Telkom.

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini, penulis telah banyak mendapatkan bantuan, saran, bimbingan, serta motivasi yang besar dari berbagai pihak. Maka penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada :

1. Bapak Bijaksana Prabawa, S.Ds., M.M selaku dosen pembimbing I selama menyusun Tugas Akhir di Institut Manajemen Telkom.
2. Ibu Lia Yuldinawati, S.T., M.M selaku dosen pembimbing II selama menyusun Tugas Akhir di Institut Manajemen Telkom.
3. Bapak Donny Tihanondo, S.Ds., M.Ds selaku dosen penguji I dalam Tugas Akhir di Institut Manajemen Telkom.
4. Bapak Imansyah Lubis S.Sos, M.Sn selaku dosen penguji II dalam Tugas Akhir di Institut Manajemen Telkom.
5. Bapak Dr. dr. Tauhid Nur Azhar, S.Ked., M.Kes. selaku *Chief Executive Officer* dari Creative.id.
6. Gigih Rizky S. dan Arie Aulia N. selaku pihak Xandbite Interactive.
7. Mbak Sella Natasha selaku UX *designer* dari Ajita Creative Company.
8. Mas Yori Papilaya selaku *Senior Artist* dari Oray Studio.
9. Sekretariat Desain Komunikasi Visual Institut Manajemen Telkom yang melancarkan kegiatan penyusunan Tugas Akhir.
10. Ibu Siska Noviaristanti, S.Si., MT, Ketua Program Studi DKV Sekolah Komunikasi Multimedia Institut Manajemen Telkom.
11. Kepada seluruh pihak dan rekan – rekan yang turut mendukung dan membantu dalam pembuatan laporan Tugas Akhir ini.

Dengan segala hormat dan kerendahan hati penulis meminta maaf apabila terdapat kesalahan atau kekurangan dalam penulisan laporan Tugas Akhir ini, namun penulis telah berusaha sebaik-baiknya. Semoga laporan magang ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan. Terima kasih atas semua pihak yang membantu semoga Allah SWT melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada mereka.

Bandung, 22 Juli 2013

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR/FOTO	xii
BAB I PENDAHULUAN	01
1.1 Latar Belakang Masalah	01
1.2 Permasalahan	03
1.2.1 Identifikasi Masalah	03
1.2.1 Rumusan Masalah	03
1.3 Fokus	03
1.4 Tujuan Perancangan	03
1.5 Cara Pengumpulan Data	04
1.6 Kerangka Perancangan	05
1.7 Pembabakan	06
BAB II DASAR PEMIKIRAN	08
2.1 Belajar	08
2.1.1 Definisi Belajar	08
2.1.2 <i>Edutainment</i>	08
2.1.3 Media Internet Untuk Belajar	08
2.1.4 Model – Model Pembelajaran Internet	09
2.1.5 Desain Untuk Edukasi	09
2.2 Situs Web	10
2.2.1 Definisi Situs Web	10
2.2.2 Jenis - Jenis Situs Web	10
2.2.3 Situs Web Edukasi	10

2.2.4	Perencanaan Situs Web	11
2.2.5	Desain Situs Web	12
2.2.6	Prinsip – Prinsip Desain Situs Web	13
2.2.7	Desain Situs Web yang Efektif	15
2.2.8	Kriteria Situs Web yang Baik	16
2.2.9	<i>User Experience</i>	18
2.2.10	<i>Interface</i>	19
2.2.11	<i>Layout</i>	19
2.2.12	Logo	27
2.3	Komunikasi Masa	28
2.3.1	Efek Afektif	28
2.3.2	Efek Kognitif	28
2.3.3	Efek <i>Behavioral</i>	28
BAB III DATA DAN ANALISA MASALAH		29
3.1	Data Institusi	29
3.1.1	Profil Creative.id	29
3.1.2	Visi Misi Creative.id	30
3.1.3	Produk Creative.id	30
3.1.4	Data Khalayak Sasaran Bagi Ilmu	36
3.1.5	Wawancara	37
3.1.6	Kuisisioner	41
3.1.7	SWOT	45
3.1.8	Matriks Perbandingan	47
3.1.9	Produk Sejenis I	56
3.1.10	Produk Sejenis II	58
3.1.11	Produk Sejenis III	60
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN		63
4.1	Konsep Komunikasi	65
4.2	Konsep Kreatif	66
4.3	Konsep Visual	68
4.4	Konsep Media	78
4.5	Hasil Perancangan	78

4.5.1 Desain Visual Utama	79
4.5.2 Desain Visual Tambahan	92
BAB V PENUTUP.....	98
5.1 Kesimpulan	98
5.2 Saran.....	99
DAFTAR PUSTAKA	100
LAMPIRAN 1	102
LAMPIRAN 2	107

DAFTAR TABEL

Tabel II.1 Desain Situs Web yang Efektif	15
Tabel II.2 Prinsip <i>Usability</i>	16
Tabel II.3 Lambang Warna	21
Tabel III.1 Analisa SWOT	44
Tabel III.2 Sumber Teori Sebagai Indikator Variabel Matriks Perbandingan	47
Tabel III.3 Matriks Perbandingan	49

