

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN NON FORMAL
DESAIN ELEMENTER BERBASIS MEDIA INTERAKTIF**

KARYA AKHIR

*Diajukan Kepada Universitas Negeri Padang untuk
Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan
Program Sarjana Desain Komunikasi Visual*



Oleh :

**EKA PUTRI YOLANDA
NIM. 14027094**

**PROGRAM STUDI
DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2019**

Perancangan Media Pembelajaran Non Formal Desain Elementeer Berbasis Media Interaktif

Eka Putri Yolanda¹, Syafwandi², Riri Trinanda³

Program Studi Desain Komunikasi Visual

FBS Universitas Negeri Padang

Email : eputriyolanda5@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan perancangan ini adalah merancang media pembelajaran non formal desain elementer berbasis media interaktif. Media interaktif pembelajaran ini dirancang sebagai solusi desain membantu untuk perkembangan kreatifitas dan membantu untuk meningkatkan minat baca target *audience* yaitu generasi milenial. Metode perancangan media interaktif pembelajaran ini dilakukan dengan analisis 5W+1H yang datanya didapatkan dari observasi dilapangan seperti kegiatan dan interaksi generasi milenial ketika menerima proses pembelajaran. Perancangan ini menghasilkan sebuah media pembelajaran non formal desain elementer berbasis media interaktif sebagaia media utama, dan juga diberikan beberapa media pendukung yaitu berupa : X-banner, poster, stiker, pouch, T-shirt, notebook sebagai penunjang media utama dan media promosi.

Kata Kunci: Media interaktif, pembelajaran non formal, desain elementer.

¹Mahasiswa Penulis Karya Akhir Prodi Desain Komunikasi Visual

²Pembimbing I, Dosen FBS, Universitas Negeri Padang

³Pembimbing II, Dosen FBS, Universitas Negeri Padang

***Designing Elementary Non Formal Learning
Learning Media Interactive Media Based***

Eka Putri Yolanda¹, Syafwandi², Riri Trinandi³

Major of Visual Communication Design

Faculty of Language and Art Padang State University

Email : eputriyolanda5@gmail.com

ABSTRACT

The purpose of this design is to design non-formal learning media for interactive media-based elementary design. This interactive media learning is designed as a design solution to help the development of creativity and help to increase the reading interest of the target audience, namely the millennial generation. The method of designing interactive learning media is carried out with an analysis of 5W + 1H whose data is obtained from field observations such as millennial generation activities and interactions when receiving the learning process. This presentation produces an informal media based on interactive media-based elementary design as the main media, and also supported by several other media, namely: X-banners, posters, stickers, pouches, T-shirts, notebooks as the main media support and promotional media.

Keywords: Interactive media, non-formal learning, elementary design.

¹Student Writers of Final Work Visual Communication Design Study Program

²Advisor I, FBS Lecturer, Padang State University

³Advisor II, FBS Lecturer, Padang State University

A. Pendahuluan

Model pembelajaran pada sekarang ini mengalami peningkatan dengan semakin baiknya sarana dan infrastruktur pembelajaran, secara tidak langsung merubah cara hidup manusia diantaranya dalam hal pembelajaran. Jadi perlu diberikan suatu media pembelajaran yang dapat membantu target *audience* untuk belajar mandiri dan memahami materi yang diajarkan, sehingga dapat dipahami target *audience*. Salah satunya dengan menggunakan media interaktif. Pengertian pendidikan adalah suatu upaya untuk mendukung peserta didik dengan melakukan kegiatan bimbingan beserta pengajaran atau pembelajaran sebagai latihan bagi peranannya pada masa yang akan datang ini. Pendidikan dapat diperoleh dengan berbagai cara jalur seperti jalur pendidikan formal, informal dan non formal.

Pada zaman sekarang generasi muda milenial ini dalam hal pembelajaran sangat memiliki pola pikir, perilaku, dan nilai-nilai yang sangat berbeda dengan generasi-generasi sebelumnya. Karena pada zaman sekarang ini generasi milenial mengurai kebiasaannya dengan secara aktif selalu menghabiskan waktu dengan menggunakan *smartphone* yang seakan telah menjadi kebutuhan primer. Media sosial yang menjadi salah satu hal pembeda dari generasi milenial sebelumnya karena dilihat dari segi pola komunikasi yang terjadi.

Pendidikan non formal ini sangat penting oleh masyarakat generasi (4.0) akan datang memiliki perilaku belajar secara non formal seperti perilaku dan profesi generasi milenial berubah sangat drastis sebab produk dan layanan tersebut menjadi tidak menarik lagi, dan sudah ditelan oleh zaman. Karena hal ini telah banyaknya aplikasi pembelajaran yang jauh lebih efektif dan efisien dari sekolah formal. Agar mempermudah dan membuat

lebih menarik dalam proses pembelajaran, maka dibuat pembelajaran dengan menggunakan media interaktif. Maka dari itu penulis akan membuat sebuah prototype program pembelajaran dengan menggunakan media interaktif agar pembelajaran berjalan secara efektif dan efisien. Karena pembelajaran yang konvensional kurang mudah ditangkap dalam proses belajar. Dengan mempelajari desain elementer target *audience* diharapkan akan memiliki pengertian dan mengasah keterampilan, dan mempertajam kepekaan terhadap segala sesuatu yang menyangkut dunia desain.

