



TUGAS AKHIR – RD 141558

**PERANCANGAN APLIKASI *MOBILE* PENGENALAN RAGAM
PROFESI SEBAGAI REFERENSI CITA-CITA UNTUK ANAK USIA 10-12
TAHUN, SERI KESEHATAN: PROFESI DOKTER HEWAN DAN AHLI
GIZI**

Mahasiswa:

Rina Rasmalina

NRP. 3412100106

Dosen Pembimbing:

Ir. Baroto Tavip Indrojarwo, M.Si

NIP. 19640930 199002 1001

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN PRODUK INDUSTRI
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA**

2016



FINAL PROJECT – RD 141558

**DESIGNING MOBILE APPLICATIONS INTRODUCING VARIETY OF
PROFESSIONS AS FUTURE DREAM PROFESSION REFERENCE FOR
CHILDREN AGE 10-12 YEAR OLD, HEALTH PROFESSION SERIES:
VETERINARIAN AND NUTRITIONIST**

Student:

Rina Rasmalina

NRP. 3412100106

Counsellor Lecturer:

Ir. Baroto Tavip Indrojarwo, M.Si

NIP. 19640930 199002 1001

VISUAL COMMUNICATION DESIGN

INDUSTRIAL PRODUCT DESIGN

FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANNING

SEPULUH NOPEMBER INSTITUTE OF TECHNOLOGY

SURABAYA

2016

LEMBAR PENGESAHAN

**PERANCANGAN APLIKASI *MOBILE* PENGENALAN RAGAM
PROFESI SEBAGAI REFERENSI CITA-CITA UNTUK ANAK USIA 10-12
TAHUN
SERI KESEHATAN: PROFESI DOKTER HEWAN DAN AHLI GIZI**

TUGAS AKHIR

**Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Teknik**

Pada

**Bidang Studi Desain Komunikasi Visual
Program Studi S-1 Jurusan Desain Produk Industri
Fakultas Teknik Sipil Dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember**

Oleh:

Rina Rasmalina

NRP. 3412100106

Surabaya, Juli 2016

Periode Wisuda: 114 (September 2016)

**Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain Produk Industri**



**Ellya Zulaikha, ST., M.Sn., Ph.D.
NIP. 19751014 200312 2001**

**Disetujui,
Dosen Pembimbing**

**Baroto Tavip Indrojarwo, Ir., M.Si.
NIP. 19640930 199002 1001**

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN LAPORAN

Saya mahasiswa Bidang Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain Produk Industri, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya,

Nama Mahasiswa : Rina Rasmalina

NRP : 3412100106

Dengan ini menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir yang saya buat dengan judul **“PERANCANGAN APLIKASI *MOBILE* PENGENALAN RAGAM PROFESI SEBAGAI REFERENSI CITA-CITA UNTUK ANAK USIA 10-12 TAHUN, SERI KESEHATAN: PROFESI DOKTER HEWAN DAN AHLI GIZI”** adalah:

1. Bukan merupakan duplikasi karya tulis yang sudah dipublikasikan atau yang pernah dipakai untuk mendapatkan gelar sarjana di universitas lain, kecuali pada bagian-bagian sumber informasi dicantumkan sebagai kutipan/referensi dengan cara yang semestinya.
2. Dibuat dan diselesaikan sendiri dengan menggunakan data-data hasil pelaksanaan riset terkait.

Demikian pernyataan ini saya buat dan jika terbukti tidak memenuhi apa yang telah dinyatakan di atas, maka saya bersedia laporan ini dibatalkan.

Surabaya, Juli 2016

Yang membuat pernyataan



Rina Rasmalina

KATA PENGANTAR

Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuhu.

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala curahan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir yang berjudul PERANCANGAN APLIKASI *MOBILE* PENGENALAN RAGAM PROFESI SEBAGAI REFERENSI CITA-CITA UNTUK ANAK USIA 10-12 TAHUN, SERI KESEHATAN: PROFESI DOKTER HEWAN DAN AHLI GIZI, sebagai persyaratan kelengkapan mata kuliah Bidang Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain Produk Industri.

Penulis juga ingin menyampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dan berperan penting pada perancangan tugas akhir ini, yaitu:

1. Allah SWT atas rahamat, hidayah, nikmat, kekuatan, dan kesempatan dalam menuntut ilmu. Rasulullah SAW atas pribadinya yang menjadi teladan dalam bersikap.
2. Mama, papa, kakak, dan adek, serta keluarga di Palembang atas dukungan doa yang senantiasa diselipkan dalam setiap sholat, dan kasih sayang yang tiada hentinya.
3. Para dosen yang selama ini membimbing saya dalam menyusun laporan ini, terutama Pak Baroto selaku dosen pembimbing.
4. Pak Yana, Pak Didit, Bu Oyn, dan Bu Nurina atas kritik dan sarannya dalam masa sidang.
5. Fera yang telah banyak membantu memberikan ide dan masukkan atas tulisan cerita dalam perancangan ini. *You are the next amazing writer that Indonesia has in the future, dude!* Cepat nyusul wisuda ya!
6. Ibu/Bapak guru dan adek-adek SDN 1 Kaliasin, SDN Kalisari II, SDN Kenjeran, dan SDN Ketintang atas bantuannya sebagai narasumber penelitian perancangan ini.

7. Keluarga Alumni SMAN Sumatera Selatan (Sampoerna Academy) atas semangat yang selalu dipancarkan dan inspirasi luar biasa yang membuat diri ini ingin menjadi lebih baik dan berprestasi seperti kalian.
8. Teman-teman Despro 2012 atas bantuan dan kebersamaannya. Bakal kangen banget sama kalian :')
9. Teman-teman lainnya yang turut membantu saya yang tidak dapat saya sebutkan namanya satu per satu.

Demikian laporan Tugas Akhir ini disusun, semoga dapat bermanfaat bagi penulis dan pembaca. Penulis menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan dalam laporan ini. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kebaikan laporan ini.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuhu.

Surabaya, Juli 2016

Penulis

**PERANCANGAN APLIKASI *MOBILE* PENGENALAN RAGAM
PROFESI SEBAGAI REFERENSI CITA-CITA UNTUK ANAK USIA 10-12
TAHUN, SERI KESEHATAN: PROFESI DOKTER HEWAN DAN
AHLI GIZI**

Nama Mahasiswa : Rina Rasmalina
NRP : 3412100106
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jurusan : Desain Produk Industri FTSP-ITS
Dosen Pembimbing : Ir. Baroto Tavip Indrojarwo, M.Si

ABSTRAK

Profesi dokter, polisi, atau tentara adalah beberapa profesi yang sering disebutkan anak ketika mereka ditanya mengenai cita-citanya. Sebenarnya, tidak ada yang salah dengan cita-cita tersebut, karena pada hakikatnya cita-cita tersebut memiliki peran positif dalam masyarakat. Akan tetapi, perlu disadari bahwa jangan sampai apa yang mereka cita-citakan tersebut berdasar pada nilai materil, tapi seharusnya cita-cita tersebut dipilih karena terdapat nilai-nilai idealisme, perjuangan, dan kebaikan suatu profesi. Orang tua sebagai pihak yang penting dalam perkembangan anak memiliki beberapa bentuk pilihan dalam memperkenalkan ragam profesi, seperti buku, permainan, atau video. Namun, informasi didalamnya belum sesuai dengan usia anak 10-12 tahun yang seharusnya sudah dikenalkan pada *reality testing* dari suatu profesi.

Penelitian dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu *tahap pertama*, wawancara mendalam terhadap anak-anak sebagai studi pemahaman anak terhadap profesi yang menjadi cita-citanya untuk mengidentifikasi permasalahan, dan memperkuat latar belakang perancangan. *Tahap kedua*, mengumpulkan data secara kuantitatif berupa kuesioner yang dilakukan di empat sekolah dasar di Surabaya dan *action research* dalam bentuk diagram afinitas untuk menentukan formulasi kebutuhan yang sesuai terhadap permasalahan yang teridentifikasi sebelumnya. *Tahap ketiga*, pembuatan prototipe yang diujicobakan pada target audiens usia 10-12 tahun di Surabaya sebagai evaluasi dari hasil perancangan.

Hasil dari perancangan ini adalah terancangannya suatu aplikasi *mobile* seri kesehatan: profesi dokter hewan dan ahli gizi dengan konsep *interactive and fun* sesuai dengan kebutuhan anak-anak usia 10-12 tahun. *Interactive*, konten berupa cerita inspiratif mengenai profesi yang disajikan dalam bentuk ilustrasi yang bergerak ketika disentuh lengkap dengan teks narasi dan audio pendukung. *Fun*, terdapat *mini games* yang diselipkan dalam cerita sehingga anak dapat mengenal profesi dengan menyenangkan.

Kata Kunci: *Aplikasi Mobile, Cita-Cita, Ragam Profesi*

DESIGNING MOBILE APPLICATIONS INTRODUCING VARIETY OF PROFESSIONS AS FUTURE DREAM PROFESSION REFERENCE FOR CHILDREN AGE 10-12 YEAR OLD, HEALTH PROFESSION SERIES: VETERINARIAN AND NUTRITIONIST

Student Name : Rina Rasmalina
NRP : 3412100106
Course : Visual Communication Design
Department : Industrial Product Design - ITS
Counsellor Lecturer : Ir. Baroto Tavip Indrojarwo, M.Si

ABSTRACT

Being a doctor, a police, or a soldier is some of favorite professions that children dreaming of when they are being asked about there future profession. Actually, there is no wrong or true answer for their dream profession because all of their dream profession has an important role in the society. However, what is being concerned in this case is that parents should make sure that children choose their dream is not based on materiality, but it should be chosen because there are idealism values, effort, and kindness inside of the profession that they dream of. Parents, as an important person for their children, have some of options to introduce variety of professions to their children, such as through book, games, or video. But, the information inside of those media is not suitable yet with children age 10-12 year old, as in this age, they should have been introduced to reality testing of the profession.

Research is conducted into three steps. *First*, doing depth interview to children age 10-12 to study their understanding about their profession dream, aimed to identify problems and strengthen background of design. *Second*, collecting quantitative data by spreading questionnaire to children in four schools in Surabaya and doing action research in the form of affinity diagram to define the needs of target audience based on the problems that have been identified. *Third*, making prototype and doing user-test to evaluate the design.

As the result, mobile application is designed as the media to introduce variety of profession; health series: veterinarian and nutritionist as the first professions to be introduced by the concept of interactive and fun. *Interactive*, the content is made in the form of inspirational story that illustrated with motion, narration text, and audio. *Fun*, there are mini games that inserted into story, so, children are able to know profession with fun.

Keywords: *Mobile Applications, Dreams, Variety of professions*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL BAHASA INDONESIA	
HALAMAN JUDUL BAHASA INGGRIS	
LEMBAR PENGESAHAN	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN LAPORAN.....	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	6
1.2.1 Permasalahan Non-Desain.....	6
1.2.2 Permasalahan Desain.....	7
1.3 Batasan Masalah.....	7
1.4 Rumusan Masalah.....	8
1.5 Tujuan Penelitian.....	8
1.6 Manfaat Penelitian.....	8
1.7 Ruang Lingkup.....	9
1.8 Sistematika Penulisan.....	9
BAB II STUDI ACUAN	
2.1 Landasan Teori Tentang Anak.....	11
2.1.1 Teori Tumbuh Kembang Anak.....	11
2.1.2 Perkembangan Karier Anak Usia SD (10-12 tahun) menurut Super.....	12
2.1.3 Minat Bakat Anak.....	13
2.1.4 Ragam Profesi.....	14
2.2 Aplikasi Android.....	16

2.3 User Interface.....	17
2.3.1 Prinsip Dasar Interface Design.....	17
2.3.2 Graphical User Interface.....	18
2.4 Prinsip Estetika.....	19
2.4.1 Layout.....	19
2.4.2 Tipografi.....	21
2.4.3 Ilustrasi dan Teknik Warna Gambar.....	23
2.4.4 Warna.....	26
2.5 Penelitian Terdahulu.....	27
2.5.1 Studi Eksisting.....	27
2.5.2 Studi Komparator.....	34
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
3.1 Definisi Judul dan Sub Judul.....	43
3.1.1 Aplikasi Mobile.....	43
3.1.2 Pengenalan Ragam Profesi untuk Anak Usia 10-12 Tahun.....	43
3.2 Teknik Sampling.....	44
3.2.1 Populasi.....	44
3.2.2 Sampel.....	45
3.3 Tahap Metodologi Penelitian.....	46
3.3.1 Tahap I.....	47
3.3.2 Tahap II.....	50
3.3.3 Tahap III.....	53
3.4 Alur Pikir.....	56
BAB IV KONSEP DESAIN	
4.1 Target Audiens.....	57
4.2 Kata Kunci (<i>Keyword</i>).....	60
4.3 Definisi Keyword.....	62
4.4 Kriteria Desain.....	62
4.4.1 Konsep Perancangan Aplikasi Pengenalan Ragam Profesi.....	62
4.4.2 Komunikasi.....	63
4.4.3 Konten.....	64

4.4.3.1 Hierarki Konten.....	65
4.4.3.2 Kriteria Komunikasi Konten.....	66
4.4.4 Visual.....	67
4.5 Proses Desain.....	80
4.5.1 Desain Karakter.....	80
4.5.2 Desain Interface dan Layout.....	83
4.5.3 Desain Ikon Navigasi.....	85
4.5.4 Desain Logo.....	86
4.5.5 Ilustrasi.....	87
4.6 Konsep Bisnis.....	90
BAB V IMPLEMENTASI DESAIN	
5.1 Konsep Aplikasi Pengenalan Ragam Profesi.....	92
5.1.1 Rancangan Konten.....	92
5.1.2 Karakter.....	97
5.2 Desain GUI.....	97
5.2.1 Pembuka.....	97
5.2.2 Cerita.....	100
5.2.3 Tantangan dan Penghargaan.....	108
5.3 Hirarki Aplikasi Buku Digital Interaktif.....	110
5.4 Spesifikasi Smartphone atau Tablet.....	111
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	
6.1 Kesimpulan.....	112
6.2 Saran.....	114
DAFTAR PUSTAKA.....	115
LAMPIRAN	
BIODATA PENULIS	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Grafik hasil kuesiner ragam cita-cita anak 2013.....	1
Gambar 1.2 Grafik ragam cita-cita anak.....	2
Gambar 2.1 Tahapan dan sub tahapan perkembangan berdasarkan tipe perkembangan karir.....	12
Gambar 2.2 Paragraph alignment.....	20
Gambar 2.3 Grid system 960px.....	21
Gambar 2.4 (a) Serif; (b) Sans-Serif; (c) Script; (d) Dekoratif; (e) Hand-Writing.....	22
Gambar 2.5 Contoh ilustrasi dengan teknik warna digital painting.....	24
Gambar 2.6 Contoh ilustrasi dengan teknik warna vektor.....	25
Gambar 2.7 Contoh ilustrasi dengan teknik warna vektor.....	25
Gambar 2.8 Boardgame Smart City.....	28
Gambar 2.9 Poster Kidzania.....	29
Gambar 2.10 Buku Cita-Citaku.....	30
Gambar 2.11 User Interface aplikasi Learn the Profession.....	31
Gambar 2.12 Halaman depan buku elektronik interaktif when I Grow Up.....	34
Gambar 2.13 Visual aplikasi mobile when I Grow Up.....	35
Gambar 2.14 Tipografi aplikasi when I Grow Up.....	36
Gambar 2.15 Skema warna Colorful.....	36
Gambar 2.16 Ikon dan tombol pada <i>When I Grow Up apps</i>	37
Gambar 2.17 Menu pada <i>When I Grow Up apps</i>	37
Gambar 2.18 Pointer device interaktif <i>When I Grow Up apps</i>	38
Gambar 2.19 Halaman depan aplikasi Who Stole The Moon.....	38
Gambar 2.20 Visual aplikasi Who Stole The Moon.....	39
Gambar 2.21 Tipografi buku aplikasi Who Stole The Moon.....	40
Gambar 2.22 Skema warna Earthtone.....	40
Gambar 2.23 Ikon dan tombol pada Who Stole The Moon.....	41
Gambar 2.24 Menu pada Who Stole The Moon apps.....	42
Gambar 2.25 Pointer device Who Stole The Moon apps.....	42

Gambar 3.1 Bagan Metodologi Penelitian.....	46
Gambar 3.2 Diagram afinitas.....	51
Gambar 3.3 Suasana FGD bersama siswa SDN Kalisari II.....	53
Gambar 3.4 Suasana uji coba desain interface aplikasi mobile.....	54
Gambar 3.5 Suasana uji coba 2 prototipe di SDN Kalisari II Surabaya.....	55
Gambar 3.6 Bagan alur pikir perancangan.....	56
Gambar 4.1 Bagan Alur Keyword.....	60
Gambar 4.2 Bagan konsep perancangan.....	62
Gambar 4.3 Bagan Hierarki Konten.....	65
Gambar 4.4 Moodboard anak usia 10-12 tahun.....	68
Gambar 4.5 Bagan pemetaan komunikasi visual.....	69
Gambar 4.6 Font yang akan digunakan KG Next To Me.....	71
Gambar 4.7 Font yang akan digunakan Doctor Soos.....	72
Gambar 4.8 Font yang akan digunakan Amatic SC.....	72
Gambar 4.9 Skema warna Colorful.....	73
Gambar 4.10 Contoh suasana yang akan digunakan dalam cerita.....	74
Gambar 4.11 Penampilan dokter hewan kebun binatang dan satwa liar di Indonesia.....	74
Gambar 4.12 Penampilan ahli gizi di Indonesia.....	75
Gambar 4.13 Contoh alat-alat yang digunakan oleh dokter hewan.....	76
Gambar 4.14 Contoh alat-alat yang digunakan oleh ahli gizi.....	77
Gambar 4.15 Bagan hierarki navigasi aplikasi.....	78
Gambar 4.16 Bagan hierarki menu aplikasi.....	79
Gambar 4.17 Alternatif sketsa desain karakter tokoh utama.....	81
Gambar 4.18 Alternatif rough design karakter tokoh utama.....	82
Gambar 4.19 Sketsa karakter tokoh utama yang telah dieplorasi.....	83
Gambar 4.20 Rough thumbnail interface dan layout aplikasi.....	84
Gambar 4.21 Alternatif desain tombol navigasi.....	85
Gambar 4.22 Final desain tombol navigasi.....	85
Gambar 4.23 Alternatif desain logo sebagai ikon apps.....	86
Gambar 4.24 Desain logo terpilih sebagai ikon apps.....	86

Gambar 4.25 Storyboard cerita profesi dokter hewan.....	87
Gambar 4.26 Storyboard cerita profesi ahli gizi.....	88
Gambar 4.27 Desain elemen suasana cerita profesi dokter hewan.....	88
Gambar 4.28 Desain elemen suasana cerita profesi dokter hewan.....	89
Gambar 5.1 Desain final karakter tokoh utama.....	97
Gambar 5.2 Halaman pembuka (splash menu) aplikasi Putra dan Citra.....	98
Gambar 5.3 Home menu.....	99
Gambar 5.4 Halaman pengantar cerita.....	99
Gambar 5.5 Halaman pertama cerita terdapat icon alert.....	100
Gambar 5.6 Tampilan panel narasi dengan ikon scroll up/down.....	100
Gambar 5.7 Contoh tampilan halaman cerita tentang profesi dokter hewan (a) dan ahli gizi (b).....	101
Gambar 5.8 Contoh tampilan halaman minigame pada cerita profesi dokter hewan (a) dan ahli gizi (b).....	106
Gambar 5.9 Tampilan halaman infografis fakta penting pada cerita profesi Dokter hewan (a) dan ahli gizi (b).....	107
Gambar 5.10 Tampilan halaman penutup cerita profesi dokter hewan.....	108
Gambar 5.11 Contoh tampilan laman bintang (sikap).....	109
Gambar 5.12 Tampilan laman penghargaan.....	109
Gambar 5.13 Hierarki Aplikasi mobile.....	110
Gambar 5.14 Mock-up aplikasi mobile Putra dan Citra Punya Cita-Cita.....	111

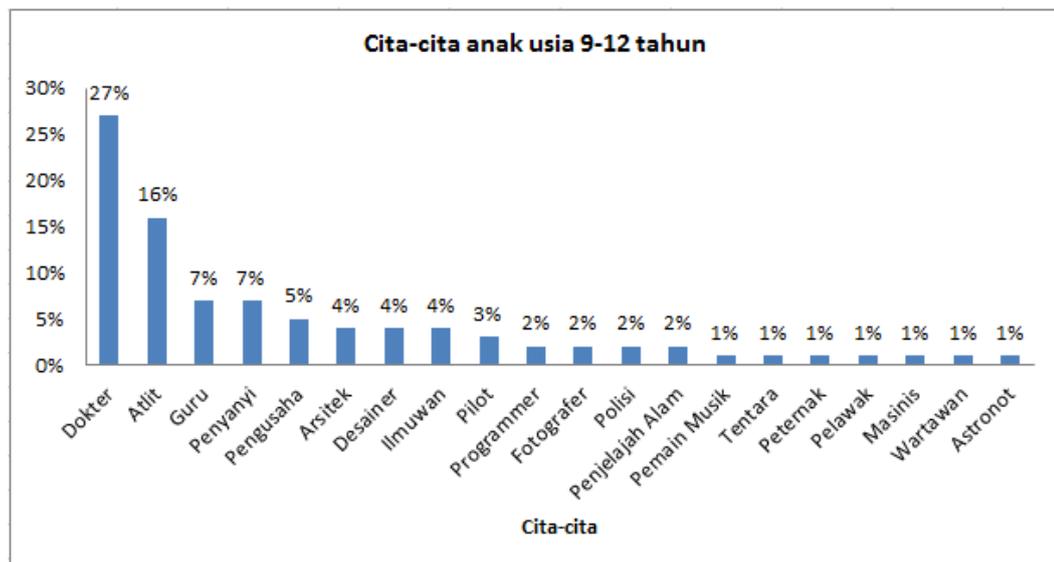
DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kombinasi skema warna.....	26
Tabel 2.2 Spesifikasi aplikasi Learn The Professions.....	32
Tabel 2.3 Analisa dan Kesimpulan media eksisting	32
Tabel 2.4 Keterangan mengenai aplikasi <i>When I Grow Up</i>	34
Tabel 2.5 Keterangan mengenai aplikasi <i>Who Stole The Moon</i>	39
Tabel 4.1 Segmentasi demografi.....	57
Tabel 4.2 Rincian biaya keperluan.....	91
Tabel 5.1 Narasi profesi Dokter Hewan Kebun Binatang.....	92
Tabel 5.2 Narasi profesi Ahli Gizi.....	95

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Cita-cita merupakan suatu harapan yang ingin dicapai seseorang dimasa depan. Dengan memiliki cita-cita, seseorang akan memiliki semangat dan motivasi untuk meraihnya. Ketika anak ditanya, “Ketika besar nanti, mau jadi apa?” Jawaban yang paling sering terdengar adalah dokter. Profesi dokter ini seakan-akan menjadi profesi idaman yang dicita-citakan oleh anak-anak. Hal ini terlihat dari perbandingan melalui survei yang dilakukan di lapangan terhadap 218 siswa sekolah dasar¹ dan survei pada tahun 2013². Pada kedua gambar grafik 1.1 dan 1.2 menunjukkan bahwa profesi dokter menjadi urutan profesi terfavorit dari ragam profesi lainnya.