DAFTAR GAMBAR

Gambar I.1 Skema Perancangan	5
Gambar II.1 Contoh Jenis <i>Sitemap</i>	12
Gambar II.2 Contoh Pembuatan Sketsa Situs Web.....	12
Gambar II.3 Contoh Keseimbangan.....	13
Gambar II.4 Contoh Kontras.....	13
Gambar II.5 Contoh Konsistensi.....	14
Gambar II.6 Contoh Ruang Kosong.....	14
Gambar II.7 Contoh Grid Horizontal Tiga & Empat kolom.....	20
Gambar II.8 Contoh Tipografi Pada Situs web.....	21
Gambar II.9 Contoh Fotografi Pada Situs web	23
Gambar II.10 Ilustrasi Pada Situs Web.....	24
Gambar II. 11 Contoh Simbol Lewat Maskot.....	25
Gambar II.12 Contoh Ikon Pada Situs Web.....	26
Gambar III. 1 Logo Creative.id.....	29
Gambar III. 2 <i>Game RPG Medicomz</i> Indonesia.....	30
Gambar III. 3 <i>Game Chef Mochi</i>	31
Gambar III. 4 <i>Game Amanda</i>	31
Gambar III. 5 <i>Game Garuda Explorer</i>	32
Gambar III. 6 <i>Mata Air Ensemble</i>	32
Gambar III. 7 Logo Bagi Ilmu	33
Gambar III. 8 Tampilan Halaman Depan Bagi Ilmu.....	34
Gambar III. 9 Tampilan Halaman Pesan dan Tentang Kami	34
Gambar III. 10 Poster dan <i>Banner</i> Bagi Ilmu	35
Gambar III. 11 Wawancara Desain Situs Kepada Ajita.....	38
Gambar III. 12 Wawancara Desain Karakter Kepada Oray Studio	40
Gambar III. 13 Strategi Analisa SWOT.....	46
Gambar III. 14 Logo Edukasi.co.id.....	56
Gambar III. 15 Halaman Depan Edukasi.co.id	58
Gambar III. 16 Logo Coursera	58
Gambar III. 17 Halaman Depan Coursera.....	59

Gambar III. 18 Logo Teamie	60
Gambar III. 19 Halaman Depan Teamie	62
Gambar IV. 1 Konsep <i>Layout</i> Situs Bagi Ilmu	69
Gambar IV. 2 Konsep <i>Font</i> Bagi Ilmu.....	70
Gambar IV. 3 Konsep Warna Primer Bagi Ilmu.....	71
Gambar IV. 4 Konsep Warna Sekunder Bagi Ilmu	72
Gambar IV. 5 Konsep Ilustrasi Bagi Ilmu	73
Gambar IV. 6 Konsep Ikon Bagi Ilmu	74
Gambar IV. 7 Konsep Postur Tubuh Maskot Laki-Laki Bagi Ilmu.....	75
Gambar IV. 8 Konsep Postur Tubuh Maskot Perempuan Bagi Ilmu.....	75
Gambar IV. 9 Konsep Alternatif Pakaian Maskot Perempuan Bagi Ilmu	76
Gambar IV. 10 Konsep Ekspresi Wajah Maskot Bagi Ilmu	76
Gambar IV. 11 Konsep Vektor Grafis Maskot Final Bagi Ilmu	77
Gambar IV. 12 Konsep Logo Bagi Ilmu	77
Gambar IV. 13 Konsep Variasi Logo pada Buku Bagi Ilmu <i>Brand Guideliness</i>	78
Gambar IV. 14 Perancangan <i>Layout</i> Bagi Ilmu	79
Gambar IV. 15 Perancangan Tipografi Bagi Ilmu	80
Gambar IV. 16 Perancangan Ilustrasi <i>Slideshow</i> pada Halaman Intro Bagi Ilmu	81
Gambar IV. 17 Perancangan Ilustrasi <i>Footer</i> Bagi Ilmu	82
Gambar IV. 18 Perancangan Ikon Fitur Utama Bagi Ilmu	83
Gambar IV. 19 Perancangan Ikon <i>Learning Badges</i> Bagi Ilmu	83
Gambar IV. 20 Perancangan Ikon <i>Course Categorie</i> Bagi Ilmu	84
Gambar IV. 21 Perancangan Maskot Perempuan Bagi Ilmu	85
Gambar IV. 22 Perancangan Maskot Laki-Laki Bagi Ilmu	86
Gambar IV. 23 Perancangan Maskot Perempuan Pilihan <i>User</i>	87
Gambar IV. 24 Perancangan Maskot Laki-Laki Pilihan <i>User</i>	87
Gambar IV. 25 Perancangan Maskot Sebagai Tombol <i>Favourite</i>	88
Gambar IV. 26 Tampak Lengkap Perancangan Maskot Halaman <i>My Class</i>	88
Gambar IV. 27 Perancangan Logo pada Setiap Halaman Situs Bagi Ilmu	89
Gambar IV. 28 Perancangan <i>Initial</i> Logo pada <i>Fanpage</i> Bagi Ilmu	90
Gambar IV. 29 Perancangan <i>Initial</i> Logo pada Akun Twitter Bagi Ilmu.....	90
Gambar IV. 30 Perancangan <i>Web Banner</i> Bagi Ilmu	91

Gambar IV. 31 Perancangan <i>T-Shirt</i> Bagi Ilmu Bagi Ilmu.....	92
Gambar IV. 32 Perancangan <i>Sticker</i> Kendaraan <i>Horizontal</i> Bagi Ilmu	93
Gambar IV. 33 Perancangan <i>Sticker</i> Kendaraan <i>Vertikal</i> Bagi Ilmu.....	94
Gambar IV. 34 Perancangan <i>Sticker Gadget</i> Bagi Ilmu	95
Gambar IV. 35 Perancangan <i>Totebag</i> Bagi Ilmu.....	96
Gambar IV. 36 Perancangan <i>Brand Guideliness Book</i> Bagi Ilmu.....	97