Setelah dijabarkan dari latar belakang yang telah dipaparkan, adanya kebutuhan media pembelajaran berbasis media interaktif desain elementer dilengkapi dengan teks, ilustrasi, warna, audio dan navigasi. Perancangan media interaktif desain elementer diharapkan lebih efektif dan efisien, sehingga menarik media interaktif lainnya dan membantu untuk perkembangan kreatifitas serta membantu untuk meningkatkan minat baca *audience* generasi milenial. Jadi karena itu penulis sangat tertarik menulis sebuah perancangan karya ilmiah berupa karya akhir yang diberi judul : **“Perancangan Media Pembelajaran Non Formal Desain Elementer Berbasis Media Interaktif”**.

B. Metode Perancangan

Metode perancangan ini yang digunakan adalah metode kualitatif deskriptif, karena prosedur dalam pemecahan masalah dengan mendeskripsikan keadaan subjek dan objek berdasarkan fakta-fakta yang alamiah pada masa sekarang.

A. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dibutuhkan berupa memulai proses “Media Pembelajaran Non Formal Desain Elementer” yang dapat dibagi menjadi dua yaitu :

1. Data pokok

Data pokok yang berupa data hasil dari observasi, wawancara dan dokumentasi

2. Data sekunder

Data sekunder yang berupa kajian dari berbagai teori yang didapat melalui buku, internet, pustaka serta data sekunder lainnya.

C. Pembahasan

Proses perancangan media interaktif desain elementer pendukung sarana pembelajaran dilanjutkan dengan membuat elemen-elemen yang berkaitan dengan peralatan yang digunakan pada desain elementer. Penulis mengambil tema-tema diatas berdasarkan wawancara kepada generasi milenial. Tipografi media interaktif yang dipakai dalam perancangan media interaktif desain elementer sebagai pendukung sarana pembelajaran *audience* adalah tipografi yang sederhana dan mudah dipahami.

- a. Media Utama

Media utama ini adalah media interaktif berupa disk interaktif yaitu merupakan media penyimpanan data yang bersifat permanen dilengkapi oleh desain sebagai pendukung cover disk.

- b. Media Pendukung

Media pendukung pada perancangan ini berupa X-banner, Poster, Notebook, T-shirt, Stiker dan Pouch.

D. Program Kreatif

1. Pendekatan Verbal

Pendekatan Verbal Perancangan Media Pembelajaran Non Formal Desain Elementer Berbasis Media Interaktif yang diberikan adalah dengan kata-kata. Pesan

yang baik disampaikan dengan benar, jelas dan menarik. Sehingga mudah dipahami target *audience* agar pesan yang tersampaikan dengan baik sehingga dapat dipahami target *audience* dari perancangan media interaktif ini.

2. Pendekatan Visual

a. Format desain media interaktif desain elementer

Perancangan media pembelajaran pendidikan non formal desain elementer berbasis media interaktif ini diawali dengan mewawancarai target *audience* generasi milenial tentang tema materi Desain Elementer yang akan dirancang di media interaktif. Selanjutnya awal pembuatan *flowchart* yaitu dengan memberikan gambaran proses bagan alur program media interaktif yang digunakan berdasarkan urutan level dari intro sampai page akhir, lalu dilanjutkan dengan pembuatan sketsa kasar dan dibuat secara manual menggunakan pensil berdasarkan tema-tema materi yang diambil dari desain elementer.

b. Warna

Warna media yang digunakan dalam perancangan media pembelajaran non formal desain elementer berbasis media interaktif adalah warna-warna yang cerah yaitu warna biru kuning dan peach. Perpaduan warnanya sesuai dengan target *audience* generasi milenial, didukung lagi dengan *button* sehingga perpaduan keduanya terlihat kesan semangat dalam belajar.

c. Tipografi

Alternatif font yang digunakan dalam perancangan media pembelajaran non formal desain elementer berbasis media interaktif berdasarkan tabel

diatas, tipografi yang digunakan untuk tampilan intro dan judul media pendukung *lato black* dan *akkurat bold*, sedangkan untuk *button*, font yang digunakan adalah *akkurat light regular*.

d. Layout

Layout perancangan media pembelajaran non formal desain elementer berbasis media interaktif merancang layout yang unik dan sederhana. Memakai layout yang sederhana dikarenakan target *audience* generasi milenial jadi perancang memfokuskan perhatian target *audience* pada ilustrasi dan *audio* yang ditampilkan.

E. Desain Akhir

1. Media Utama



Final Design Cover Cd Interaktif

2. Media Pendukung

a. X-Banner



Final Design X-Banner

b. Poster



Final Design Poster

c. Notebook



Final Design Notebook

d. T-shirt



Final Design T-shirt

e. Pouch



Final Design Pouch

f. Stiker



Final Design Stiker

F. Penutup

Berdasarkan hasil perancangan, yang diawali dengan pengamatan dan perumusan masalah hingga pemecahan masalah serta solusinya, maka dihasilkan sebuah rancangan media pembelajaran non formal desain elementer berbasis media interaktif. Selain itu juga dihasilkan enam buah rancangan penunjang sebagai media pendukung, yaitu berupa x-banner, poster, stiker, pouch, t-shirt dan notebook. Adapun sasaran yang ingin dicapai adalah dapat menghasilkan media interaktif yang efektif dan efisien sehingga membantu generasi milenial dalam hal pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Depok: PT RAJAGRAFINDO PERSADA

Boston Consulting Group (BCG) bersama University of Berkley. (2011). *American Millennials: Deciphering the Enigma Generation*.

Daryanto, Drs, (2013), *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*, Gava Media

Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran Perannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: GAVA MEDIA