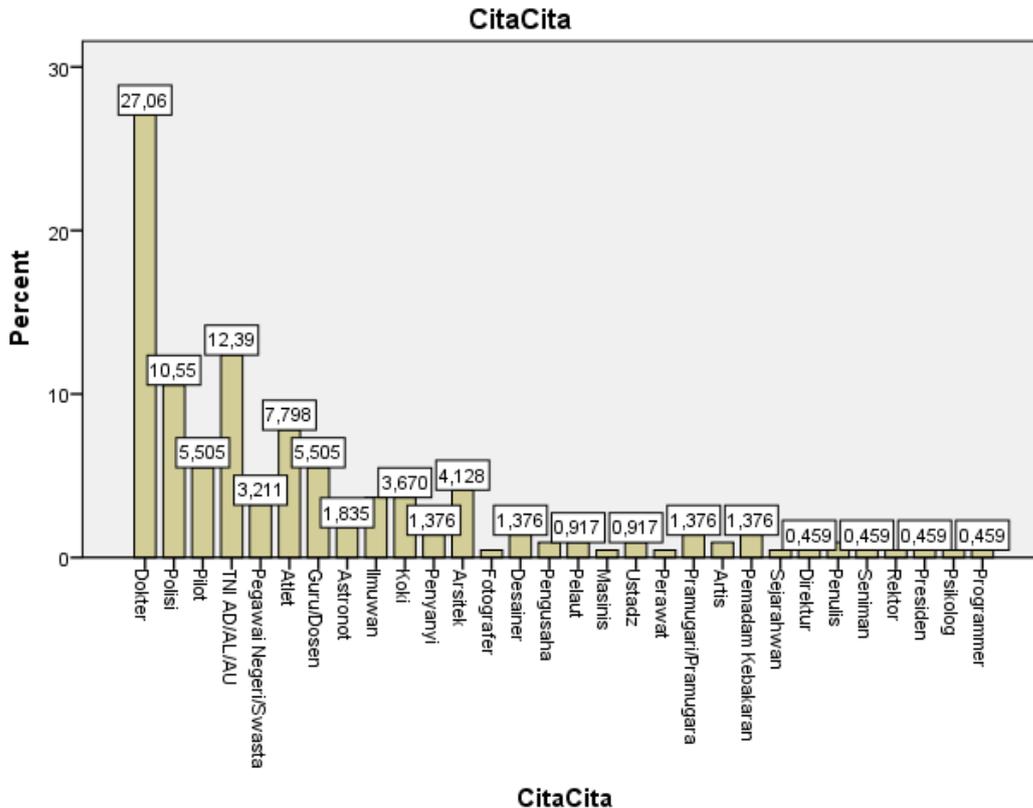


Gambar 1.1 Grafik hasil kuesiner ragam cita-cita anak 2013

Sumber: Maharani, 2015

¹Rina Rasmalina. *Hasil kuesioner pada 218 responden kelas 5 SD (usia 10-12 tahun) di Surabaya. 2015.*

²Maharani. *Tugas Akhir Perancangan Boardgame Pengenalan Ragam Profesi Berbasis 8 Multiple Intelligence untuk Anak Usia 9-12 Tahun.* Tugas Akhir Mahasiswa Despro ITS. Karya tidak dipublikasikan. 2015. Hlm. 2.



Gambar 1.2 Grafik ragam cita-cita anak
(Rasmalina, 2015)

Sebenarnya tidak ada yang salah dengan jawaban anak-anak yang memilih profesi dokter, polisi, tentara, atau lainnya karena pada hakikatnya setiap profesi yang disebutkan oleh anak tersebut merupakan profesi yang memiliki peran positif dalam masyarakat. Akan tetapi, sayangnya, orang tua lebih bangga memperkenalkan profesi yang memiliki prestise tinggi dalam masyarakat daripada memperkenalkan beragam profesi lain yang juga memiliki peran penting dalam lingkungan dan masyarakat. Maksudnya, orang tua tanpa disadari telah mengajarkan anak pada profesi yang diukur dari kekayaan atau materi, bukan kepada nilai-nilai idealisme, perjuangan, dan kebaikan dari suatu profesi, sehingga tidak heran anak-anak memiliki cita-cita yang konvensional. Kemudian, lebih parah lagi, cita-cita anak tersebut hanya menjadi angan-angan belaka karena tidak

terarahkan dengan baik, sehingga ketika mereka tumbuh dewasa cita-cita tersebut tidak dapat terwujud.

Bagi anak-anak, cita-cita merupakan sesuatu yang tidak nyata³. Padahal, cita-cita seharusnya ditanamkan sejak dini untuk dijadikan nyata agar anak dapat memahami apa yang dimaksud cita-cita dan diajak untuk membayangkan profesi apa yang nantinya bisa mereka kejar. Dengan kata lain, anak-anak diajak membangun mimpi anak sejak kecil untuk memberi panduan agar memilih jurusan yang tidak menyimpang⁴.

Educational Psychologist dari Integrity Development Flexibility (IDF), Irene Guntur, M.Psi., Psi., CGA menyatakan bahwa sebanyak 87 persen mahasiswa di Indonesia salah jurusan⁵. Kesalahan dalam memilih bidang pendidikan akan berdampak pada motivasi dalam bekerja. Sebagaimana fakta yang diperoleh dari laman *Career Realism* yang menyatakan bahwa 73% dari satu juta responden yang disurvei tidak mencintai pekerjaannya⁶. Psikiater Fakultas Kedokteran Universitas Indonesia dr Ika Widyawati SpKJ (K) berpendapat bahwa pekerjaan atau profesi yang tidak sesuai dapat memicu depresi karena sering menekan perasaannya senangnya terhadap pekerjaan yang tidak disenanginya dan memberikan dampak lebih mudah lelah dan dapat memicu terjadinya pengangguran⁷. Hal ini sebenarnya dapat dihindari apabila sejak kecil orang tua telah membiasakan untuk memberikan pengetahuan terhadap anak dengan memperkenalkan ragam profesi lainnya dan mengarahkan cita-cita anak sesuai

³Yulianti Siantayani, M.Pd. *Seri Bacaan Orang Tua; Tema Parenting: Memahami Cita-Cita Anak*. Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini, Kemendiknas. 2011.

⁴Astrid Wiratna. *Psikolog Ikatan Psikolog Klinis Jawa Timur pada Radio Suara Surabaya*. Diakses dari <http://www.suarasurabaya.net/fokus/149/2014/131432-Pemerhati-Anak--Kenalkan-Ragam-Profesi-Sejak-Dini>, pada 6 Oktober 2015.

⁵Irene Guntur, M.Psi., Psi., CGA. *Duh, 87 Mahasiswa Indonesia Salah Jurusan*. Diakses dari <http://news.okezone.com/read/2014/02/24/373/945961/duh-87-mahasiswa-indonesia-salah-jurusan>, pada 6 Oktober 2015.

⁶Career Realism. *Mayoritas pegawai di Dunia Tak Suka Pekerjaannya Sekarang*. Diakses dari <http://bisnis.liputan6.com/read/2231435/mayoritas-pegawai-di-dunia-tak-suka-pekerjaannya-sekarang#>, pada 6 Oktober 2015.

⁷dr Ika Widyawati SpKJ (K). *Bekerja Tak Sesuai Minat Pacu Depresi*. Diakses dari <http://www.republika.co.id/berita/gaya-hidup/info-sehat/14/12/24/nh364c-psikiater-bekerja-tak-sesuai-minat-pacu-depresi>, pada 6 Oktober 2015.

dengan minat dan bakat, sehingga cita-cita tersebut dapat mengarahkan mereka pada pencapaian yang baik dalam karirnya.

Akan tetapi pada prakteknya, orang tua sering kali mengabaikan bahwa perkataan tentang cita-cita anak perlu digawangi dan dimonitor agar menjadi kenyataan, bukan sekedar permainan⁸. Sebagai orang tua yang baik, memberikan pandangan mengenai ragam profesi, kemudian menyerahkan sepenuhnya pilihan kepada anak merupakan langkah yang paling bijak agar anak dapat memaksimalkan potensi dalam dirinya.

Orang tua memiliki beberapa bentuk pilihan dalam memperkenalkan ragam profesi pada anak, baik itu secara langsung atau tidak langsung. Salah satu pilihan secara langsung yang dapat dilakukan orang tua adalah dengan mengunjungi tempat khusus seperti *Kidzania*. Tempat ini menyediakan ruang bagi anak untuk terjun langsung dan merasakan ragam profesi layaknya orang dewasa. Taman hiburan ini memiliki lebih dari 70 jenis profesi. Akan tetapi, wahana yang berlokasi di daerah Jakarta Selatan ini dianggap belum efektif karena lokasinya kurang terjangkau bagi masyarakat dari luar kota yang ingin kesana, sehingga tidak semua anak dapat merasakan sarana pembelajaran tersebut.

Selain itu, pengenalan ragam profesi pada anak-anak ini juga dapat dilakukan secara tidak langsung melalui media-media cetak maupun digital, seperti *boardgame*, buku visual, program tv, cd interaktif, dan sebagainya. Akan tetapi, keberadaan media cetak atau yang digital yang membahas mengenai pengenalan profesi ini masih terbatas pada konten, seperti halnya buku *Cita-Citaku* terbitan Erlangga yang membahas ragam profesi secara umum dan tidak memberikan pemahaman lebih lanjut mengenai langkah yang perlu dilakukan anak untuk mewujudkan cita-cita tersebut. Padahal, anak usia 10-12 tahun seharusnya sudah mulai dikenalkan dengan *reality testing*, yaitu mengenalkan dengan kehidupan yang lebih nyata dari pekerjaan yang menjadi cita-citanya,

⁸Ratna Eliy, S.Psi, M.Psi dalam Maharani. *Perancangan Boardgame Pengenalan Ragam Profesi Berbasis 8 Multiple Intelligence untuk Anak Usia 9-12 Tahun*. Tugas Akhir Mahasiswa Despro ITS. Karya tidak dipublikasikan. 2015. Hlm. 8.

seperti universitas apa yang harus ditempuh, persyaratan apa saja yang harus dilewati, dan lebih luas lagi⁹.

Seiring dengan perkembangan zaman, tren penggunaan media digital di Indonesia berkembang dengan pesat. Salah satunya adalah tren buku digital dalam bentuk aplikasi *mobile*. Tren ini telah membuat transformasi buku bergeser ke arah digital untuk memudahkan pembaca dalam mencari informasi yang tersedia¹⁰. Lembaga riset Pew Internet menyebutkan bahwa terjadi peningkatan jumlah pembaca buku digital di Indonesia, dimana pada tahun 2012 meningkat menjadi 23% dibandingkan dengan 16% pada tahun 2011.¹¹ Selain itu, dalam hal pembelajaran di sekolah, Kementerian Departemen Pendidikan Nasional (Kemendiknas) juga telah meluncurkan program inisiatifnya dengan menyajikan buku dalam bentuk elektronik (*e-book*) dengan nama Buku Sekolah Elektronik (BSE) dengan tujuan untuk memenuhi ketersediaan buku dalam belajar yang dapat dijangkau masyarakat. Bertambahnya jumlah pengguna *smartphone* dikalangan anak-anak turut andil mendominasi penggunaan media digital di era modern ini. Penggunaan *smartphone* yang awalnya berfungsi sebagai alat komunikasi, telah beralih fungsi menjadi alat yang dapat anak gunakan dalam mengakses sosial media, *mobile games*, dan aplikasi menarik lainnya. Sebagaimana dilansir dari *Common Sense Media*, bahwa pada tahun 2013 terdapat 63% anak merupakan pengguna *smartphone*. Angka tersebut naik dari 41% pada tahun 2011.¹²

⁹Ibid. Hlm.1.

¹⁰ Badan Kearsipan dan Perpustakaan Kab.Kutai Kartanegara. *Tren Membaca Buku Digital (E-book) di Kalangan Remaja Dewasa ini*. 2014. Diunduh dari <http://www.barpus.kutaikartanegarakab.go.id/berita-135-barpus-kabupaten-kutai-kartanegara.html>, pada tanggal 27 Desember 2015.

¹¹ Indra Jaya. *Perancangan Komunikasi Visual Multimedia E-Publishing Cerita Rakyat Indonesia "Asal-Usul Banyuwangi"*. Tugas Akhir Mahasiswa Bina Nusantara. 2012. Diakses dari <http://www.thesis.binus.ac.id/Doc/Bab1HTML/2012101628DSBab1001/Page.html>, pada 27 Desember 2015.

¹² Parents Indonesia. *Penggunaan Smartphone dan Tablet Semakin Dominan Pada Anak*. Diakses dari <http://parentsindonesia.com/article.php?type=article&cat=kids&id=1585>, pada 27 April 2016.

Usia 10-12 tahun merupakan saat dimana anak masih suka membaca dan kesukaan pada buku yang bergambar¹³. Buku visual interaktif, yaitu buku yang terdiri dari gambar dan dapat memberikan kesan aktif pada anak merupakan salah satu media yang cocok karena “...(b) Pelajaran motorik di sekolah dilakukan dengan pengalaman ataupun praktik langsung oleh para siswa dengan bimbingan dan pengawasan guru.”¹⁴ Keterlibatan kegiatan belajar yang melibatkan interaksi antara anak dengan orang tua, anak dengan media belajar yang digunakan dapat memberikan pengalaman atau praktik yang mampu membuat anak lebih aktif dan lebih mudah dalam memahami informasi didalamnya. Penggabungan media digital dengan konsep interaktif dapat dijadikan peluang yang baik untuk melakukan pendekatan terhadap anak dalam memperkenalkan ragam profesi karena melalui buku digital interaktif dalam bentuk aplikasi *mobile* ini, orang tua dapat menyampaikan informasi mengenai ragam profesi dengan konsep bermain, menyenangkan, dan menarik minat anak.

Berdasarkan permasalahan diatas, diperlukan solusi yang tepat dalam memperkenalkan anak pada ragam profesi sebagai referensi cita-cita pada anak, yaitu melalui perancangan aplikasi *mobile* tentang pengenalan ragam profesi untuk anak sekolah dasar usia 10-12 tahun. Diharapkan melalui perancangan ini mampu membantu menyelesaikan permasalahan yang ada.

1.2 Identifikasi Masalah

1.2.1 Permasalahan Non-Desain

Adapun masalah non-desain yang teridentifikasi, antara lain:

- Kurangnya kesadaran orang tua bahwa cita-cita anak itu penting untuk ditanamkan sejak dini.
- Orang tua belum banyak memberikan pengetahuan kepada anak mengenai ragam profesi lainnya.

¹³Desmita. “Psikologi Perkembangan”. Bandung; Rosda Karya. 2005.

¹⁴Decaprio, Richard. *Aplikasi Teori Pembelajaran Motorik Di Sekolah*. Jogjakarta: DIVA Press. 2013. Dalam karya TA Rina Fitriana. 2013. *Perancangan Buku Interaktif Sebagai Penunjang Aktivitas Belajar Pos PAUD Usia 3-4 Tahun di Kelurahan Tugu-Depok*. Universitas Telkom.

- Orang tua lebih bangga memperkenalkan profesi yang memiliki prestise tinggi dalam masyarakat daripada memperkenalkan beragam profesi lain yang juga memiliki peran penting dalam lingkungan dan masyarakat.

1.2.2 Permasalahan Desain

Adapun masalah desain yang teridentifikasi, antara lain:

- Konten atau informasi dalam media yang digunakan pada pengenalan ragam profesi untuk anak masih sebatas pengenalan terhadap apa yang dilakukan, alat, seragam dan tempat kerja profesi—belum mengarah kepada konten yang memberikan pemahaman lebih lanjut yang membangun imajinasi anak dalam bercita-cita dan mengetahui lebih lanjut mengenai langkah yang perlu dilakukan anak untuk mewujudkan cita-cita tersebut.
- Terbatasnya keterjangkauan anak dengan media pengenalan ragam profesi yang telah ada.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dari penelitian ini adalah:

- Perancangan ini hanya akan menampilkan konten yang berkaitan dengan profesi, yaitu deskripsi profesi, penampilan saat bekerja, alat yang biasa digunakan, tempat kerja, ilmu umum yang harus dimiliki oleh profesi, dan langkah yang perlu dilakukan anak dalam mewujudkan cita-cita, seperti pendidikan dan sikap.
- Dalam perancangan ini pengetahuan tentang profesi akan dibatasi dengan membuat satu seri cerita dalam aplikasi *mobile*, dimana pada seri ini akan dijelaskan dua contoh profesi yang ditentukan berdasarkan rumpun ilmu terapan yang ada di Indonesia sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 Tentang Pendidikan Tinggi Pasal 10 ayat (2), yaitu seri kesehatan: profesi dokter hewan kebun binatang dan satwa liar dan ahli gizi.

- Perancangan tidak akan membahas mengenai teknik pembuatan aplikasi *mobile*.
- Perancangan tidak akan membahas mengenai meningkatkan minat baca anak.

1.4 Rumusan Masalah

“Bagaimana merancang aplikasi *mobile* tentang pengenalan ragam profesi sebagai referensi cita-cita untuk anak usia 10-12 tahun?”

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini, antara lain:

- Memberikan referensi kepada anak tentang ragam profesi cita-cita berdasarkan rumpun ilmu terapan yang ada di Indonesia.
- Membuka wawasan anak tentang peran dan fungsi ragam profesi.
- Mengetahui pengetahuan dan pemahaman anak terhadap ragam profesi.

1.6 Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Bagi Desain Komunikasi Visual, penelitian ini berguna sebagai referensi penelitian dan perancangan serupa dan dapat dimanfaatkan untuk perkembangan lebih baik secara tema, konten, atau pemilihan media.

b. Manfaat Praktis

- 1) Bagi anak, aplikasi *mobile* ini dapat menjadi pilihan media pembelajaran yang baik untuk memperluas wawasannya tentang ragam profesi yang ada.
- 2) Bagi orang tua, aplikasi *mobile* ini dapat menjadi media alternatif yang dapat membantu dan praktis untuk memperkenalkan ragam profesi kepada anak-anaknya.

- 3) Bagi sekolah, menjadi media pembelajaran pendukung untuk pelajaran tematik mengenai cita-cita.

1.7 Ruang Lingkup

Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, penelitian ini menghasilkan media berupa aplikasi *mobile* yang berisi pengenalan ragam profesi untuk anak usia 10-12 tahun. Perancangan ini hanya mengkaji permasalahan dari segi desain komunikasi visual, antara lain:

1. Media aplikasi *mobile* berupa dua cerita mengenai profesi dokter hewan kebun binatang dan satwa liar dan ahli gizi.
2. Desain dua karakter utama sebagai tokoh dalam cerita.
3. Visual dari aplikasi *mobile* yang meliputi konten, ilustrasi, dan *user interface*.

1.8 Sistematika Penulisan

Penyusunan laporan berdasarkan sistematika yang mengarah kepada konsep dasar dengan penjelasan sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Berisi tentang pemaparan mengenai latar belakang permasalahan dan fenomena apa saja yang berkaitan dengan cita-cita dan pengetahuan anak tentang ragam profesi sehingga layak dilakukan penelitian, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, ruang lingkup studi, output, tujuan, dan manfaat.

BAB II : KAJIAN PUSTAKA

Bab ini membahas mengenai kajian teori mengenai media aplikasi *mobile*, media interaktif, teori dan prinsip dalam *user interface* studi perkembangan psikologis target audiens, dan studi eksisting media sebelumnya sebagai referensi yang berguna dalam proses penelitian ini.

BAB III : METODE PENELITIAN

Menguraikan definisi judul dan sub judul yang dibahas, membahas mengenai proses penelitian dan alur pikir perancangan.

BAB IV : KONSEP DESAIN

Bab ini berisi mengenai konsep dasar yang menjadi acuan tiap output desain secara menyeluruh, termasuk pendekatan dan strategi yang diterapkan dalam komunikasi, perancangan kriteria yang menyusun aplikasi *mobile* ini. Dari karakter, tipografi, warna, ilustrasi, dan konsep pengembangan (bisnis) dari perancangan yang akan dibuat.

BAB V : IMPLEMENTASI DESAIN

Bab ini berisi mengenai uraian implementasi yang diterapkan pada media aplikasi *mobile* pengenalan ragam profesi berdasarkan kriteria yang telah ditentukan sebelumnya dengan tujuan agar perancangan yang dihasilkan dapat menyelesaikan masalah yang ada.

BAB VI : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi mengenai simpulan yang diperoleh dari hasil penelitian dan perancangan aplikasi *mobile* pengenalan ragam profesi secara keseluruhan. Selain itu, berisi saran yang diharapkan dapat berguna bagi pembaca sehingga dapat dimanfaatkan untuk pengembangan penelitian di masa yang akan datang.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori Tentang Anak

2.1.1 Teori Tumbuh Kembang Anak

Dalam buku: *Profil Perkembangan Anak Prakelahiran Hingga Usia 12 Tahun* menyebutkan beberapa profil perkembangan personal-sosial anak usia 10-12 tahun (kelas 5 SD), antara lain:¹⁵

- Senang mengorganisir permainan kelompok, tapi bisa mengubah aturan ketika permainan sedang berlangsung.
- Melihat *image* diri sangat penting; biasanya mendefinisikan dirinya sendiri dari penampilannya, barang miliknya, atau kegiatannya; bisa juga membandingkan dengan orang dewasa yang dikaguminya.
- Menjadi semakin sadar diri dan lebih fokus pada diri sendiri; mengerti kebutuhan untuk melakukan perbuatan yang bertanggung jawab dan bahwa ada konsekuensi bagi setiap perbuatannya.
- Mulai berpikir dan membicarakan pilihan profesi dan rencana karier; melamunkan dan membayangkan masa depannya.
- Membangun cara pandang yang kritis dan idealis mengenai dunia; menyadari bahwa dunia itu lebih luas daripada lingkungan tempat ia tinggal; menunjukkan minat terhadap budaya, makanan, bahasa, dan adat istiadat lain.
- Meniru pakaian, gaya rambut, dan sikap dari tokoh olahraga dan selebritis yang populer.

