

## KATA PENGANTAR

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

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

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

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

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

Bandung, 16 Juni 2014

Penulis,  
Adevi Gad Suwandi

## DAFTAR ISI

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

### BAB I. PENDAHULUAN

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

### BAB II. DASAR PEMIKIRAN

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

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

### **BAB III. DATA DAN ANALISIS MASALAH**

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

## **BAB IV. KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN**

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

## **BAB V. PENUTUP**

5.1	Kesimpulan .....	86
5.2	Saran .....	86

<b>GLOSARIUM.....</b>	<b>87</b>
-----------------------	-----------

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>88</b>
-----------------------------	-----------

<b>SUMBER LAIN.....</b>	<b>90</b>
-------------------------	-----------

<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>92</b>
----------------------	-----------

## DAFTAR GAMBAR DAN ILUSTRASI

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

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

Gambar 4.52 Halaman Tentang Kami..... 85



## DAFTAR TABEL

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

## DAFTAR SKEMA

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