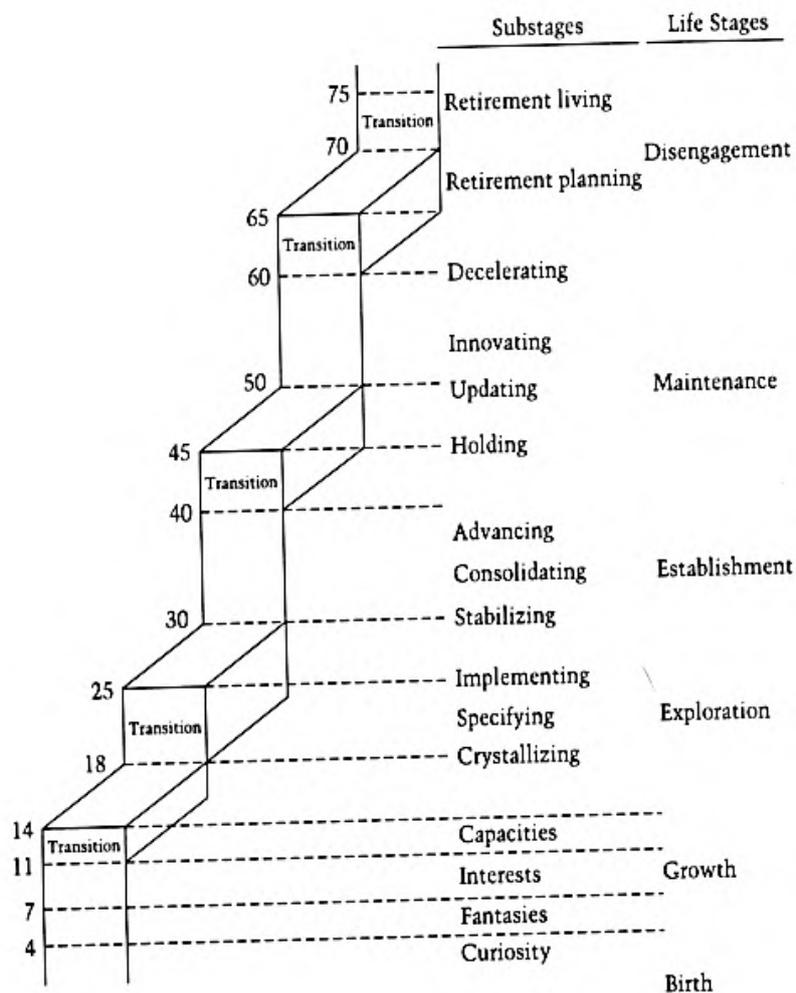
Menurut Oswald Kroh, pada usia 10-12 tahun, anak-anak masuk pada masa realisme kritis, dimana pada masa ini anak mulai berpikir kritis. Ia mulai mencapai tingkat berpikir abstrak.¹⁶

¹⁵ K. Eileen Allen dan Lynn R. Marotz. *Profil Perkembangan Anak Prakelahiran Hingga Usia 12 Tahun*. USA: Cengage. 2010.

¹⁶ Drs. Zulkifli L. *Psikologi Perkembangan*, Bandung : PT Remaja Rosdakarya. 1986. Hlm.55.

2.1.2 Perkembangan Karier Anak Usia SD (10-12 tahun)

Menurut Donald E Super, anak usia 10-12 tahun termasuk dalam tahap pertumbuhan (growth) karier. Tahap pertumbuhan ini terdiri atas empat sub tahapan perkembangan, yaitu sub tahapan berkembangnya keingintahuan (*curiosity*), fantasi (*fantasies*), minat (*interests*), dan berkembangnya kemampuan (*capacities*) karier.¹⁷



Gambar 2.1 Tahapan dan sub tahapan perkembangan berdasarkan tipe perkembangan karir

Sumber: <https://ujdigispace.uj.ac.za/>, 2015

¹⁷ David Strauser. *Career Development, employment, and Disability in Rehabilitation*. editor, New York: 2014; hlm. 99.

Dari keempat sub tahapan perkembangan tersebut, anak usia 10-12 tahun masuk kedalam sub tahapan minat (*interests*) dan berkembangnya kemampuan (*capacities*). Hal ini ditandai dengan munculnya minat anak terhadap karier tertentu, sebagai contoh minat untuk menjadi koki profesional, maka ia mulai menekuni dan menikmati aktivitas-aktivitas masak-memasak. Tetapi, pada tahap ini mereka belum mempertimbangkan faktor-faktor penghambat karier yang diminatinya itu. Kemudian sub tahapan berkembangnya kemampuan (*capacities*) yang menjadi dasar terbentuknya kecakapan pada karier tertentu. Pada tahap ini, dapat dikatakan sebagai tahap dimana anak akan mengembangkan kemampuannya dalam mencapai cita-citanya, seperti belajar bahasa asing, dan keterampilan yang sesuai dengan cita-citanya.¹⁸

2.1.3 Minat Bakat Anak

Rasa suka terhadap suatu aktivitas bersumber dari faktor internal dan eksternal. Faktor internal biasanya berasal dari gen atau bawaan dalam diri anak yang sudah ada sejak lahir, sedangkan faktor eksternal adalah faktor lingkungan yang membuat anak tertarik melakukan aktivitas yang disukainya. Aktivitas yang disukai anak yang berasal dari internal tersebut yang dikatakan sebagai bakat, dan lingkungan diluar diri anak yang membuatnya membutuhkan aktivitas tersebut merupakan minat.¹⁹

Minat dan bakat, apabila diarahkan dan dikembangkan secara baik dan benar—maka akan membuat anak memiliki keterampilan atau kemampuan tertentu. Pengenalan ragam profesi bagi anak ini merupakan salah satu sarana positif yang dapat dijadikan referensi atau panduan bagi anak sekaligus mengajak anak tersebut berimajinasi mengenai cita-cita atau profesi yang ingin mereka raih sesuai dengan minat bakat yang dimilikinya.

Didalam buku *Orang Tuanya Manusia: Melejitkan Potensi dan Kecerdasan dengan Menghargai Fitrah Setiap Anak* menyebutkan bahwa ciri-

¹⁸ Heri Kuswara. 2011. *Ngapain Kuliah Kalau Nggak Sukses?.* Jakarta: Kaifa. Hlm.21

¹⁹ Munif Chatib. *Orang Tuanya Manusia: Melejitkan Potensi dan Kecerdasan dengan Menghargai Fitrah Setiap Anak.* Bandung: Kaifa. 2012. Hlm. 140

ciri dasar seseorang yang memiliki profesi yang profesional, yaitu orang tersebut banyak menciptakan karya atau produk dalam profesinya, dan dapat menyelesaikan masalah yang muncul dalam menjalankan profesinya.²⁰ Sehingga dari itu, penting sekali untuk orang tua untuk dapat membantu anak dalam menemukan jati diri berupa cita-cita yang sesuai dengan minat dan bakatnya.

2.1.4 Ragam Profesi

Indonesia merupakan salah satu negara dengan jumlah penduduk terbanyak di dunia. Dengan banyaknya jumlah penduduk Indonesia, banyak pula ragam profesi yang dimiliki oleh masyarakat Indonesia.

Anak-anak sebagai generasi penerus bangsa tentunya akan memilih salah satu profesi yang akan digelutinya dimasa depan. Akan tetapi, sebelum menentukan pilihan profesi tersebut sebagai pilihannya dimasa depan, anak-anak perlu mengenal potensi yang ada dalam dirinya agar mereka dapat memilih profesi sesuai dengan potensi dirinya sendiri. Selain itu, orang tua juga dapat memperkenalkan profesi lain—selain profesi yang anak ketahui atau pun memperdalam pengetahuan profesi (apa yang dikerjakan oleh profesi tertentu, pendidikan yang akan ditempuh anak hingga bagaimana mewujudkan cita-citanya) yang menjadi cita-cita anak sebagai bentuk dukungan orang tua dalam memberikan referensi agar anak dapat menentukan pilihan yang sesuai dengan potensi atau minat dan bakat dirinya sendiri.

Adapun beberapa ragam profesi yang dapat dikenalkan pada anak-anak, yaitu ragam profesi yang berpotensi di Indonesia. Pengenalan ragam profesi ini dapat dikenalkan dengan mengelompokkan profesi berdasarkan rumpun ilmu terapan yang ada di Indonesia sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 Tentang Pendidikan Tinggi Pasal 10 ayat (2) yang berbunyi:

“....(a) rumpun ilmu agama; (b) rumpun ilmu humaniora; (c) rumpun ilmu sosial; (d) rumpun ilmu alam; (e) rumpun ilmu formal; dan (f)

²⁰Ibid. Hlm. 142

rumpun ilmu terapan.

Adapun pengertian dari rumpun ilmu tersebut antara lain adalah sebagai berikut:

a) Humaniora

Merupakan ilmu yang mengkaji dan mendalami nilai kemanusiaan dan pemikiran manusia, seperti seni, sejarah, sastra, dan filsafat. Adapun profesi yang termasuk dalam rumpun ini adalah pengamat seni, penari, musisi, artis, sejarawan, penulis, guru bahasa, penerjemah, dan filsuf.

b) Ilmu sosial

Merupakan ilmu yang mengkaji dan mendalami hubungan antar manusia dan berbagai fenomena masyarakat, seperti antropologi, arkeologi, ekonomi, geografi, psikologi, sosiologi, hubungan internasional, dan politik. Adapun profesi yang termasuk dalam rumpun ini adalah antropolog, arkeolog, ahli ekonomi, pegawai bank, psikolog, ahli kebumian, sosiolog, diplomat, politikus, dan pengamat politik.

c) Ilmu alam

Merupakan ilmu yang mengkaji dan mendalami alam semesta selain manusia, seperti biologi, meteorologi, fisika, dan astronomi. Adapun profesi yang termasuk dalam rumpun ini adalah ahli biologi, ilmuwan, pengamat pergerakan bumi, ahli fisika, astronot, dan astronom.

d) Ilmu formal

Merupakan ilmu yang mengkaji dan mendalami sistem formal teoritis, seperti statistika, sistem informasi, matematika, dan teknologi informasi. Adapun profesi yang termasuk dalam rumpun ini adalah ahli statistik, programmer, ahli komputer, ahli matematika, dosen, dan pengamat teknologi.

e) Terapan

Merupakan ilmu yang mengkaji dan mendalami aplikasi ilmu bagi kehidupan manusia, seperti pertanian, arsitektur dan perencanaan, bisnis, pendidikan, teknik, kehutanan dan lingkungan, keluarga dan konsumen, kesehatan, olahraga, jurnalistik, media massa dan

komunikasi, hukum, perpustakaan dan pemuseuman, militer, administrasi politik, pekerja sosia, dan transportasi. Adapun profesi yang termasuk dalam rumpun ini adalah petani, peternak, arsitek, desainer grafis, desainer produk, desainer interior, akuntan, manager, dokter, insinyur, dokter, ahli gizi, bidan, apoteker, perawat, atlet, jurnalis, kameramen, pengacara, notaris, polisi, pustakawan, tentara, pilot, pramugari, masinis, mekanik, dan pemandu wisata.

Penggolongan profesi berdasarkan rumpun ilmu ini dibuat sebagaimana pengertian dari profesi itu sendiri, yaitu bidang pekerjaan yang dilandasi pendidikan keahlian (keterampilan, kejuruan, dan sebagainya) tertentu, sehingga pengenalan melalui pengelompokkan ini akan mempermudah anak dalam mengenal ragam profesi berdasarkan keilmuan atau pendidikan yang akan mereka tempuh nantinya.

2.2 Aplikasi Android

Aplikasi merupakan alat bantu untuk mempermudah dan mempercepat proses pekerjaan dan bukan merupakan beban bagi para penggunanya.²¹ Dalam konteks ini, aplikasi merupakan program yang digunakan pada perangkat digital seperti *smartphone* atau tablet yang memiliki fungsi tertentu, seperti hiburan ataupun informasi.

Android adalah sistem operasi berbasis Linux yang dikembangkan oleh Google.Inc. Android merupakan *open source*, dimana dapat digunakan secara bebas dan meluas dalam teknologi yang lebih canggih.²² Sistem Android ini memiliki kelebihan dalam mengakses beberapa aplikasi salah satunya melalui *Playstore*. Android menyediakan alat yang dapat digunakan oleh siapapun untuk pengembangan aplikasi. Hal ini yang membuat pemasaran aplikasi berbasis Android lebih mudah dan terjangkau.

²¹ http://carapedia.com/pengertian_definisi_aplikasi_info2062.html

²² Marziah Karch. *What Is Google Android?*. About Tech 29 Februari 2016. Diakses dari http://google.about.com/od/socialtoolsfromgoogle/p/android_what_is.htm, pada 19 Mei 2016.

Berdasarkan kedua pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa aplikasi Android merupakan program atau *software* berbasis Android yang dapat digunakan pada perangkat seperti tablet atau *smartphone*.

2.3 User Interface

*“User Interface merupakan bagian dari perangkat komputer dan perangkat lunak, dimana orang dapat melihat, mendengar, menyentuh, berbicara, atau mengerti secara langsung.”*²³

Di dalam *user interface* terdapat dua komponen yang mendasar, yaitu *input* dan *output*. *Input* merupakan bagaimana pengguna mengkomunikasikan apa yang diinginkan dengan menggunakan perangkat seperti *keyboard*, *mouse*, atau sentuhan untuk layar sentuh, maupun suara. Sedangkan *output*, merupakan bagaimana alat dalam hal ini komputer, *smartphone*, atau perangkat digital lainnya menampilkan hasil yang telah diperintahkan oleh pengguna sebelumnya.

2.3.1 Prinsip Dasar Interface Design

Interface design memiliki tujuan utama untuk menjadikan penggunaan suatu alat digital seperti komputer, *smartphone*, dan sebagainya lebih sederhana, mudah, produktif, dan menyenangkan.²⁴

Terdapat beberapa prinsip dasar *interface design*, antara lain adalah sebagai berikut.²⁵

1. Estetika

Menggunakan prinsip-prinsip grafis, seperti irama, kontras, pengulangan, gradasi, penekanan, dan sebagainya.

2. Kejelasan

Memiliki visual, konsep, dan bahasa yang jelas.

3. Kompatibilitas

²³ Wilbert O.Galitz, 2007 dalam Erdiana. *Perancangan Aplikasi Resep Interaktif Cara Membuat Kue Tradisional Untuk Anak-Anak*. Laporan Tugas Akhir Mahasiswa Despro-ITS. 2015;hlm.35.

²⁴ Wilbert O. Galitz dalam Kusumastuti. *Perancangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Bahasa Jawa Kelas 5 SD Materi Unggah-Ungguh Basa dan Aksara Jawa*. Laporan Tugas Akhir Mahasiswa Despro-ITS. 2013; hlm.31.

²⁵Ibid; hlm.32.

Menyediakan kompatibilitas terhadap pengguna, perintah, produk, dan seharusnya menyesuaikan dengan perspektif pengguna.

4. Komprehensif

Sistem yang mudah untuk dimengerti dan digunakan. Dalam hal ini, pengguna harus mengetahui:

- Apa yang bisa dilihat
- Apa yang bisa dilakukan
- Kapan melakukannya
- Dimana melakukannya
- Mengapa harus dilakukan
- Bagaimana melakukannya
- Arus aksi, respon, presentasi visual, dan informasi dalam hirarki yang dapat dinalar oleh pengguna sehingga pengguna mudah untuk mengoperasikan *user interface* tersebut.

5. Konsistensi

User interface harus berpenampilan, bekerja, dan beroperasi dalam suatu sistem dan konsisten. Tiap-tiap komponen yang serupa seharusnya memiliki tampilan, kegunaan, dan bekerja secara serupa. Selain itu, perintah yang sama harus selalu menghasilkan *output* yang sama. Fungsi dan posisi tiap elemen seharusnya tidak berubah.

2.3.2 Graphical User Interface

Menurut kamus Oxford, *Graphical User Interface* (GUI) merupakan suatu bentuk visual yang dapat berinteraksi dengan suatu komputer menggunakan beberapa hal, yaitu WIMP (*Windows, Icons, Menus, Pointing Device*) dan digunakan oleh banyak operasi sistem yang modern.²⁶

Menurut Shneiderman dalam buku *Designing User Interface: Strategies for Effective Human Computer Interaction* menetapkan delapan peraturan

²⁶ Oxford Dictionaries. Diakses dari <http://www.oxforddictionaries.com/definition/english/graphical-user-interface?q=Graphical+User+Interface>, pada 19 Mei 2015.

berharga yang dijadikan panduan dalam membuat *user interface* yang baik, yaitu:²⁷

1. Konsistensi yang diperlukan dalam penulisan teks, pemilihan warna, dan elemen lainnya.
2. Membiarkan pengguna untuk menggunakan *shortcut* untuk memudahkan mereka dalam berinteraksi dengan komputer.
3. *Feedback* yang diberikan oleh komputer harus informatif agar tidak ambigu.
4. Rancangan komunikasi yang interaktif dengan pengguna.
5. Tersedianya penanganan kesalahan yang tepat apabila user melakukan kesalahan.
6. Memberiarkan pengguna memperbaiki kesalahannya sendiri.
7. Pengguna dapat mengendalikan sistem secara keseluruhan.
8. Mengurangi beban ingatan jangka pendek, sehingga pengguna tidak perlu banyak menghafal.

2.4 Prinsip Estetika

2.4.1 Layout

Aspek *layout* memiliki pengaruh penting dalam keberhasilan menyampaikan informasi kepada pembaca. Sebagaimana dijelaskan dalam buku “Layout” karya Surianto Rustan, disebutkan bahwa pengertian layout merupakan

“...tataletak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep/pesan yang dibawanya... Definisi layout dalam perkembangannya sudah sangat meluas dan melebur dengan definisi desain itu sendiri, sehingga banyak orang mengatakan me-layout itu sama dengan mendisain”.²⁸

²⁷ Ben Shneiderman. 1998. *Designing User Interface: Strategies for Effective Human Computer Interaction*. Michigan University: Addison Wesley Longman; hlm.74-75.

²⁸ Surianto Rustan dalam Danang Sukmana. *Layout*. Workshop Layout 2 di Yogyakarta. 2009. Diunduh dari <http://dgi-indonesia.com/wp-content/uploads/2009/07/layout.pdf>, pada 27 Desember 2015.

Layout memiliki 5 prinsip dasar, yaitu:²⁹

- **Urutan**

Maksudnya adalah urutan ini akan merujuk pada alur baca yang akan dilihat oleh pembaca.

- **Penekanan**

Merujuk pada obyek-obyek yang penting dalam alur bacaan.

- **Keseimbangan**

Bagaimana desainer dapat membagi ruang yang ada agar terlihat seimbang antara sisi berisi dan sisi kosong pada suatu lembar teks dan gambar.

- **Kesatuan**

Merujuk pada bagaimana cara menciptakan kesatuan obyek pada ruang secara keseluruhan.

- **Konsistensi**

Konsistensi ini merupakan pengatur keindahan dalam suatu ruang dan berguna untuk mengkoordinasi keseluruhan material yang akan di layout.

Dalam penulisan, terdapat pengaturan *layout* paragraf, yaitu rata kanan, rata kiri, rata tengah, dan rata kanan-kiri.



Gambar 2.2 *Paragraph alignment*

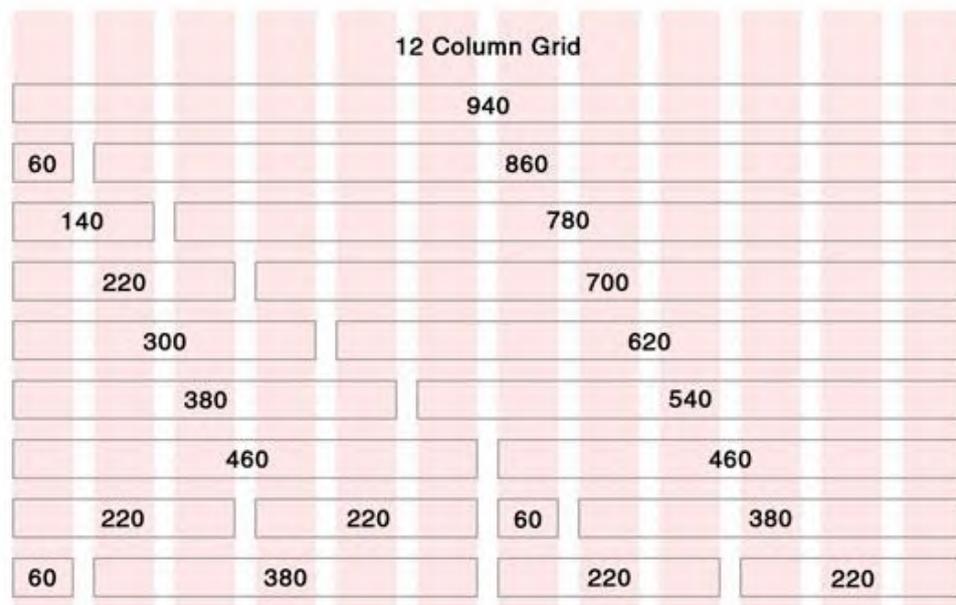
Sumber: screenshot words, 2016

Pada proses menyusun *layout*, desainer dapat menggunakan *grid system* untuk membantu menentukan jarak antar baris dan kolom, dimana peletakkan gambar, area huruf, serta tempat peletakkan menu dan toolbars. *Grid*

²⁹ Danang Sukmana. *Layout*. Workshop Layout 2 di Yogyakarta. 2009. Diunduh dari <http://dgi-indonesia.com/wp-content/uploads/2009/07/layout.pdf>, pada 27 Desember 2015.

bukanlah standar baku baku dalam mendesain, tetapi *grid* membantu membuat bingkai kerja dalam membantu menyelesaikan persoalan komunikasi informasi pada *website* atau aplikasi *mobile*.³⁰

Pembagian 960px *grid system* menjadi ukuran yang umum digunakan dalam *web* atau aplikasi *mobile* karena ukuran 960px dapat dibagi dengan berbagai macam fleksibilitas untuk lebar kolom.³¹



Gambar 2.3 *Grid system* 960px

Sumber: <http://www.creativebloq.com/web-design/grid-theory-41411345>, 2016

2.4.2 Tipografi

Tipografi merupakan dan teknik dalam merancang maupun menata aksara dalam kaitan untuk menyusun publikasi visual, baik cetak maupun non-cetak.³²

Kualitas suatu tipografi ditentukan berdasarkan *legibility* atau kemudahan keterbacaan sebuah tulisan, *clarity* atau kejelasan dalam memilih jenis huruf,

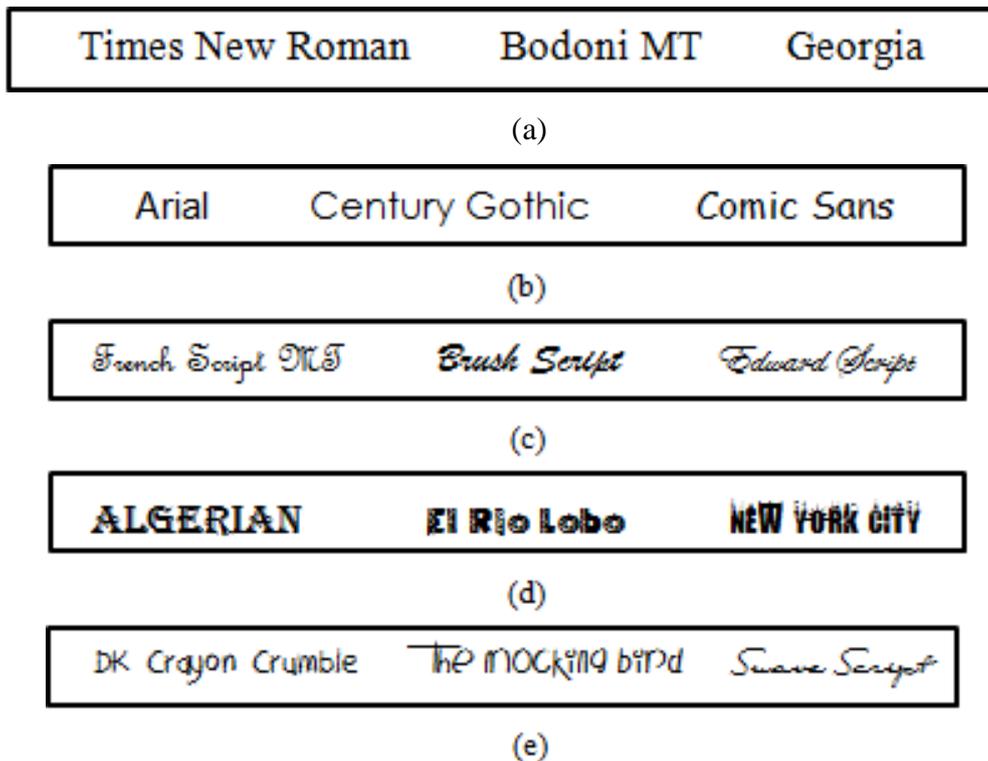
³⁰ Koi Vinh. 2011. *Ordering Disorder: Grid Principles for the Web*. New Riders: USA, hlm.35.

³¹ Sam Hampton. *The designer's guide to grid theory*. Diakses dari <http://www.creativebloq.com/web-design/grid-theory-41411345>, pada 21 Juni 2016.

³² Adi Kusrianto. *Pengantar Tipografi*. Jakarta: Elex Media Komputindo. 2010. Hlm.1

dan *visibility* kemampuan huruf yang dapat terlihat apabila dikomposisikan dengan unsur dan elemen visual lainnya.

Terdapat lima jenis *typeface*, yaitu: serif, sans-serif, dekoratif, *script*, dan *hand-writing*.



Gambar 2.4 (a) Serif; (b) Sans-Serif; (c) Script; (d) Dekoratif; (e) Hand-Writing
(Rasmalina, 2015)

Terdapat beberapa prinsip penggunaan tipografi dalam perancangan, antara lain:³³

- **Sintaksis Tipografi**

Dalam perancangan, prinsip sintaksis merupakan proses penataan elemen-elemen visual ke dalam kesatuan bentuk yang kohesif.

- **Persepsi Visual**

³³ Danton Sihombing. 2001. *Tipografi Dalam Desain Grafis*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama. Hlm. 80-94

Prinsip persepsi visual merupakan kunci untuk memahami tendensi mata dalam melihat suatu pola visual. Adapun beberapa tendensi alami dari mata dalam melihat sebuah pola visual antara lain:

- *Similarity*, yaitu obyek yang sama akan terlihat secara bersamaan sebagai kelompok. Hal ini dapat ditentukan lewat bentuk, warna, dan ukuran.
- *Continuation*, yaitu penataan visual yang dapat menggiring gerak mata mengikuti ke sebuah arah tertentu.
- *Proximity*, yaitu sebuah kesatuan yang terbentuk.
- *Closure*
- **Focal Point**
Focal Point dibutuhkan untuk menarik perhatian pembaca dengan menciptakan suatu pola rancangan visual yang secara cepat dapat menstimulasi pembaca itu sendiri.
- **Grid System**
Grid system dalam perancangan berguna untuk menjaga konsistensi dalam melakukan repetisi dari sebuah komposisi yang sudah diciptakan. Selain itu, untuk menciptakan suatu rancangan yang komunikatif dan memuaskan secara estetik.
- **Alignment**
Dalam sebuah perancangan tipografi penataan baris (*alignment*) memiliki peranan penting sebagai penunjang *legibility* serta estetika dari rancangan.

2.4.3 Ilustrasi dan Teknik Warna Gambar

Ilustrasi pada buku anak-anak memainkan peran yang sangat penting. diantaranya :³⁴

³⁴ A. Nurani & N. Ramadhani. *Perancangan Buku Interaktif Jarimatika Penjumlahan dan Pengurangan sebagai Alternatif Pembelajaran Matematika untuk Anak Usia 5-7 Tahun*. Jurnal Sains dan Seni POMITS Vol. 3, No.1. 2014. Diunduh dari <http://digilib.its.ac.id/perancangan-buku-interaktif-jarimatika-penjumlahan-dan-pengurangan-sebagai-alternatif-pembelajaran-matematika-untu-anak-usia-57-tahun-36737.html>, pada 25 September 2015.

- Ilustrasi memberikan pemahaman terhadap anak dari peristiwa dan makna yang ada di buku.
- Ilustrasi visual mampu menarik dan mempertahankan perhatian anak cukup lama sebelum anak membaca teks atau bahkan memahami semua kata dari teks.
- Warna-warna yang cerah, karakter yang menarik, ekspresi dan pengaturan yang akrab akan menambahkan perhatian.
- Buku beserta teks dan gambar yang ada di dalamnya, juga ibarat sebuah model bagi anak-anak untuk bagaimana berpikir mengenai apa yang dibacanya agar dapat memahami maknanya
- Gambar yang terdapat di dalam buku memungkinkan anak untuk dapat lebih memahami kata-kata yang lebih bias dipahami melalui ilustrasi.

Pada media digital, terdapat tiga macam teknik pewarnaan yang dapat digunakan dalam ilustrasi, yaitu:³⁵

1. *Digital Painting*

Digital painting merupakan salah satu teknik untuk mewarnai gambar dengan menggunakan media digital. Melalui teknik ini, gambar ilustrasi yang dihasilkan dapat digambarkan secara detail.



Gambar 2.5 Contoh ilustrasi dengan teknik warna *digital painting*

Sumber: Dunski, 2016

³⁵ Pixelpinch.com dalam Erdiana. *Perancangan Aplikasi Resep Interaktif Cara Membuat Kue Tradisional Untuk Anak-Anak*. Laporan Tugas Akhir Mahasiswa Despro-ITS. 2015; hlm.27-28.

2. Vektor

Vektor digunakan untuk menampilkan gambar sebuah obyek secara minimalis dan sederhana, namun tetap mempertahankan karakteristik obyek aslinya.



Gambar 2.6 Contoh ilustrasi dengan teknik warna vektor

Sumber: Renata Owen Instagram, 2015

3. Mix Media

Mix Media merupakan gabungan dari beragam teknik pewarnaan. Media yang digunakan pun bebas, baik berupa gambar manual, *digital painting*, vektor, maupun foto.



Gambar 2.7 Contoh ilustrasi dengan teknik warna vektor

Sumber: Google image, 2016

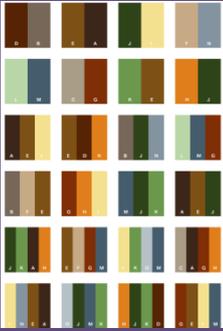
2.4.4 Warna

Warna merupakan alat komunikasi yang dapat digunakan sebagai simbol,

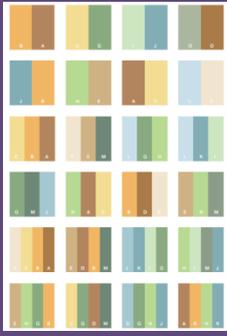
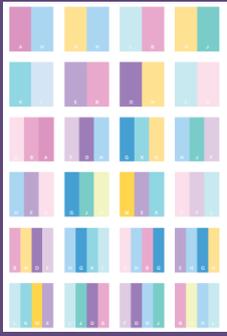
ekspresif sehingga dapat membuat sesuatu menjadi menarik dan menonjol. Penggunaan warna yang halus dan simpel dapat meningkatkan kualitas karena warna tersebut menggunakan penekanan (*point of interest*) hanya pada bagian tertentu guna meningkatkan efektivitas suatu yang ingin dikomunikasikan.³⁶

Terdapat beberapa spektrum warna yang dihasilkan dari kombinasi warna sehingga menghasilkan tema warna dan mood warna yang diinginkan oleh desainer. *Mood* atau *image* yang diinginkan oleh desainer. *Mood* atau *image* yang dipancarkan oleh warna-warna tertentu dapat digunakan untuk memperkuat isi atau pesan.

Berikut ini adalah beberapa contoh kombinasi warna yang dapat menjadi referensi dalam menentukan warna yang sesuai dengan target segmen dalam perancangan aplikasi *mobile* pengenalan ragam profesi untuk anak usia 10-12 tahun.

Kombinasi Warna	Deskripsi
<p><i>Colorful</i></p> 	<p>Skema warna ini terdiri dari tiga warna yang diproses, yaitu biru, magenta, dan kuning. Warna ini memiliki arti hidup, atraktif, semangat dan ceria. Warna ini sangat cocok untuk diterapkan pada pesta, anak-anak, dan mainan.</p>
<p><i>Earthtone</i></p> 	<p>Warna ini berasal dari benda alami yang ada disekitar, seperti coklat tanah, hijau daun, biru langit, dan merah matahari. Warna ini memiliki arti bersahaja, tahan lama, aman, kokoh, dan hangat. Warna ini biasanya ditemukan pada tanah, kayu, hutan, pedesaan.</p>

³⁶ Linda Holtzschue. *Understanding Colour and Introducing to Designers*. John Wiley & Sons, Inc. Hoboken: New Jersey. 2011; hlm.1.

<p><i>Sweet</i></p> 	<p>Warna merah dan pink sebagai warna dominan yang membuat skema warna ini terlihat manis. Original nuansa warna merah dan ungu berasal dari buah ceri, stroberi, bluberi, dan rasberi. Warna ini memiliki arti indah, menarik, lezat, dan manis. Warna ini biasanya terdapat pada warna hidangan penutup, coklat, permen, dan eskrim.</p>
<p><i>Tranquil</i></p> 	<p>Warna <i>Tranquil</i> ini adalah skema warna yang menciptakan suasana damai dan santar, mengandung nada keabu-abuan jeruk, coklat, biru, hijau, dan abu-abu. Warna ini memiliki arti sunyi, tenang, rileks, dan damai. Warna ini biasanya terdapat pada warna yang berhubungan dengan alam dan tidur.</p>
<p><i>Romantic</i></p> 	<p>Warna ini juga disebut sebagai warna pastel yang mencakup warna pertengahan antara pink dan ungu yang menciptakan kesan kuat dari romantisme atau kasih sayang. Warna ini memiliki arti manis, indah, lembut, dan menarik. Warna ini biasanya ditemui pada parfum, bunga mawar, dan sinar lilin.</p>

Tabel 2.1 Kombinasi skema warna
 Sumber: Creative Color Scheme, 2009

2.5 Penelitian Terdahulu

2.5.1 Studi Eksisting

Studi eksisting yang dibahas pada sub-bab ini merupakan media eksisting yang sudah pernah menerbitkan media terkait obyek penelitian, yaitu pengenalan ragam profesi untuk anak-anak berbentuk papan permainan, taman

edukasi, buku cetak, dan aplikasi. Berikut adalah pemaparan dari masing-masing media eksisting.

1. *Boardgame Smart City*



Gambar 2.8 *Boardgame Smart City*
(Rasmalina, 2015)

Smart City adalah sebuah papan permainan karya Rachmi Ayu Maharani, mahasiswi Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya. *Smart City* merupakan sebuah proyek yang dibuat sebagai tugas akhir program Desain Komunikasi Visual. Konsep permainan papan ini adalah *Find a Fit Future with Fun*, dimana pengguna diajak masuk kedalam alur cerita untuk menyelesaikan sebuah misi, yaitu menemukan macam-macam pekerjaan yang harus sesuai dengan minat bakat yang dimiliki peran masing-masing pemain pada kota yang disebut *Smart City*. Papan permainan ini terdiri dari 8 pion (4 perempuan dan 4 laki-laki) disajikan dengan dengan visual berupa vektor.

Permainan ini memberikan pengetahuan mengenai 24 ragam profesi yang digolongkan berdasarkan 8 kecerdasan majemuk menurut Gardner. Adapun informasi yang diberikan dalam permainan ini, antara lain penjelasan mengenai deskripsi profesi, penampilan saat bekerja, tempat bekerja, tokoh panutan dibidangnya, dan contoh kecil pekerjaan yang dilakukan.

2. Wahana Kidzania

Kidzania adalah wahana rekreasi berkonsep edutainment yang memberikan ruang kepada anak untuk berperan layaknya profesi orang dewasa. Terdapat lebih dari 100 ragam profesi yang golongan kedalam 9 kategori, yaitu layanan, tempat tinggal, budaya, pinggir kota, industrim media, restoran, retail, dan transportasi. Wahana ini terletak di Pacific Place Shopping Mall lantai 6, Jalan Jend. Sudirman Kav. 52-53, Kawasan Niaga Sudirman (SCBD), Jakarta 12190. Wahana ini dibangun khusus menyerupai replika sebuah kota yang sesungguhnya dengan ukuran yang sesuai dengan anak-anak.

Pada wahana ini, anak-anak akan mengenakan seragam dan melakukan peran yang mereka mainkan. Melalui peran ini, anak merasakan pengalamannya sendiri, mengetahui keterampilan apa yang mendukung kesuksesan mereka, dan menambah pemahaman mereka mengenai cita-citanya.



Gambar 2.9 Poster Kidzania

Sumber: google.com, 2015

3. Buku Cita-Citaku

Buku ini merupakan buku terjemahan dari Belanda yang diterbitkan oleh penerbit Erlangga. Buku ini terdiri dari 3 seri yang menampilkan ragam profesi. Dalam setiap serinya, terdapat 12 jenis profesi yang dibahas. Adapun hal-hal yang dibahas dalam profesi ini adalah mengenai pekerjaan yang dilakukan dan seragam serta suasana

lingkungan kerja profesi tersebut. Buku ini ditampilkan dengan gambar visual yang penuh warna dan disajikan dalam bentuk cerita dengan gaya gambar kartun. Buku ini dicetak pada kertas art paper ukuran A4. Berdasarkan cara penyampaian dan penyajiannya, buku yang ditulis oleh Galia Lami Dozo ini cocok untuk anak usia SD kelas 1-3 yang berada pada fase pengenalan ragam profesi yang ringan.



Gambar 2.10 Buku Cita-Citaku
(Rasmalina, 2015)

4. Aplikasi *Learn The Profession*

Aplikasi *Learn The Professions* merupakan aplikasi edukasi yang mengajak anak untuk mengenal ragam profesi berupa apa yang dikerjakan dan seragam apa yang digunakan. Aplikasi ini terdiri dari pengenalan 9 profesi seperti dokter, astronot, polisi, pemadam kebakaran, penjahit, koki, ahli bangunan, pemain sepak bola, dan seniman.

Profesi tersebut dijelaskan dengan menggunakan karakter yang sangat unik, dimana pengguna diajak untuk memasang seragam yang sesuai dengan pekerjaan karakter. Pada gambar 2.5 merupakan tampilan aplikasi pengenalan profesi astronot. Konten yang disajikan pada aplikasi

tersebut berupa pengenalan profesi yang dikemas dalam bentuk audio, suasana tempat kerja, dan seragam yang digunakan.

Selain itu, aplikasi ini juga dilengkapi dengan *games* ringan lainnya untuk mengembangkan kemampuan mental dan logika berupa *games* mencocokkan angka pada botol obat yang diperankan oleh profesi dokter dan mencari benda yang sama dalam peti yang dipandu oleh profesi pelaut.



Gambar 2.11 *User Interface* aplikasi *Learn the Profession*
(Rasmalina, 2015)

Versi 1.0	Diperbarui 23 April 2012
Ukuran 26,97 MB	Didownload oleh 50.000+

<i>Offered by</i> FounDreams	
---------------------------------	--

Tabel 2.2 Spesifikasi aplikasi *Learn The Professions*
(Rasmalina, 2015)

Dari hasil identifikasi diatas, didapatkan hasil analisa dan kesimpulan sebagai berikut ini:

Smart City	Kidzania	Cita-citaku	Learn The Profession
(Boardgame)	(Taman Bermain)	(Buku Cetak)	(Game Aplikasi)
Target Usia: 9-12 tahun	Target Usia: 4-16 tahun	Target Usia: 6-12 Tahun	Target Usia: 4-10 tahun
Konten: Papan permainan pengenalan ragam profesi berbasis 8 multiple intelligence dengan 3 perwakilan profesi dari setiap kecerdasan.	Konten: Program yang ditawarkan berupa pengenalan ragam profesi berbasis role playing lengkap dengan seragam dan peralatan.	Konten: Terdiri dari 3 seri, dimana setiap seri membahas 12 jenis profesi dengan gambar yang menarik dan penuh warna. Pengenalan ragam profesi disajikan dalam bentuk cerita singkat mengenai pekerjaan dari masing-masing profesi.	Konten: Pengenalan ragam profesi berbasis permainan yang menampilkan 8 jenis profesi dengan menggunakan karakter lucu. Selain itu terdapat permainan tambahan untuk mengembangkan mental dan kemampuan logika anak.
Visual: Konsep papan permainan yang dibuat seperti kota-kota dengan menggunakan gaya visual vector dan	Visual: Konsep taman bermain yang diatur seperti miniatur kota dengan berbagai kesibukan profesi didalamnya. Bentuk	Visual: Konsep cerita yang menggunakan gaya bahasa yang sederhana sehingga mudah dimengerti anak-anak. Gaya	Visual: Konsep menggunakan visual ilustrasi yang menarik ditambah dengan warna-warna yang cerah dan ceria.

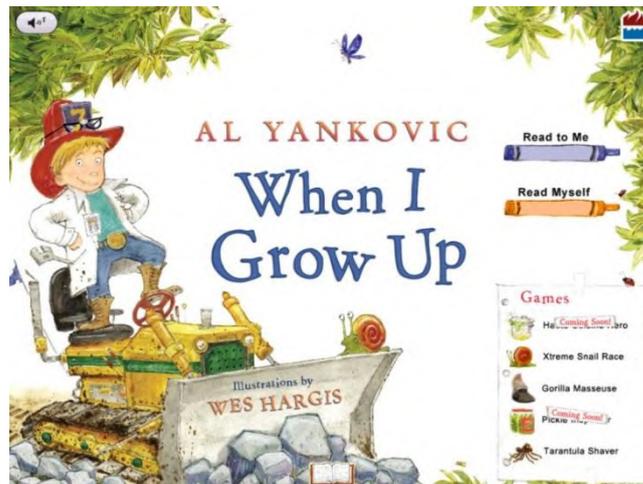
<p>warna-warna yang cerah dan ceria.</p>	<p>dan ukuran bangunan disesuaikan dengan ukuran anak-anak, sehingga mereka merasa seperti berada di kotanya sendiri.</p>	<p>gambar kartun dan sederhana. Selain itu, warna yang digunakan adalah warna-warna yang cerah dan ceria.</p>	
<p>Kelebihan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengenalan ragam profesi dikenalkan dalam bentuk yang menarik melalui permainan. • Penyajian visual yang segar dan penuh warna. 	<p>Kelebihan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Audiens merasakan seperti menjadi profesi yang sesungguhnya. • Jumlah profesi yang dikenalkan banyak, yaitu sekitar 70 jenis profesi. 	<p>Kelebihan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengenalan ragam profesi dikenalkan dalam bentuk yang menarik yaitu melalui cerita dengan bahasa yang mudah dimengerti anak. • Disajikan dengan gambar kartun dan warna-warna yang cerah. 	<p>Kelebihan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Disajikan dengan gaya visual yang menarik. • Terdapat efek suara yang menjelaskan mengenai profesi. • Anak dapat meningkatkan mental dan kemampuan logikanya lewat permainan tambahan.
<p>Kekurangan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Belum dipasarkan secara luas. • Jumlah profesi yang dikenalkan terbatas. 	<p>Kekurangan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hanya tersedia di satu tempat. • Terbatas akan waktu. 	<p>Kekurangan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Informasi pada konten pengenalan ragam profesi hanya pemaparan global dan tidak memberitahu bagaimana cara menggapai cita-citanya. • Profesi yang ada pada setiap seri dijelaskan secara acak dan tidak 	<p>Kekurangan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jumlah profesi terbatas. • Informasi pada konten pengenalan ragam profesi hanya pemaparan global dan tidak memberitahu bagaimana cara menggapai cita-citanya.

memiliki dasar
pengelompokan.

Tabel 2.3 Analisa dan Kesimpulan media eksisting
(Rasmalina, 2015)

2.5.2 Studi Komparator

1. When I Grow Up



Gambar 2.12 Halaman depan buku elektronik interaktif when I Grow Up

Sumber: <http://www.bestinteractiveebooks.com/wp-content/uploads/2011/07/WhenIGrowUp.jpg>

Spesifikasi

Versi	1.0
Pengarang	Harper Collins
Usia	6 tahun keatas
Ukuran	7540 KB
Harga	\$4.00 (±Rp54.000,-) (<i>e-book</i>) \$17.99 (±Rp242,900,-) (buku cetak)
Ketersediaan	Aplikasi <i>mobile</i> untuk Ipad, Iphone, dan Android, serta buku cetak <i>hard cover</i>

Tabel 2.4 Keterangan mengenai aplikasi *When I Grow Up*
(Rasmalina, 2015)

Aspek Konten

Aplikasi *mobile* ini bercerita tentang seorang anak bernama Billy yang membayangkan dirinya menjadi seseorang yang memiliki cita-cita yang aneh ketika ia dewasa nanti. Billy, karakter utama dalam aplikasi ini dijelaskan sebagai karakter yang percaya diri, pemberani, dan suka mengeksplorasi diri, membayangkan dirinya menjadi seorang pemijat gorilla, atau menjadi seniman yang memahat coklat, atau badut ternak, atau pengarah film, atau mungkin inspektur profesional.

Buku berbentuk aplikasi *mobile* karya Al Yankovic menyajikan cerita mengenai apa yang akan dilakukan Billy dalam profesi yang ia imajinasikan dalam bentuk animasi, suara narasi, musik, dan *minigames*.

Aspek Visual

a. Gaya Gambar



Gambar 2.13 Visual aplikasi *mobile* when I Grow Up

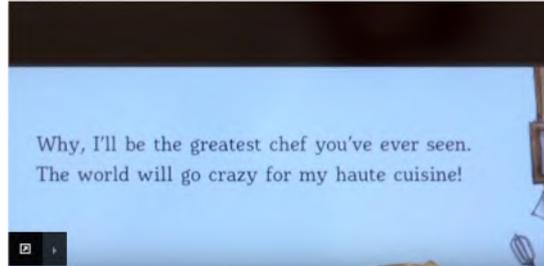
Sumber: Screenshot video youtube, 2015

Dalam aplikasi *mobile* ini, gaya gambar yang digunakan adalah gaya gambar kartun yang sederhana, dimana bentuk karakter, dan gambar suasana digambarkan tidak terlalu detail, namun tetap menunjukkan kesan dan pesan yang sesuai untuk anak-anak.

b. Tipografi

Aplikasi *mobile* ini menggunakan font *handwriting*. Ukuran font yang digunakan lebih dari 11pt, dimana sudah sesuai dengan aturan ukuran

optimal penggunaan huruf. Hal tersebut membuat anak mudah dalam membacanya.

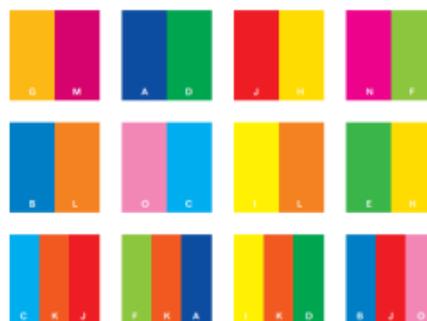


Gambar 2.14 Tipografi aplikasi when I Grow Up

Sumber: Screenshot video youtube, 2015

c. Tone Warna

Warna yang digunakan dalam aplikasi ini adalah warna merah, kuning, hijau, dan biru. Secara keseluruhan, tone warna yang digunakan adalah menggunakan kombinasi tone warna *colorful*. Warna yang digunakan dalam aplikasi ini membuat tampilan buku tampak lebih ceria dan sesuai untuk anak-anak.



Gambar 2.15 Skema warna *Colorful*

Sumber: Creative Color Scheme, 2009

d. Komponen GUI

- **Window**

Window yang digunakan pada aplikasi *When I Grow Up* dibuat dalam resolusi HD (1280 x 720) yang membuat aplikasi ini masih nyaman untuk dilihat pada perangkat *smartphone* dan tablet.

- **Icon**



Gambar 2.16 ikon dan tombol pada *when I grow up apps*

Sumber: Screenshot video youtube, 2016

Ikon yang digunakan dalam aplikasi ini terdiri dari gambar dan teks penjelas. Adapun bentuk ikon yang digunakan adalah berbentuk *crayon* untuk menu pilihan cara membaca, dan ikon pada permainan, seperti siput, laba-laba, dan sebagainya.

- **Menu**

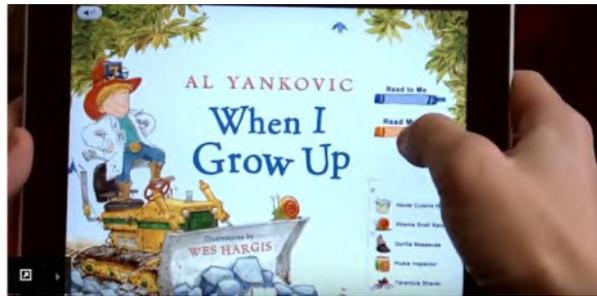


Gambar 2.17 Menu pada *when I grow up apps*

Sumber: Screenshot video youtube, 2016

Aplikasi *mobile* karya Al Yankovic memiliki sistem menu yang sederhana, dimana hanya terdapat menu pilihan cara pengguna dalam membaca cerita dan menu permainan mini yang terletak dibagian sisi kanan layar. Pada bagian bawahnya terdapat menu *minigames* yang berhubungan dengan profesi yang dicita-citakan oleh Bill.

- **Pointer device**

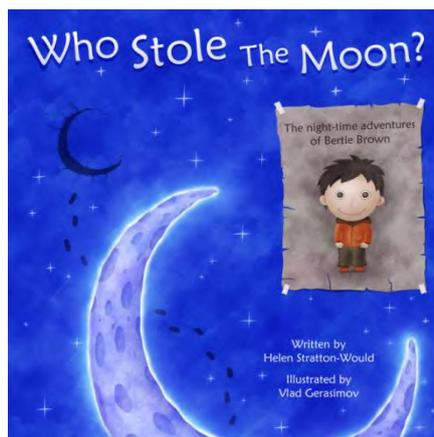


Gambar 2.18 *Pointer Device* interaktif *when I Grow Up*

Sumber: Screenshot video youtube, 2015

Aplikasi *mobile* menggunakan sistem layar sentuh yang memudahkan mobilitas pengguna dalam menggunakannya.

2. Who Stole The Moon



Gambar 2.19 Halaman depan aplikasi *Who Stole The Moon*

Sumber: Screenshot video youtube, 2015

Spesifikasi:

Versi	1.6
Pengarang	Windy Press
Usia	6 tahun keatas
Ukuran	270 MB
Harga	\$2.99 (±Rp40,400,-)
Ketersediaan	iOS 7.0 atau lebih . <i>Compatible</i> dengan iPhone, iPad, dan iPod touch

Tabel 2.5 Keterangan mengenai aplikasi *Who Stole The Moon*

(Rasmalina, 2016)

Aspek Konten

Aplikasi ini bercerita tentang seorang anak bernama Bertie yang bermimpi menjadi seorang astronot. Dia suka melihat bulan bersinar melalui jendela langitnya setiap malam saat dia berbaring di kasur. Suatu malam, bulan menghilang di langit. Untuk mengetahui siapa yang mencuri bulan, kemudian Bertie mengatur petualangannya menjadi detektif. Pengguna diajak untuk membantunya dalam memecahkan permasalahan tersebut.

Selain itu, aplikasi *mobile* ini juga menyediakan 4 permainan edukasi dan 8 lagu dan karaoke.

Aspek Visual

a. Gaya Gambar



Gambar 2.20 Visual aplikasi *mobile Who Stole The Moon*

Sumber: Screenshot video youtube, 2015

Dalam aplikasi ini, gaya gambar yang digunakan adalah gaya gambar kartun yang sederhana yang lucu. Pewarnaan dilakukan dengan teknik *digital coloring*.

b. Tipografi

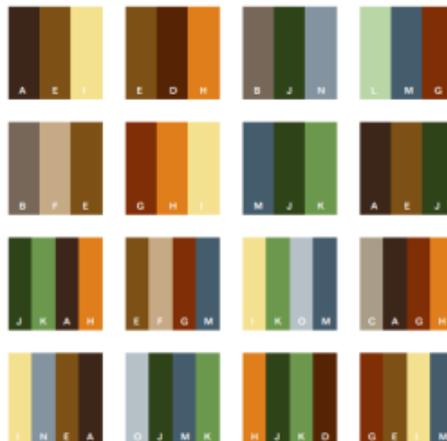
Aplikasi *mobile* ini menggunakan font Sans-Serif dengan ukuran yang besar sehingga anak lebih mudah untuk membacanya.



Gambar 2.21 Tipografi aplikasi *Who Stole The Moon*

Sumber: Screenshot video youtube, 2015

c. Tone Warna



Gambar 2.22 Skema warna *Earthtone*

Sumber: Creative Color Scheme, 2009

Warna yang sering digunakan dalam *e-book* ini adalah warna Coklat, biru, dan Oranye. Secara keseluruhan, tone warna yang digunakan adalah menggunakan kombinasi tone warna *Earthtone*.

d. Komponen GUI

- **Window**

Window yang digunakan pada aplikasi *Who Stole The Moon* dibuat dalam resolusi HD (1280 x 720) yang membuat aplikasi ini masih nyaman untuk dilihat pada perangkat *smartphone* dan tablet.

- **Icon**



Gambar 2.23 ikon dan tombol pada *Who Stole the Moon apps*

Sumber: Screenshot video youtube, 2016

Ikon yang digunakan dalam aplikasi ini terdiri dari gambar. Adapun bentuk ikon yang digunakan adalah berbentuk lingkaran transparan berwarna hitam sebagai latar dan gambar ikon berwarna putih dengan bentuk yang tidak kaku. Ikon ini sangat cocok digunakan dalam aplikasi ini karena tampilannya yang sederhana dan tidak mengganggu komposisi ilustrasi dalam aplikasi.

- **Menu**

Aplikasi *mobile* memiliki sistem menu yang sederhana, dimana terdapat menu pilihan membaca, permainan, tentang, dan lagu.



Gambar 2.24 Menu pada *Who Stole the Moon apps*

Sumber: Screenshot video youtube, 2016

- **Pointer device**



Gambar 2.25 *Pointer Device Who Stole the Moon apps*

Sumber: Screenshot video youtube, 2016

Aplikasi *mobile* menggunakan sistem layar sentuh yang memudahkan mobilitas pengguna dalam menggunakannya.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Definisi Judul dan Sub Judul

Penelitian dalam perancangan ini merupakan penelitian yang berkaitan dengan Perancangan Aplikasi *Mobile* Pengenalan Ragam Profesi Sebagai Referensi Cita-Cita Untuk Anak Usia 10-12 Tahun. Adapun penjelasan lebih spesifik mengenai judul yang akan menjadi lingkup penelitian akan dijabarkan berdasarkan kelompok kata sebagai berikut.

3.1.1 Aplikasi Mobile

Aplikasi merupakan seperangkat *software* yang dapat dijalankan pada internet, komputer, atau telepon atau perangkat elektronik lainnya. Penggunaan kata aplikasi ini penggunaannya terkesan lebih modern, tetapi sama artinya seperti kata program.³⁷

Aplikasi *mobile* ini merupakan suatu media atau salah satu sarana yang digunakan dalam menyampaikan suatu pesan diantara dua pihak, yaitu pengguna dan sistem atau mesin yang berfungsi menyampaikan suatu materi pengetahuan.

Adapun lingkup penelitian yang akan dilaksanakan adalah mengetahui bagaimana penyajian aplikasi *mobile* yang cocok dengan target audiens, baik dari segi visual, audio, tokoh atau karakter utama, animasi, serta *environment* yang akan disajikan. Penelitian tersebut dilakukan dengan tujuan agar pengguna tertarik untuk mengoperasikan aplikasi *mobile* untuk memperkenalkan ragam profesi sebagai referensi cita-cita anak.

3.1.2 Pengenalan Ragam Profesi untuk Anak Usia 10-12 Tahun

Ragam profesi merupakan salah satu materi yang penting untuk dikenalkan pada anak-anak sejak dini agar mereka memiliki cita-cita sehingga

³⁷ Marziah Karch. *Apps*. Diakses dari http://google.about.com/od/a/g/apps_def.htm, pada tanggal 27 April 2016.

menumbuhkan motivasi dan semangat dalam dirinya untuk meraih impiannya tersebut. Dalam perancangan ini, penelitian akan mencakup materi atau konten apa yang akan ditampilkan pada pengenalan ragam profesi. Untuk anak usia 10-12 tahun sendiri, tingkat pengenalan materi ragam profesi yang diberikan sudah mulai komprehensif, sehingga konsep pengenalan yang menarik dan mudah ditangkap untuk target audiens menjadi titik variabel dalam penelitian ini.

3.2 Teknik Sampling

3.2.1 Populasi

Demografi target segmen

- Anak-anak (Usia 10-12 Tahun)
- Pendidikan Sekolah Dasar (Kelas 5)
- Tinggal di Perkotaan (Urban)(Surabaya)
- Laki-laki dan Perempuan
- Sosial Ekonomi Status (SES) Orang tua minimal C (rata-rata pendapatan Rp. 3,5 Juta)³⁸

Karakter target segmen³⁹

- Mulai berpikir dan membicarakan pilihan cita-cita dan rencana karier; melamunkan dan membayangkan masa depannya.
- Mulai memperlihatkan keterampilan-keterampilan manipulatif menyerupai orang dewasa.
- Mulai mempunyai minat terhadap hal-hal yang lebih luas, seperti dibidang teknologi dan pengetahuan.
- Mulai berpikir konkrit, rasional, dan obyektif.

³⁸ Survei perusahaan riset global Kadence International. *Survei: Kelas Ekonomi Atas Banyak yang Punya "Side Job"*. Kompas.com edisi 39 April 2014. Diakses dari <http://bisniskeuangan.kompas.com/read/2014/04/29/1521558/Survei.Kelas.Ekonomi.Atas.Banyak.yang.Punya.Side.Job>., pada 30 Mei 2016.

³⁹ K. Eileen Allen dan Lynn R. Marotz. *Profil Perkembangan Anak Prakelahiran Hingga Usia 12 Tahun*. USA: Cengage. 2010.

- Mulai meniru pakaian, gaya rambut, dan sikap dari tokoh olahraga dan selebritis yang populer.
- Melihat image diri sangat penting; biasanya mendefinisikan dirinya sendiri dari penampilannya, barang miliknya, atau kegiatannya; bisa juga membandingkan dengan orang dewasa yang dikaguminya.

3.2.2 Sampel

a. Kuesioner

Jumlah responden : 218 (Siswa kelas 5 SD)

- Jenis Kelamin : 50,5% laki-laki, 49,5% perempuan
- Usia : 10 tahun : 54,1%
11 tahun : 42,2%
12 tahun : 3,7%

b. Interview

Wawancara dilakukan di empat sekolah yang tersebar di empat kawasan Surabaya, yaitu SDN Ketintang I, SDN Kalisari II, SDN Komplek Kenjeran II, SDN Kaliasin I. Dari setiap sekolah, diambil tiga siswa dari siswa kelas 5 SD tersebut dengan detail:

- Satu siswa berprestasi
- Dua anak dengan prestasi rata-rata

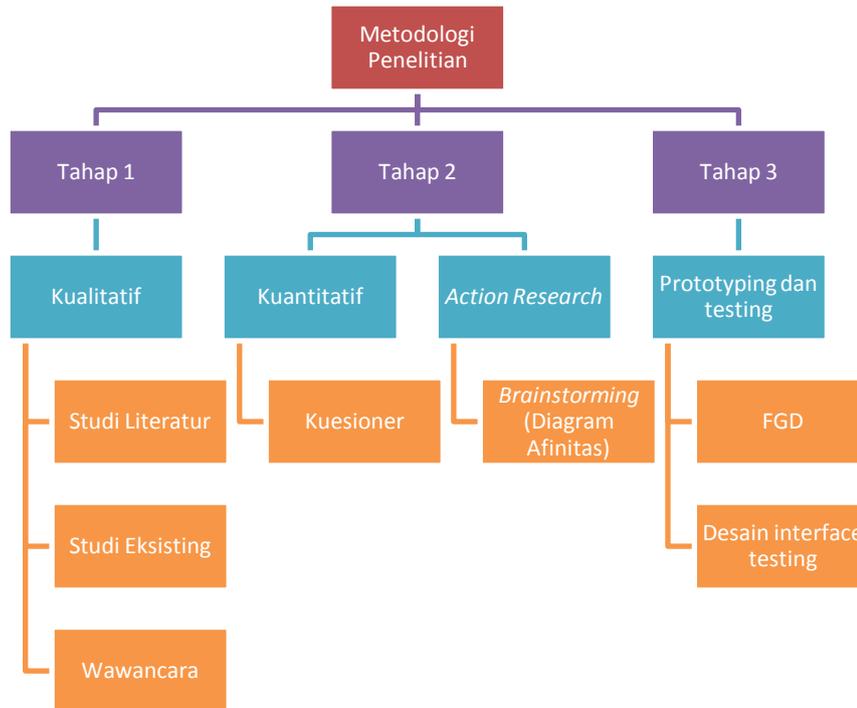
c. FGD

FGD dilakukan di SDN Kalisari II Surabaya dengan detail peserta:

- Jumlah peserta : 8 anak kelas 5 SD (4 laki-laki, 4 perempuan)
- 2 anak paling aktif di kelas
- 2 anak pecinta buku cerita
- 2 anak yang berprestasi
- 2 anak dengan prestasi rata-rata

3.3 Tahap Metodologi Penelitian

Berikut bagan yang menjelaskan mengenai metodologi penelitian yang dilakukan sebagai bahan penyusunan tulisan dan perancangan, antara lain:



Gambar 3.1 Bagan Metodologi Penelitian
(Rasmalina, 2015)

Pada perancangan ini, dilakukan 3 tahap penelitian, yaitu penelitian tahap pertama dengan mengumpulkan data secara kualitatif untuk mengidentifikasi permasalahan, sebagai referensi dalam perancangan, dan latar belakang perancangan aplikasi *mobile*, tahap kedua dengan mengumpulkan data secara kuantitatif berupa kuesioner dan *action research* dalam bentuk diagram afinitas, dan tahap ketiga berupa prototipe yang diujicobakan pada target audiens.

3.3.1 Tahap I

Data Kualitatif

a. Studi Literatur

Adapun sumber data yang terkumpul yaitu berasal dari studi literatur berupa buku-buku, seperti:

- *Psikologi Perkembangan* karya Desmita, dan buku *Psikologi Perkembangan* karya Drs. Zulkifli L. untuk mengetahui gambaran umum anak usia 10-12 tahun.
- *Profil Perkembangan Anak Prakelahiran Hingga Usia 12 Tahun* karya K. Eileen Alle dan Lynn R. Marotz untuk mengetahui profil perkembangan anak usia 10-12 tahun.
- *Career Development, employment, and Desability in Rehabilitation* oleh Strauser untuk mengetahui perkembangan karir anak usia sekolah dasar menurut ahli Donald E. Super. Dari teori ini, dapat dijadikan sebagai acuan dalam mengetahui tahapan perkembangan karier anak, sehingga kebutuhan anak terhadap pemahaman cita-cita dapat disesuaikan dengan masanya sendiri.
- *Ngapain Kuliah Kalau Nggak Sukses?* Karya Heri Kuswara untuk mengetahui tahapan anak usia 10-12 tahun dalam memahami profesi sebagai cita-citanya.
- *Orang Tuanya Manusia: Melejitkan Potensi dan Kecerdasan dengan Menghargai Fitrah Setiap Anak* karya Munif Chatib untuk mengetahui definisi dari minat dan bakat anak, ciri-ciri yang dapat dikenali ketika anak telah mengetahui potensi dalam dirinya.
- *Seri Bacaan Orang Tua; Tema Parenting: Memahami Cita-Cita Anak* oleh Yulianti Siantayani, M.Pd yang menjelaskan mengenai bagaimana memahami cita-cita anak. Seri bacaan ini juga dijadikan sebagai penguat latar belakang dari permasalahan yang diangkat.
- *E-book Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 Tentang Pendidikan Tinggi* untuk mendapatkan referensi dalam mengkategorikan profesi cita-cita anak. Relevansinya terhadap studi ini adalah diperolehnya referensi yang menjadi acuan pengklasifikasian ragam profesi yang dapat

memenuhi kebutuhan anak dalam memahami ragam profesi berdasarkan rumpun ilmu yang ada pada pendidikan Indonesia.

- *Psikologi Perkembangan* karya Desmita, dan buku *Psikologi Perkembangan* karya Drs. Zulkifli L. untuk mengetahui gambaran umum anak usia 10-12 tahun.
- *Profil Perkembangan Anak Prakelahiran Hingga Usia 12 Tahun* karya K. Eileen Alle dan Lynn R. Marotz untuk mengetahui profil perkembangan anak usia 10-12 tahun.
- *Career Development, employment, and Disability in Rehabilitation* oleh Strauser untuk mengetahui perkembangan karir anak usia sekolah dasar menurut ahli Donald E. Super. Dari teori ini, dapat dijadikan sebagai acuan dalam mengetahui tahapan perkembangan karier anak, sehingga kebutuhan anak terhadap pemahaman cita-cita dapat disesuaikan dengan masanya sendiri.
- *Ngapain Kuliah Kalau Nggak Sukses?* Karya Heri Kuswara untuk mengetahui tahapan anak usia 10-12 tahun dalam memahami profesi sebagai cita-citanya.
- *Orang Tuanya Manusia: Melejitkan Potensi dan Kecerdasan dengan Menghargai Fitrah Setiap Anak* karya Munif Chatib untuk mengetahui definisi dari minat dan bakat anak, ciri-ciri yang dapat dikenali ketika anak telah mengetahui potensi dalam dirinya.
- *Seri Bacaan Orang Tua; Tema Parenting: Memahami Cita-Cita Anak* oleh Yulianti Siantayani, M.Pd yang menjelaskan mengenai bagaimana memahami cita-cita anak. Seri bacaan ini juga dijadikan sebagai penguat latar belakang dari permasalahan yang diangkat.
- *E-book Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 Tentang Pendidikan Tinggi* untuk mendapatkan referensi dalam mengkategorikan profesi cita-cita anak. Relevansinya terhadap studi ini adalah diperolehnya referensi yang menjadi acuan pengklasifikasian ragam profesi yang dapat memenuhi kebutuhan anak dalam memahami ragam profesi berdasarkan rumpun ilmu yang diterapkan dalam pendidikan Indonesia.

Selain itu, literatur dari karya peneliti sebelumnya berjudul *Perancangan Boardgame Pengenalan Ragam Profesi Berbasis 8 Multiple Intelligence untuk Anak Usia 9-12 Tahun* karya Rachmi Ayu Maharani untuk memperoleh data sekunder sebagai fenomena dengan cara membandingkan hasil penelitiannya berupa persentase cita-cita anak pada tahun 2013 dengan hasil penelitian serupa yang penulis lakukan pada tahun 2015. Selain itu, data sekunder dari peneliti sebelumnya dijadikan sebagai salah satu sumber kutipan untuk memperkuat latar belakang dari permasalahan yang diangkat.

b. Studi Eksisting

Studi eksisting dilakukan dengan mengkomparasikan subyek penelitian, yaitu pengenalan ragam profesi yang diterapkan dalam berbagai bentuk media. Adapun media-media pengenalan ragam profesi yang dikomparasikan adalah buku Cita-Citaku, aplikasi edukasi *Learn The Professions*, boardgame *Smart City*, dan wahana Kidzania. Hasil analisa dari komparasi berdasarkan subyek penelitian ini dapat disimpulkan bahwa 3 dari 4 media tersebut hanya menjelaskan konten pengenalan ragam profesi yang umum, yaitu hanya menjelaskan tugas profesi dalam kehidupan masyarakat dan belum sampai pada suatu hal yang membuat anak yakin dalam memilih cita-cita tersebut sesuai dengan kepribadian dan minat bakatnya. Sedangkan wahana Kidzania, media yang sangat menarik dalam pengenalan ragam profesi. Keberadaannya memberikan anak pengalaman riil karena anak berperan sebagai profesi yang mereka cita-citakan. Dari wahana tersebut, anak-anak belajar seperti telah mewujudkan cita-citanya. Hal tersebut sangat baik dalam menumbuhkan imajinasi anak ketika menjalani profesi yang menjadi cita-citanya dimasa depan. Akan tetapi, keterjangkauan dalam pengenalan ragam profesi ini terbatas pada satu tempat saja, yaitu di Jakarta Selatan, sehingga anak yang tidak berada di daerah tersebut kesulitan dalam mendapatkan edukasi dari wahana tersebut.

c. Wawancara

Hasil wawancara mengenai profesi yang menjadi cita-cita anak adalah diperoleh bahwa sebagian besar anak tersebut bercita-cita menjadi seperti profesi yang dikenalkan orang tua atau memilih profesi memiliki nilai prestise dalam masyarakat. Anak-anak cenderung memilih suatu profesi sebagai cita-cita bukan berdasarkan pada minat bakat ataupun idealisme dalam suatu profesi, tapi lebih kepada nilai materi, seperti gaji dan kekayaan yang dimiliki. Selain itu, responden yang diwawancarai mengaku bahwa mereka masih merasa pengetahuannya terhadap ragam profesi masih dangkal, yaitu hanya mengetahui pekerjaannya saja dan masih belum bisa membayangkan bagaimana mereka merealisasikan dirinya menjadi seperti yang mereka cita-citakan.

Berdasarkan pada hasil wawancara tersebut, penulis melihat adanya peluang untuk mengenalkan ragam profesi yang bukan hanya membuka imajinasi mereka mengenai nilai idealisme dalam suatu profesi yang menjadi cita-cita, melainkan juga menanamkan suatu motivasi sikap dan pendidikan yang akan mereka lalui sebagai proses dalam merealisasikan cita-citanya.

3.3.2 Tahap II

a. Data Kuantitatif (Kuesioner)

Tahap kedua dilakukan dengan mengumpulkan data secara kuantitatif berupa kuesioner yang disebar di empat sekolah dasar yang berada di Surabaya, yaitu SDN 1 Kaliasin, SDN II Kalisari, SDN Ketintang I, dan SDN Komplek Kenjeran II. Dari penelitian tahap kedua ini diperoleh data yang menunjukkan mengenai cita-cita anak yang penulis jadikan sebagai penguat fenomena mengenai cita-cita favorit anak yang penulis komparasikan dengan data sekunder dari peneliti sebelumnya. Berdasarkan hal tersebut, diketahui bahwa pada tahun 2013 dan 2015, jumlah data statistik diketahui bahwa profesi dokter masih menjadi profesi yang paling banyak dipilih anak sebagai cita-citanya, yaitu sebanyak 27% pada tahun 2013 dan 27,06% pada tahun 2015.

Selain sebagai penguat latar belakang, hasil dari data kuesioner ini juga digunakan sebagai pertimbangan penulis dalam memutuskan kriteria desain yang

penulis buat dalam bentuk *moodboard*. *Moodboard* tersebut akan dibahas lebih rinci pada poin bab konsep desain selanjutnya.

b. Action Research (Diagram Afinitas)



Gambar 3.2 Diagram Afinitas
(Rasmalina, 2015)

Gambar diatas merupakan kesimpulan dari diagram afinitas yang telah disusun sebelumnya sebagai formulasi masalah yang teridentifikasi dari hasil penelitian yang telah dilakukan, seperti kajian dari literatur penelitian yang membahas mengenai pengenalan ragam profesi, kuesioner, dan wawancara. Formulasi masalah tersebut akan menjadi bahan penulis untuk menentukan

formulasi kebutuhan yang sesuai untuk perancangan ini. Adapun formulasi kebutuhan untuk permasalahan yang teridentifikasi adalah sebagai berikut.

- Anak

Butuh ditumbuhkan imajinasi yang membuat mereka mampu membayangkan dirinya mengapa mereka harus menjadi profesi yang mereka cita-citakan berdasarkan pada nilai idealisme suatu profesi bukan berdasarkan karena besarnya gaji yang diterima oleh profesi yang mereka cita-citakan.

Anak membutuhkan bantuan untuk membuat wawasan mereka terbuka mengenai cita-cita yang mereka miliki agar mereka dapat membayangkan bagaimana mereka dapat merealisasikan cita-citanya dan apa yang mereka lakukan ketika mereka telah menggapai cita-citanya.

- Orang Tua

Orang tua membutuhkan bantuan pihak lain untuk memberikan pengetahuan yang sesuai dengan jenjang usia anaknya. Bantuan ini bisa dari guru, media seperti permainan, video, animasi, buku cerita, dan sebagainya.

- Konten

Perlu adanya konten yang dapat membangun imajinasi anak terhadap suatu profesi yang mereka cita-citakan dan mengetahui cara merealisasikan cita-citanya. Kemudian, diperlukan pengorganisasian konten yang berseri, misalnya berdasarkan pada rumpun ilmu sesuai dengan UU Pendidikan Tinggi No.12 tahun 2012 pasal 10 tentang rumpun ilmu, atau berdasarkan kecerdasan, atau dapat juga berdasarkan kepribadian agar terlihat lebih terorganisir sebagaimana karakter anak pada usia 10-12 tahun yang menyukai pengorganisir terhadap sesuatu.

Berdasarkan pada formulasi kebutuhan diatas dapat disimpulkan bahwa perancangan ini akan memuat kebutuhan yang diharapkan dapat membantu membangun imajinasi anak mengenai mengapa mereka harus menjadi profesi yang mereka cita-citakan berdasarkan pada nilai idealisme suatu profesi, bagaimana mereka merealisasikan cita-citanya, dan apa yang mereka lakukan ketika mereka telah menggapai cita-citanya dalam media digital aplikasi *mobile*

yang dibahas secara berseri berdasarkan UU pendidika Tinggi No.12 tahun 2012 pasal 10 tentang rumpun ilmu.

3.3.3 Tahap III

Focus Group Discussion (FGD)

FGD dilakukan untuk menentukan karakter yang mereka anggap lucu, aktif, dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan pintar. Hasil FGD ini menghasilkan karakter pilihan favorit dari masing-masing kriteria yang dibahas. Kemudian, hasil pilihan tersebut dieksplorasi kembali untuk memperoleh karakter final yang memiliki sifat-sifat diatas.



Gambar 3.3 Suasana FGD bersama siswa SDN Kalisari II

(Rasmalina, 2016)

Berikut ini merupakan *review* hasil FGD yang telah dilaksanakan.

- Menurut mereka, karakter yang lucu merupakan karakter yang memiliki badan yang kecil dan kepala agak besar. Kemudian alis yang tebal, mata yang besar dan bibir tipis. Terdapat aksesoris topi yang terbalik untuk laki-laki dan aksesoris jepit rambut berbentuk bunga.
- Menurut mereka, karakter yang aktif dilihat dari karakter yang memiliki ekspresi ceria dan lincah.
- Menurut mereka, karakter yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan pintar dilihat dari pakaiannya yang rapi dan bersepatu.

Selain menentukan karakter, penulis juga memberikan *draft* cerita mengenai profesi yang telah penulis buat sebelumnya. Tujuannya adalah untuk mengetahui pendapat mereka mengenai isi cerita sekaligus masukkan mereka terhadap cerita tersebut. Berdasarkan diskusi tersebut, mereka mengaku jadi lebih tahu apa yang dilakukan oleh profesi dan bagaimana caranya untuk menjadi profesi tersebut. Perlu adanya perubahan pada plot cerita agar tidak terlalu monoton dan mengganti nama tokoh yang ada didalam cerita dengan menggunakan nama orang kota, seperti nama Siti diganti menjadi Ira yang terkesan menggunakan nama orang kota.

Uji Coba 1 Prototipe

Pada tahap ketiga juga dilakukan penelitian lebih lanjut dalam hal desain, yaitu dengan membuat prototipe aplikasi *mobile* pengenalan ragam profesi. Dalam prosesnya, penulis melakukan uji coba tampilan antarmuka aplikasi dengan menggunakan kertas A5 yang dicetak. Kemudian, penulis meminta responden untuk membayangkan dirinya menggunakan aplikasi secara digital. Setiap tombol yang mereka klik akan berganti sesuai dengan isi konten yang ada. Hasil uji coba ini nantinya akan digunakan sebagai perbaikan dan pengembangan prototipe yang sedang dirancang.



Gambar 3.4 Suasana Uji coba desain *interface* aplikasi *mobile*
(Rasmalina, 2016)

Adapun hasil dari uji coba interaksi antarmuka aplikasi ini adalah sebagai berikut.

- Secara visual, mereka menyukai ilustrasi dan warna yang ditampilkan pada aplikasi.
- Mereka mengharapkan adanya animasi dan musik pada bagian *homescreen* untuk membangun kesan atraktif dalam aplikasi.
- Alur interaksi antarmuka aplikasi mudah dipahami

Uji Coba 2 Prototipe

Uji coba 2 prototipe ini mengujicobakan aplikasi yang sudah dibuat dalam format digital dengan basis sistem Android (.apk). Pada uji coba ini—yang menjadi respondennya adalah anak kelas 5 (usia 10-12 tahun) di SDN Kalisari II Surabaya. Berdasarkan pengujicobaan prototipe ini dihasilkan respon pengguna sebagai berikut.

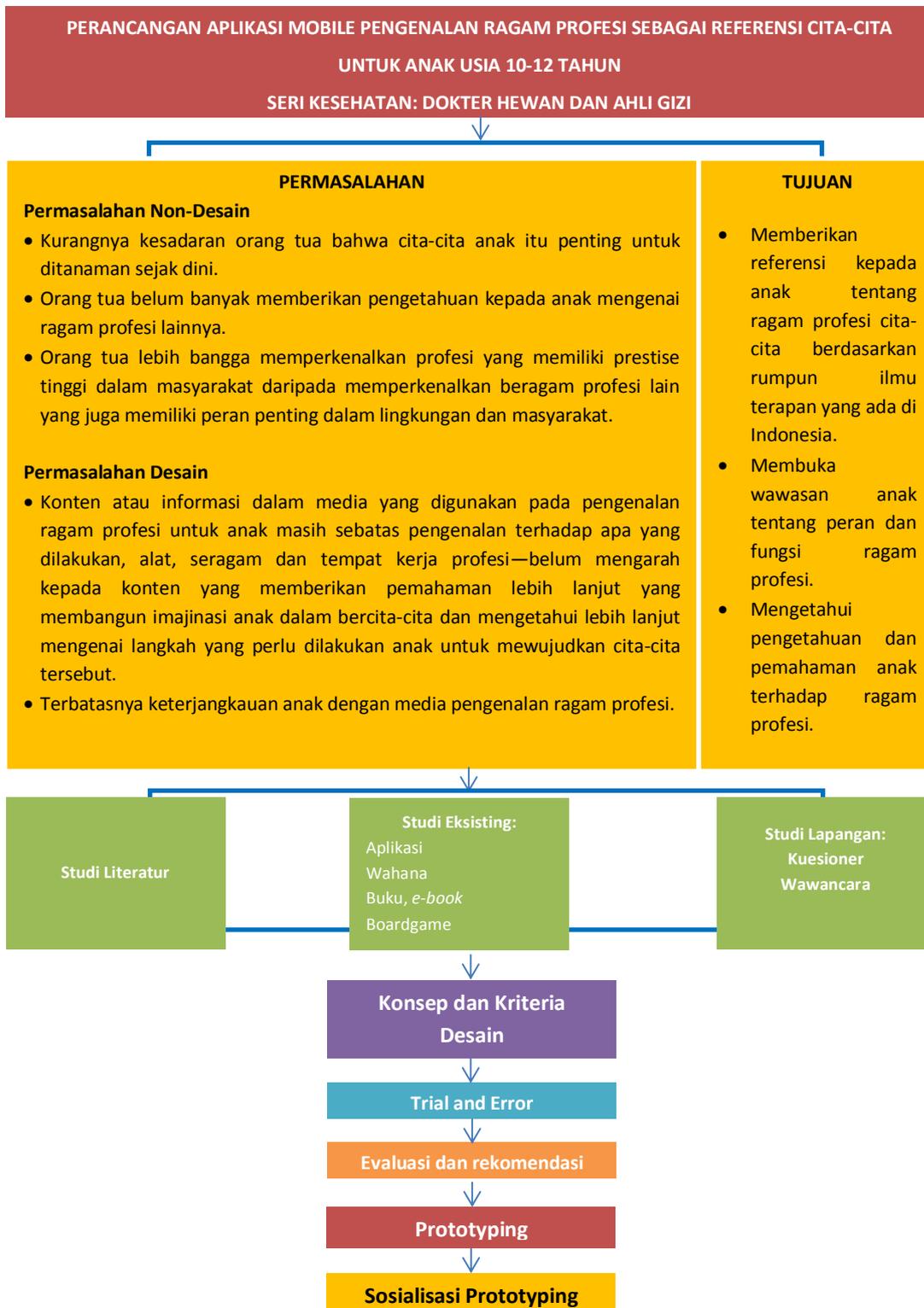
- Secara visual, mereka menyukai ilustrasi dan warna yang ditampilkan pada aplikasi.
- Tingkat keterbacaan anak terhadap huruf pada narasi di dalam aplikasi sudah baik.
- Setelah membaca cerita dari aplikasi tersebut, anak-anak mengaku bahwa mereka bertambah pengetahuannya mengenai profesi ahli gizi dan dokter hewan.
- Mereka menyarankan untuk menambah judul atau seri baru tentang profesi lainnya agar mereka bisa mengetahui lebih banyak tentang ragam profesi.
- Perlu adanya perbaikan untuk beberapa bagian dari aplikasi yang tidak bisa dijalankan.



Gambar 3.5 Suasana ujicoba 2 prototipe di SDN Kalisari II Surabaya

(Rasmalina, 2016)

3.4 Alur Pikir



Gambar 3.6 Bagan Alur pikir perancangan
(Rasmalina, 2015)

BAB IV

KONSEP DESAIN

Pengambilan keputusan konsep desain pada perancangan ini adalah dengan menghubungkan keinginan dan kebutuhan yang diperoleh melalui hasil kuesioner, wawancara kepada *stakeholder*, yaitu anak-anak usia 10-12 tahun karena mereka merupakan pihak terkait dengan permasalahan yang diangkat, dan *user testing* berupa uji coba desain antarmuka aplikasi. Perancangan yang dihasilkan harus mampu menjawab kebutuhan anak dalam memperoleh informasi yang berkaitan dengan pengenalan ragam profesi yang sesuai dengan tingkat usianya. Kemudian, penentuan keinginan diperoleh dengan meninjau kembali tanggapan mereka mengenai bentuk pengemasan informasi yang menarik sehingga mampu menyampaikan pesan dan informasi yang sesuai dengan aoa yang mereka butuhkan.

4.1 Target Audiens

Segmentasi, Targetting, dan Positioning Produk

a. Segmentasi

1. Segmentasi Demografi

Secara demografi, perancangan ini diperuntukkan untuk orang dengan kriteria sebagai berikut:

Usia (Tahun)						
0-3	4-6	7-9	10-12	13-15	16-17	18-20
		Sekunder	Primer			

Tabel 4.1 Segmentasi demografi

(Rasmalina, 2015)

- Anak-anak (Usia 10-12 Tahun)
Pemilihan segmentasi pada usia 10-12 tahun sebagai target primer perancangan ini didasari oleh tingkat kognitif anak yang mulai berpikir dan membicarakan pilihan cita-cita dan rencana karier; melamunkan dan membayangkan masa depannya.
- Pendidikan Sekolah Dasar (Kelas 5)
- Tinggal di Perkotaan (Urban)(Surabaya)
- Laki-laki dan Perempuan
- Sosial Ekonomi Status (SES) Orang tua minimal C (rata-rata pendapatan Rp. 3,5 Juta)⁴⁰

2. Segmentasi Geografis

Secara geografis, hasil perancangan ini akan didistribusikan secara luas, terutama untuk anak-anak di daerah Surabaya.

3. Segmentasi Psikografis

Secara psikografis, anak-anak yang menjadi target perancangan ini adalah:

- 1) Anak-anak yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap cita-citanya.
- 2) Anak-anak yang suka menggunakan media digital, terutama tablet atau *smartphone*.
- 3) Anak-anak yang menyukai hal-hal yang berhubungan dengan teknologi dan digital.

⁴⁰ Survei perusahaan riset global Kadence International. *Survei: Kelas Ekonomi Atas Banyak yang Punya "Side Job"*. Kompas.com edisi 30 April 2014. Diakses dari <http://bisniskeuangan.kompas.com/read/2014/04/29/1521558/Survei.Kelas.Ekonomi.Atas.Banyak.yang.Punya.Side.Job>, pada 30 Mei 2016.

b. Targetting⁴¹

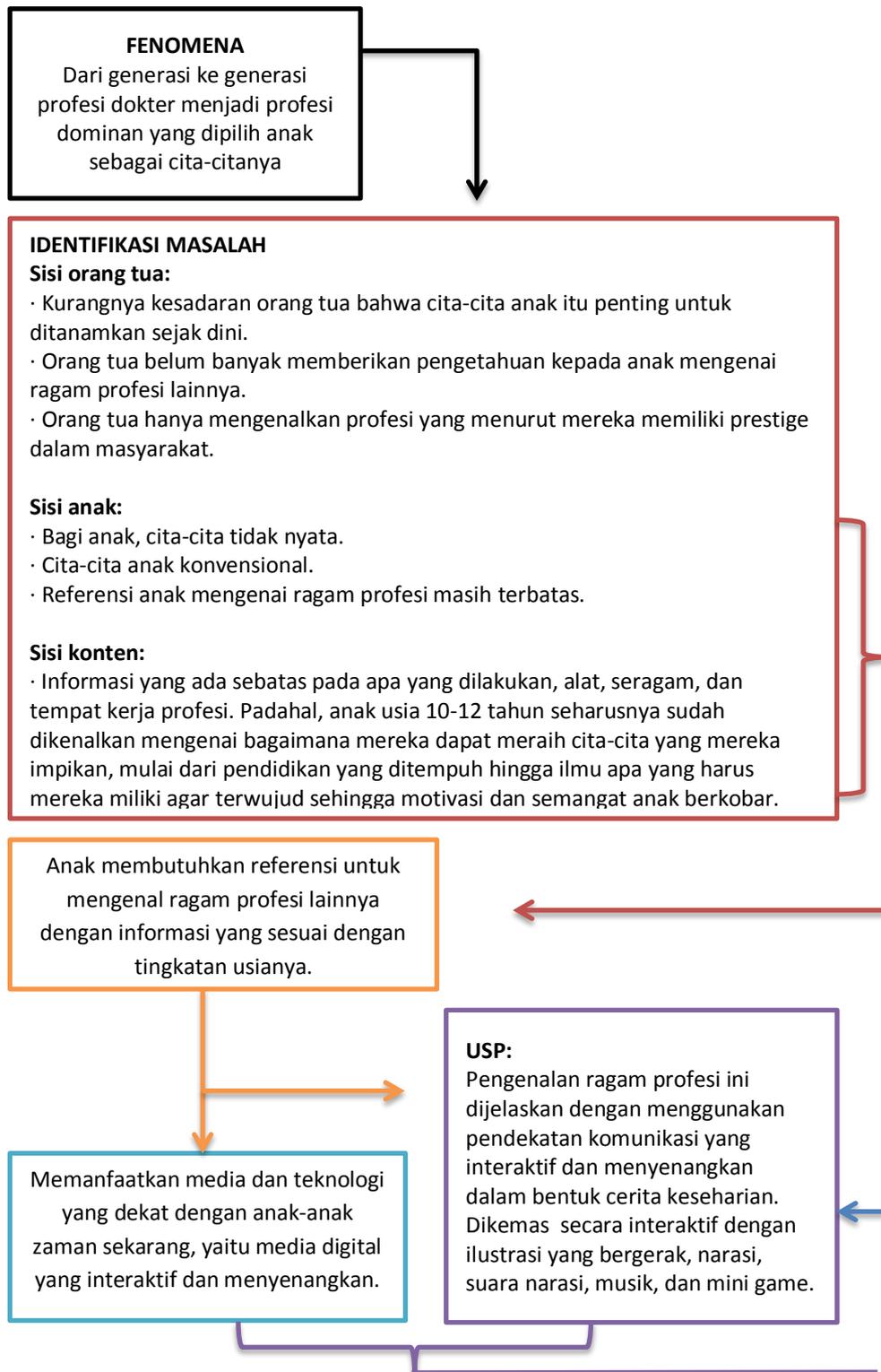
- Mulai berpikir dan membicarakan pilihan cita-cita dan rencana karier; melamunkan dan membayangkan masa depannya.
- Mulai memperlihatkan keterampilan-keterampilan manipulatif menyerupai orang dewasa.
- Mulai mempunyai minat terhadap hal-hal yang lebih luas, seperti dibidang teknologi dan pengetahuan.
- Mulai berpikir konkrit, rasional, dan obyektif.
- Mulai meniru pakaian, gaya rambut, dan sikap dari tokoh olahraga dan selebritis yang populer.
- Melihat image diri sangat penting; biasanya mendefinisikan dirinya sendiri dari penampilannya, barang miliknya, atau kegiatannya; bisa juga membandingkan dengan orang dewasa yang dikaguminya.

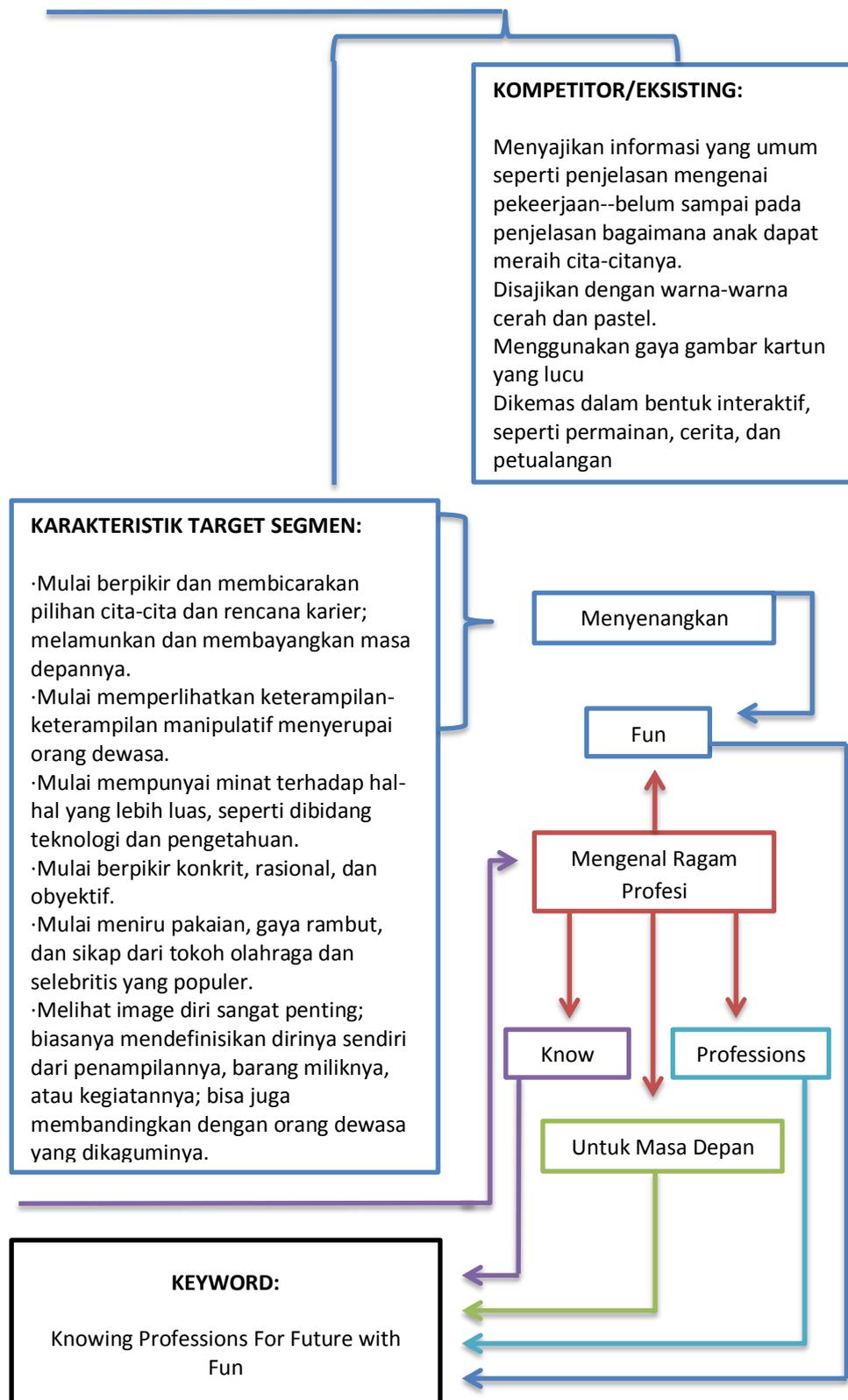
c. Positioning

Positioning perancangan ini adalah media alternatif dalam bentuk aplikasi *mobile* yang dapat digunakan sebagai media yang mengenalkan ragam profesi sebagai referensi cita-cita untuk anak usia 10-12 tahun. *Unique Selling Point* (USP) dari perancangan ini adalah media visual pengenalan ragam profesi dengan menggunakan pendekatan komunikasi yang interaktif dan menyenangkan yaitu dalam bentuk cerita yang dilengkapi dengan gambar bergerak, narasi, audio, dan *minigames*. Memiliki konten yang dapat membangun imajinasi anak dalam bercita-cita. Konten disusun secara berseri berdasarkan rumpun ilmu terapan yang digunakan di Indonesia. Anak-anak bukan hanya diajak untuk mengenal ragam profesi, tapi juga diajak untuk mengetahui bagaimana mereka dapat menggapai jenis profesi yang mereka cita-citakan.

⁴¹ K. Eileen Allen dan Lynn R. Marotz. *Profil Perkembangan Anak Prakelahiran Hingga Usia 12 Tahun*. USA: Cengage. 2010.

4.2 Kata Kunci (*Keyword*)





Gambar 4.1 Bagan Alur Keyword
 (Rasmalina, 2015)

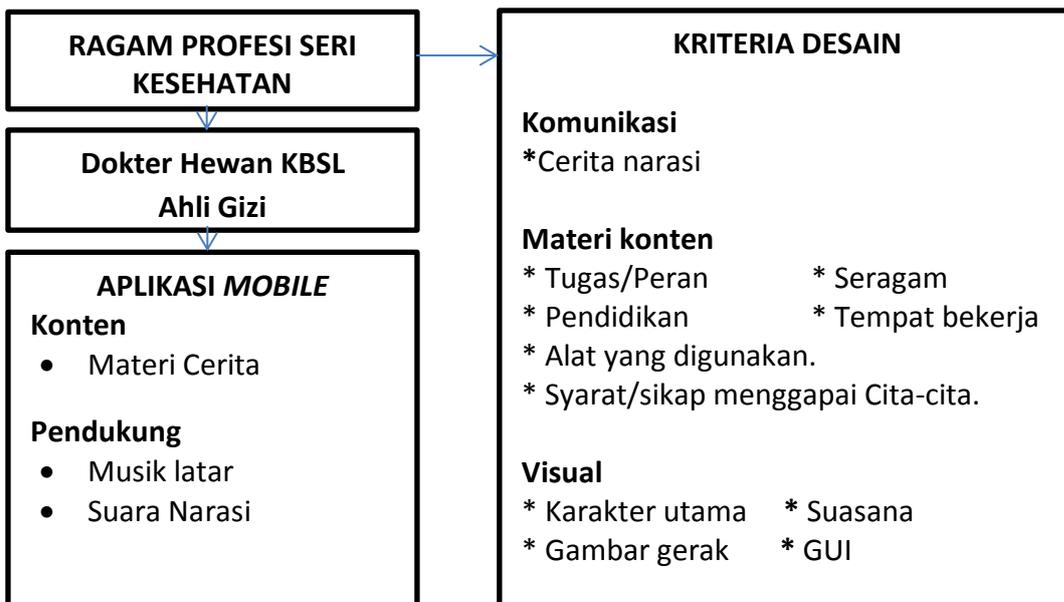
4.3 Definisi *Keyword*

Keywords *Knowing Professions for Future with Fun* memiliki arti kenali profesi untuk masa depan dengan menyenangkan. *Know* berasal dari tujuan perancangan yang ingin memperkenalkan ragam jenis profesi lainnya berdasarkan rumpun ilmu terapan yang digunakan di Indonesia agar anak memiliki referensi yang banyak mengenai profesi yang mereka cita-citakan. Kata *Future* dan *Profession* berasal dari lanjutan dan hubungan antara AIO dan kebutuhan anak dalam mengenal profesi sebagai referensi cita-citanya dimasa depan. Kemudian, kata *Fun* yang berasal dari karakteristik dan aktivitas anak yang menyukai hal-hal yang menyenangkan, mengeksplorasi diri, dan aktif. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa perancangan ini memiliki konsep mengenali ragam profesi sebagai referensi cita-cita anak untuk masa depan dengan cara yang menyenangkan.

4.4 Kriteria Desain

4.4.1 Konsep Perancangan Aplikasi Pengenalan Ragam Profesi

Pada kriteria desain ini akan dibahas tentang beberapa hal penting sebagai acuan dalam mempermudah proses desain.



Gambar 4.2 Bagan konsep perancangan

(Rasmalina, 2015)

4.4.2 Komunikasi

Pengguna media aplikasi *mobile* pengenalan ragam profesi ini merupakan anak usia 10-12 tahun (siswa kelas 4-5 SD). Dalam perancangan ini, strategi komunikasinya menggunakan bahasa sehari-hari dan sederhana yang biasa digunakan anak-anak dalam berinteraksi dengan teman-temannya. Hal tersebut dimaksudkan agar penyampaian konten berupa cerita narasi ini dapat mudah dipahami oleh anak-anak tersebut.

Selain itu, terdapat beberapa pendekatan komunikasi yang digunakan sebagai pendukung tersampainya tujuan dari perancangan ini, antara lain:

- Pendekatan moral. Untuk menyampaikan informasi mengenai sikap apa saja yang mereka harus miliki untuk dapat mewujudkan cita-citanya adalah melalui tantangan, dimana anak sebagai pengguna aplikasi diajak untuk mengumpulkan tanda 'hati' sebagai simbol sikap atau karakter yang akan mereka temukan dalam setiap judul cerita pengenalan ragam profesi. Dari setiap tanda 'hati' yang mereka kumpulkan, mereka akan memperoleh kesempatan untuk membaca uraian dari sikap tersebut berupa pengertian, bagaimana memupuk sikap, dan contoh penerapan sikap dalam kehidupan sehari-hari.
- Pendekatan emosional. Pendekatan emosional ini digunakan untuk menarik simpatik anak dalam menggunakan aplikasi ini berupa penghargaan ketika anak membaca setiap seri cerita yang ditampilkan, mengunduh cerita profesi lainnya yang akan terus diperbarui, mampu mengumpulkan tanda hati yang telah ditentukan dan minigames yang membuat media ini lebih interaktif untuk anak.
- Pendekatan artistik. Pendekatan ini dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu pemilihan karakter, tampilan layout, dan navigasi dalam aplikasi. Selain itu, media aplikasi ini merupakan media interaktif, dimana pengguna dapat secara aktif berinteraksi dengan media. Oleh karena itu, aplikasi terdapat gambar ilustrasi yang dapat bergerak ketika disentuh, suara narasi, dan musik latar untuk memberikan kesan menarik dan interaktif pada aplikasi.

Untuk detail dari pendekatan artistik ini akan dijelaskan secara bertahap pada sub-bab strategi visual.

4.4.3 Konten

Perancangan kali ini akan membahas konten yang akan dibuat dalam periode Tugas Akhir. Konten yang akan dimuat merupakan konten pengenalan ragam profesi berdasarkan rumpun ilmu terapan dibidang kesehatan sebagai luaran seri pertama dari perancangan pengenalan ragam profesi sebagai referensi anak-anak usia 10-12 tahun. Terdapat dua jenis profesi yang akan dibahas dalam seri kesehatan ini, yaitu profesi dokter hewan kebun binatang dan satwa liar dan ahli gizi.

Adapun alasan pemilihan kedua profesi tersebut sebagai profesi yang akan dikenalkan kepada anak-anak adalah sebagai berikut:

Dokter Hewan Kebun Binatang dan Satwa Liar

1. Mayoritas anak yang menjadi responden memilih profesi dokter (27,06%) tetapi masih belum memiliki pengetahuan lebih tentang jenis profesi dokter lainnya dan tugasnya, serta bagaimana syarat dan pendidikannya.
2. Pada sesi wawancara mendalam dengan anak-anak yang menjadi responden, dari 12 anak yang diwawancarai, terdapat dua anak yang bercita-cita ingin menjadi dokter hewan. Akan tetapi, mereka belum mengetahui syarat-syarat, pendidikan, dan tugas lainnya dari dokter hewan ini.

Ahli Gizi

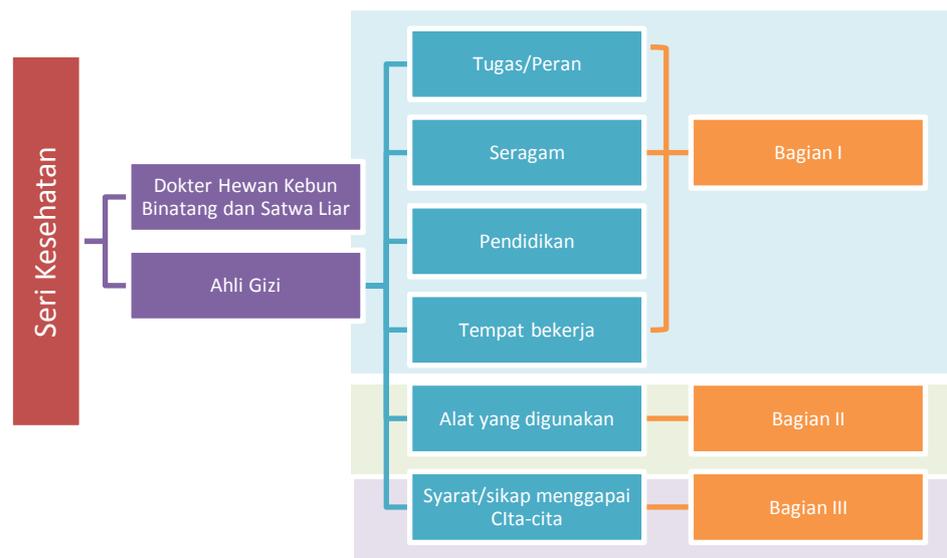
Anak-anak belum mengetahui mengenai profesi ahli gizi. Hal ini dibuktikan dengan tidak ada yang menyebutkan profesi ini dalam daftar cita-cita mereka.

Adapun penjelasan detail mengenai penyampaian informasi konten akan dibahas berdasarkan hierarki konten pada sub-bab selanjutnya.

4.4.3.1 Hierarki Konten

Pengenalan ragam profesi seri kesehatan ini akan membahas dua jenis profesi, yaitu dokter hewan kebun binatang dan satwa liar dan ahli gizi. Pengenalan ini dibagi menjadi tiga bagian, yaitu bagian I, bagian II, dan bagian III.

Berikut ini adalah bagan hierarki konten pengenalan ragam profesi untuk anak usia 10-12 tahun.



Gambar 4.3 Bagan Hierarki Konten
(Rasmalina, 2015)

a. Bagian I

Pada bagian ini merupakan bagian utama, dimana terdapat deskripsi mengenai tugas/peran setiap profesi, seragam yang digunakan, pendidikan yang ditempuh, dan tempat bekerja profesi akan dibahas dalam bentuk alur cerita.

b. Bagian II

Pada bagian ini berisi mengenai alat yang digunakan yang dikemas dalam bentuk mini game yang berada didalam cerita.

c. Bagian III

Pada bagian ini berisi informasi mengenai syarat/sikap yang perlu dimiliki anak dalam menggapai cita-citanya. Bagian ini dikemas dalam bentuk tantangan, dimana anak akan menemukan sebuah ikon yang berisi sikap-sikap yang telah mereka kumpulkan. Pada laman tersebut, anak-anak juga akan mengetahui mengenai sikap yang telah mereka kumpulkan dan apa saja contoh yang dapat mereka lakukan untuk memupuk sikap-sikap yang baik dalam menggapai cita-cita. Sebagai tambahan, setiap ikon yang mereka temukan akan terekam pada laman penghargaan dan tantangan.

4.4.3.2 Kriteria Komunikasi Konten

Konten yang telah dibuat akan dikomunikasikan dalam bentuk cerita yang diadaptasi dari keseharian anak-anak usia tersebut dan diperankan oleh dua tokoh utama, yaitu anak laki-laki dan perempuan, bernama Putra dan Citra. Nama Putra dan Citra sendiri diambil dari nama-nama yang paling umum digunakan oleh orang tua dalam menamakan anaknya. Selain itu, nama ini juga disesuaikan dengan tagline yang akan dijadikan judul dalam aplikasi yang dibuat, yaitu "Punya Cita-Cita". Tagline ini diartikan untuk menyampaikan bahwa setiap anak harus memiliki cita-cita agar mereka memiliki motivasi dan semangat hidup untuk menggapainya.

Cerita Keseharian Putra dan Citra yang berisi pengenalan ragam profesi ini dikemas dalam bentuk cerita pendek dengan ilustrasi yang bergerak ketika diklik atau digeser, teks narasi, suara narasi, dan musik latar. Adapun jumlah kata yang dibuat pada cerita pendek ini yaitu sebanyak 500-600 kata.

Adapun ciri-ciri cerita pengenalan ragam profesi yang dirancang adalah sebagai berikut:

a. Dari segi tema

Tema cerita ‘Putra dan Citra’ mengenai kegiatan yang dilakukan Putra dan/atau Citra yang berujung pada bertambahnya wawasan mereka mengenai suatu profesi.

b. Dari segi cerita

Cerita dalam aplikasi *mobile* Putra dan Citra memiliki alur cerita yang dimulai dengan suatu kegiatan yang dilakukan tokoh utama, Putra dan/atau Citra bersama dengan tokoh pendamping (kerabat atau keluarga). Kemudian, muncul suatu konflik yang akan membawa tokoh utama mengenal suatu profesi. Akhirnya, tokoh utama Putra dan/Citra mengenal suatu profesi baru.

c. Dari segi tokoh

Tokoh dalam cerita Putra dan Citra terbagi menjadi dua golongan utama, yaitu:

1. Tokoh utama, yaitu Putra dan Citra yang diposisikan sebagai tokoh yang belum mengenal suatu profesi.
2. Tokoh pendamping, yaitu tokoh yang serba tahu tentang suatu profesi, seperti orang tua, guru, dan seseorang yang berprofesi.

4.4.4 Visual

Keputusan kriteria desain secara visual yang dibuat untuk perancangan ini diperoleh dari penelitian-penelitian yang dilakukan sebelumnya, seperti wawancara, kuesioner, diskusi, dan hasil kesimpulan observasi yang dilakukan secara langsung.

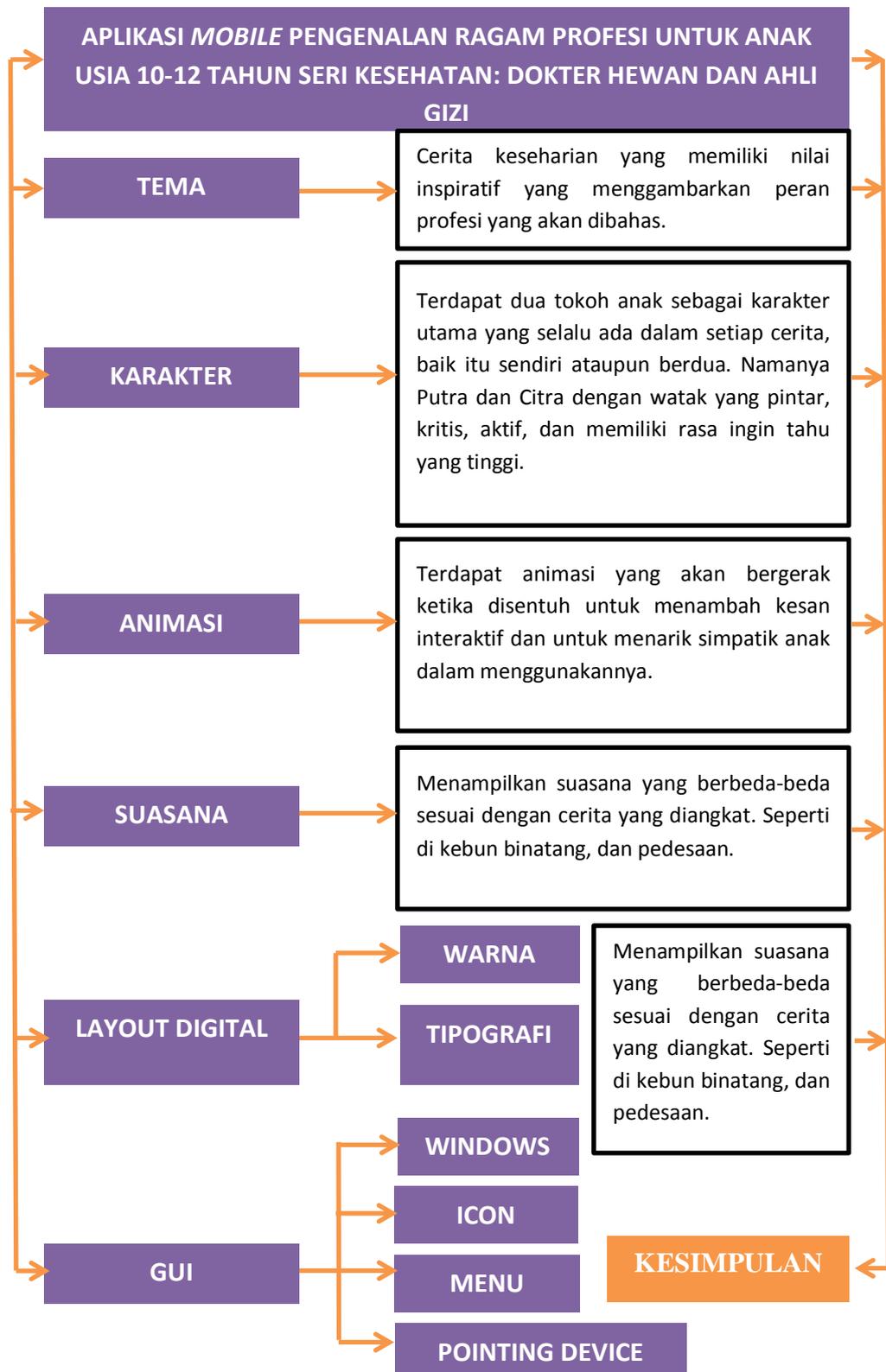
Observasi ini dilakukan dengan mengamati aktivitas yang dilakukan oleh anak usia 10-12 tahun di SDN Ketintang I, SDN Kalisari II, SDN Kaliasin I, dan SDN Kenjeran V Surabaya. Adapun hal-hal yang diamati adalah buku

yang mereka baca, penggunaan media digital dalam kesehariannya, dan kartun yang mereka sukai. Berdasarkan hal tersebut, diperoleh turunan kriteria berupa warna, tipografi, gaya ilustrasi, yang akan dijadikan acuan dalam perancangan aplikasi *mobile* pengenalan ragam profesi untuk anak usia 10-12 tahun. Berikut ini adalah *moodboard* yang disusun sebagai gambaran hasil observasi dan analisis dari penelitian yang telah dilakukan.



Gambar 4.4 *Moodboard* Anak Usia 10-12 Tahun

(Rasmalina, 2015)



Gambar 4.5 Bagan pemetaan komunikasi visual
(Rasmalina, 2015)

Adapun kesimpulan dari bagan pemetaan visual dalam perancangan ini adalah aplikasi *mobile* pengenalan ragam profesi yang dibuat dalam konsep cerita keseharian yang memiliki nilai inspiratif dari profesi-profesi yang dibahas dengan menyajikan tampilan visual yang menarik dan interaktif. Menarik dalam konteks ini adalah gambar ilustrasi dalam aplikasi ini dapat bergerak ketika disentuh, suara narasi, dan musik latar. Selain itu, didalam cerita, terdapat dua anak, yaitu Putra dan Citra yang menjadi tokoh utama dalam cerita pengenalan ragam profesi. Untuk tampilan aplikasi terdapat GUI yang akan lebih detail dibahas pada bagian sub-bab aplikasi.

A. Logo Media Aplikasi Pengenalan Profesi

Kriteria logo untuk media aplikasi ini adalah

- Menggunakan logogram atau logotype yang sesuai, yaitu *handwriting* atau dekoratif.
- Menggunakan warna cerah dan kontras dengan *background*.
- Menampilkan tokoh utama, yaitu Putra dan Citra.

B. Karakter

Karakter merupakan sosok tokoh yang tampil untuk mendukung dan membuat suatu cerita menjadi hidup. Berdasarkan hasil survei, diketahui bahwa tokoh-tokoh dari kartun yang mereka sukai seperti Doraemon, Upin Ipin, Boboiboy, Pada Zaman Dahulu, dan sebagainya. Adapun alasan karakter tersebut digemari adalah karakter tersebut sederhana, tapi memiliki karakter yang menyenangkan dan dapat memancing emosi penontonnya.

Terdapat beberapa tahapan proses yang dilakukan untuk menemukan visual karakter yang sesuai dengan target audiens. Tahapan ini dilalui dengan membuat beberapa macam alternatif karakter hingga terpilihnya desain final. Proses pemilihan ini melibatkan anak usia 10-12 tahun sebagai target audiens dari perancangan ini. Untuk penggambaran karakter sendiri dibentuk berdasarkan kartun favorit anak, dimana berdasarkan hasil survei, anak-anak menyukai suatu karakter karena lucu dari segi bentuk,

pewarnaan, tingkah laku, dan ukuran. Pada cerita yang dibuat dalam perancangan ini, karakter yang ingin dihasilkan adalah karakter yang terlihat lucu, aktif, ceria, dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi.

C. Typesetting

Jenis *font* yang cocok untuk karakteristik anak-anak adalah jenis font yang memiliki bentuk *handwriting*. *Font* jenis ini memiliki kesan fleksibel, dinamis, menyenangkan, dan lucu. Penggunaan tipografi dalam media aplikasi ini dibagi menjadi beberapa bagian, yaitu typeface untuk materi narasi cerita, tombol, dan judul.

Berikut ini adalah font yang akan digunakan dalam perancangan pengenalan ragam profesi untuk anak usia 10-12 tahun.

1. Font Narasi Cerita

Nama Font : KG Next To Me Solid
 Ukuran : 23pt
 Warna : Black 80%

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 1234567890!@#\$%&*()_+{}|~

Gambar 4.6 Font yang akan digunakan KG Next To Me

(Rasmalina, 2015)

2. Font Judul

Nama Font : Doctor Soos Bold
 Ukuran : 48-60pt
 Warna : White dan Black 80%

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
 a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Gambar 4.7 Font yang akan digunakan Doctor Soos
 (Rasmalina, 2015)

3. Font Tombol

Nama : Amatic SC
 Ukuran : 55pt
 Warna : White

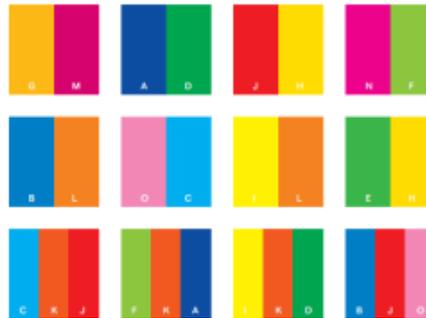
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
 a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Gambar 4.8 Font yang akan digunakan Amatic SC
 (Rasmalina, 2015)

D. Warna

Skema warna yang akan digunakan dalam perancangan ini adalah warna *colorful* berdasarkan *moodboard* yang telah dibuat sebelumnya.

Menurut teori warna yang dijelaskan pada bab Studi Literatur, skema warna *colorful* ini terdiri dari tiga warna yang diproses, yaitu biru, magenta, dan kuning. Warna ini memiliki arti hidup, atraktif, semangat, dan ceria. Warna ini akan sangat cocok untuk diterapkan dalam perancangan media interaktif pengenalan ragam profesi untuk anak-anak usia 10-12 tahun.



Gambar 4.9 Skema warna *Colorful*

Sumber: Creative Color Scheme, 2009

E. Ilustrasi

- **Ilustrasi Cerita**

- ❖ Ilustrasi dalam perancangan ini berupa gambar ilustrasi dengan kriteria sebagai berikut.
- ❖ Menggunakan gaya gambar sederhana sesuai dengan suasana yang digambarkan pada cerita.
- ❖ Menggunakan gaya pewarnaan kombinasi yaitu *digital coloring* dan *vector*.
- ❖ Menggunakan kombinasi warna *colorful* yang telah menjadi kriteria pada warna.
- ❖ Ketika disentuh, karakter dalam cerita dapat bergerak yang dilengkapi dengan audio dan musik.

- **Suasana**

Dalam setiap cerita, digunakan suasana yang mendukung dengan mengacu kepada suasana lingkungan yang sering ditemui seperti kebun binatang, lembah, rumah, dan sebagainya.



Gambar 4.10 Contoh suasana yang akan digunakan dalam cerita

Sumber: google image, 2015

Sesuai dengan materi cerita yang ditampilkan, yaitu profesi dokter hewan kebun binatang dan satwa liar dan ahli gizi, akan dimasukkan beberapa elemen visual yang berhubungan dengan profesi tersebut, seperti seragam, dan alat-alat yang biasa digunakan oleh profesi tersebut dalam melakukan praktek keprofesiannya. Berikut ini detail elemen visual yang akan ditampilkan.

- Seragam dokter hewan kebun binatang



Gambar 4.11 Penampilan dokter hewan kebun binatang dan satwa liar di Indonesia

Sumber: google image, 2015

- Seragam ahli gizi



Gambar 4.12 Penampilan ahli gizi di Indonesia

Sumber: google image, 2015

- Alat-alat yang digunakan
 - Dokter Hewan :
Pinset, alkohol, gunting, kapas, antiseptik, dan perban.



Gambar 4.13 Contoh alat-alat yang digunakan oleh dokter hewan

Sumber: google image, 2015

- Ahli Gizi :
 BIA (Bioelectric Impedance Analysis) untuk mendeteksi komposisi lemak dan otot tubuh. Tensi meter untuk mengetahui tekanan darah. Pita lila untuk mengukur lingkar lengan atas.



Gambar 4.14 Contoh alat-alat yang digunakan oleh ahli gizi

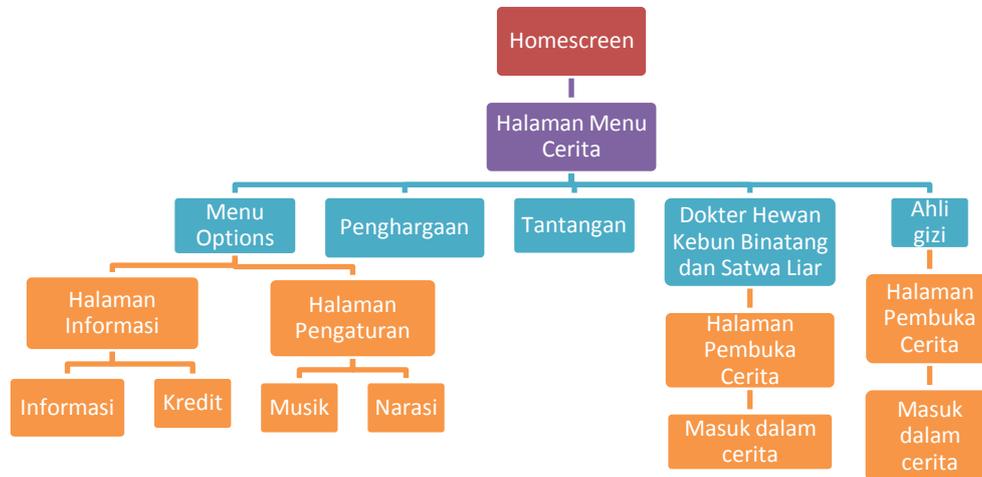
Sumber: google image, 2015

F. Desain Interface dan Layout

Adapun kriteria *layout* untuk media aplikasi ini adalah:

- Komposisi gambar lebih banyak dibandingkan dengan tulisan, atau terdapat suatu area yang dapat menampilkan dan menyembunyikan teks dengan penambahan suara agar tidak bosan.
- *Layout* memiliki konstanta dan variabel agar setiap halaman memiliki satu kesatuan.
- Tombol navigasi diletakkan secara rapi agar mudah ditemukan dan tidak boleh terlihat kaku.
- Sistem *interface* harus mudah dipahami oleh pengguna.
- Ukuran resolusi 1280x720 px dengan jumlah *slide* utama antara 10-13 halaman setiap serinya.

G. Struktur Navigasi



Gambar 4.15 Bagan navigasi aplikasi
(Rasmalina,2015)

H. Graphical User Interface (GUI)

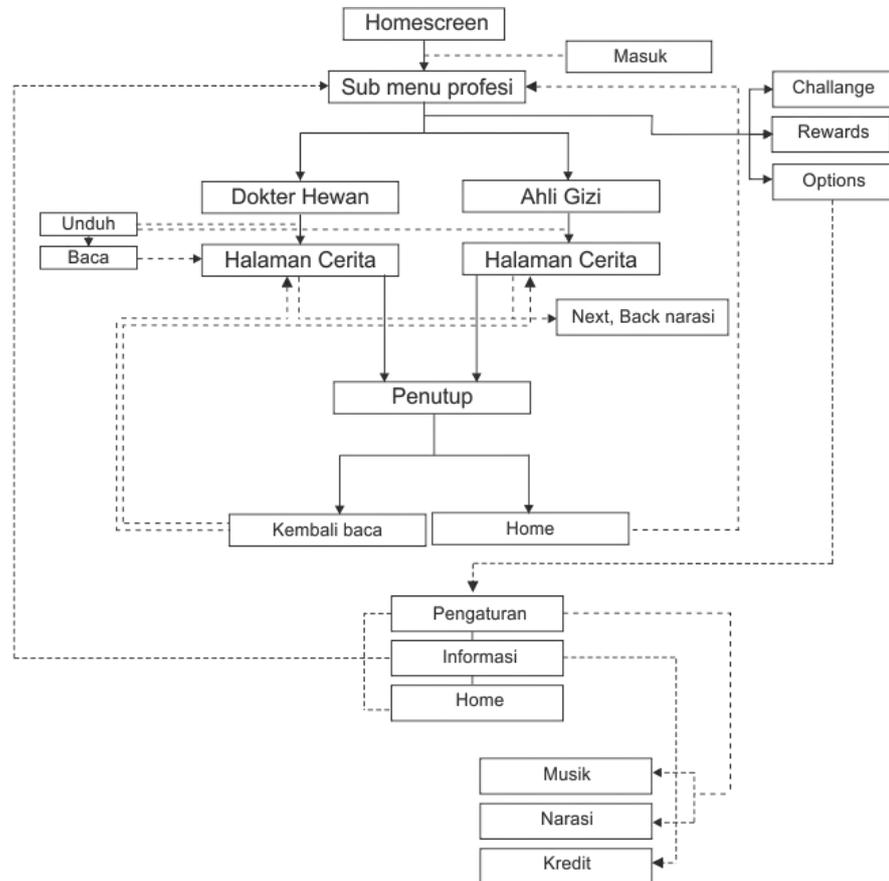
- **Window**

Adapun kriteria dari window tampilan aplikasi ini, yaitu dibuat dalam ukuran 1280 x 720 px (HD Resolution).

- **Icon**

Ikon menu dan tombol navigasi yang terpilih merupakan ikon yang sederhana. Ikon yang akan digunakan pada rancangan ini merupakan bentuk pengembangan ikon-ikon standar, seperti tanda panah untuk menunjukkan *back* dan *next*, gerigi yang menunjukkan pengaturan, dan sebagainya. Ukuran dari ikon navigasi ini adalah 91x91 px.

- **Menu**



Gambar 4.16 Bagan hierarki menu aplikasi
(Rasmalina,2015)

- **Ponters Device**

Alat interaksi untuk menggunakan aplikasi ini adalah dengan sistem sentuh pada layar (*touchscreen*).

H. Pengisian Suara dan Musik

Pengisian suara terdiri atas tiga bagian yaitu latar musik, *dubbing* karakter, dan efek suara. Khusus untuk *dubbing* karakter akan disesuaikan dengan sifat karakter yang ada. Untuk latar musik dan efek suara dibawah lisensi *audioblocks.com* dan sumber gratis lainnya seperti www.freesfx.co.uk.

4.5 Proses Desain

4.5.1 Desain Karakter

Karakter yang akan dibuat ini memiliki sifat yang aktif, ceria, kritis, dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Adapun formula desain dari karakter ini antara lain:

1. Bagaimana karakteristik fisiknya?

- ❖ Tubuh kecil, kepala agak besar, terlihat pintar dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi.

2. Kekuatan, kelemahan dari sifat dan intelegensinya?

- ❖ Kelebihan : Kritis, aktif, rasa ingin tahu tinggi, mudah bergaul, dan cerdas.
- ❖ Kelemahhan : belum banyak mengenal profesi sebagai cita-cita.

3. Ciri khas?

Putra

Warna : Biru-Biru tua

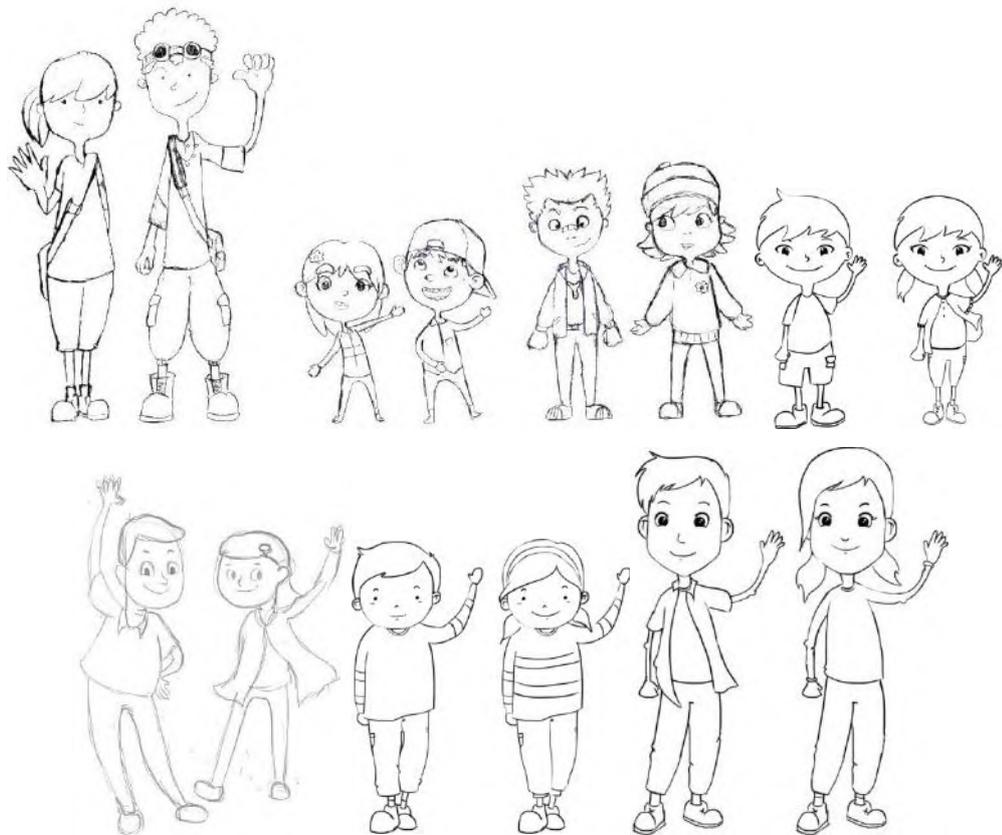
Benda : Topi biru tua kearah belakang

Citra

Warna : Kuning-oranye

Benda : pita bunga kuning-oranye

Berikut ini adalah beberapa sketsa karakter dan *rough design* karakter yang telah dibuat dengan mengadaptasi bentukan tokoh yang disukai anak berdasarkan hasil survei.



Gambar 4.17 Alternatif sketsa desain karakter tokoh utama
(Rasmalina, 2016)



Gambar 4.18 Alternatif *rough design* karakter tokoh utama
(Rasmalina, 2016)

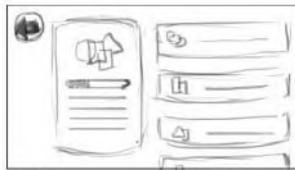
Dari beberapa alternatif karakter dengan gaya gambar yang berbeda di atas, dipilih karakter dengan bentuk dan sifat yang diinginkan melalui hasil FGD dan voting yang dilakukan bersama anak usia 10-12 tahun berjumlah 8 anak di SDN Kalisari II di Jalan Bhaskara Mulyosari, Surabaya. Dari hasil tersebut, dilakukan kembali eksplorasi bentuk untuk mendapatkan bentuk karakter utama yang sesuai dengan menggabungkan beberapa bentuk yang mencerminkan sikap karakter yang diinginkan dari setiap karakter terpilih.



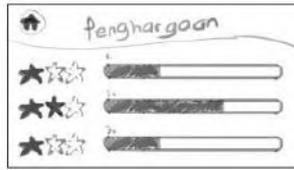
Gambar 4.19 sketsa karakter tokoh utama yang telah dieksplorasi
(Rasmalina, 2016)

4.5.2 Desain Interface dan Layout

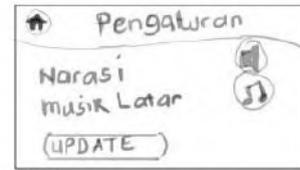
Berikut adalah *rough thumbnail interface* dan *layout* aplikasi *mobile* pengenalan ragam profesi.



Hlm.6
Detail dari laman yang berisi sikap/syarat yang harus mereka miliki untuk menjadi profesi yang mereka cita-citakan. terdapat ilustrasi, jumlah sikap/syarat yang harus mereka capai dan jumlah yang sudah tercapai, dan teks ulasan mengenai motivasi yang mendorong anak semangat menggapai cita-citanya.



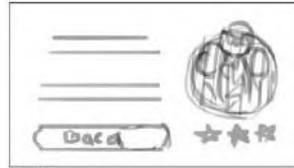
Hlm.7
Laman penghargaan terdiri dari ikon home dan jenis penghargaan dalam bentuk bintang - Pembaca akan mendapatkan bintang apabila pembaca:
1. mengunduh setiap cerita;
2. membaca cerita berulang kali;
3. menyelesaikan minigame dengan baik.



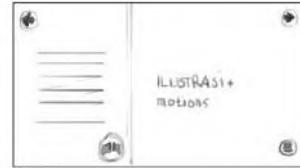
Hlm.8
Laman pengaturan yang berisi pilihan pembaca untuk menghidupkan/mematikan suara narasi dan musik latar. Kemudian, terdapat menu update untuk menghubungkan pengguna dengan link update-an terbaru.



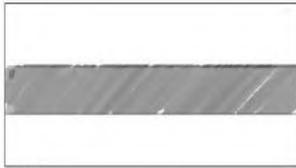
Hlm.9
Saat menu masuk ditekan, pembaca akan menemukan beberapa seri cerita dan mereka harus mendownload terlebih dahulu untuk membacanya.



Hlm.10
Kemudian, setelah pembaca mendownload, pembaca masuk ke laman pembuka cerita dan mengklik tombol baca. Dalam laman berisi judul cerita, ulasan singkat, dan bintang penghargaan seberapa sering mereka membaca cerita tsb.



Hlm.11
Pada laman bacaan, pembaca akan disajikan dengan teks yang dapat dimunculkan dan disembunyikan dengan menekan ikon buku terbuka. Kemudian terdapat ilustrasi yang disertai beberapa gerakan ketika disentuh pembaca untuk menambah kesan interaktif. terdapat ikon options, back, dan next.



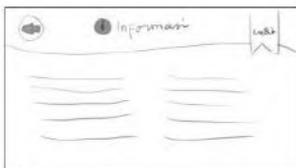
Hlm.1
Flashscreen introduksi aplikasi (5 detik)
Teks dan logo



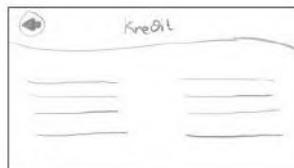
Hlm.2
Homescreen - Terdiri dari ilustrasi tokoh dan benda-benda yang berkaitan dengan profesi, ikon mulai, option, penghargaan, dan kumpulan sikap untuk menggapai cita-cita.



Hlm.2
Homescreen - Ketika tombol options diklik, maka ikon pengaturan dan informasi muncul.



Hlm.3
Dalam ikon informasi, terdapat informasi mengenai aplikasi dan kata pengantar motivasi untuk anak-anak. Selain itu, ada ikon kredit dan ikon kembali.



Hlm.4
Dalam ikon kredit, terdapat nama-nama kontributor pembuat aplikasi ini. Selain itu juga terdapat ikon kembali.

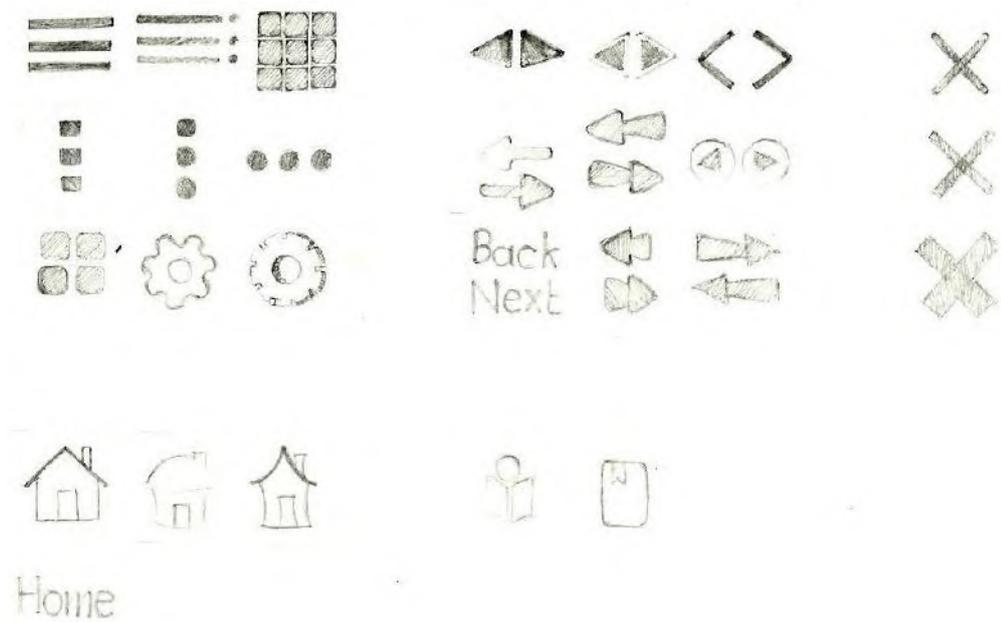


Hlm.5
Ikon berbentuk berlian merupakan tantangan, dimana pembaca diajak untuk mengumpulkan berlian yang berisi sikap dan syarat yang harus mereka miliki untuk menjadi profesi yang mereka cita-citakan.

Gambar 4.20 *Rough thumbnail interface dan layout aplikasi*

(Rasmalina, 2016)

4.5.3 Desain Ikon Navigasi



Gambar 4.21 Alternatif desain tombol navigasi
(Rasmalina, 2016)



Gambar 4.22 Final desain tombol navigasi
(Rasmalina, 2016)

4.5.4 Desain Logo

Desain logo yang dibuat akan digunakan sebagai ikon apps. Berikut adalah alternatif dari desain logo aplikasi pengenalan ragam profesi.



Gambar 4.23 Alternatif desain logo sebagai ikon apps
(Rasmalina, 2016)

Berikut adalah desain logo terpilih. Adapun pertimbangan pemilihan desain logo ini adalah dipilih logo yang menampilkan tokoh utama dari aplikasi ini, yaitu Putra dan Citra, dan dipilih juga warna latar yang kontras agar pengguna lebih mudah tertuju pada aplikasi.



Gambar 4.24 Desain logo terpilih sebagai ikon apps
(Rasmalina, 2016)

4.5.5 Ilustrasi

- Cerita

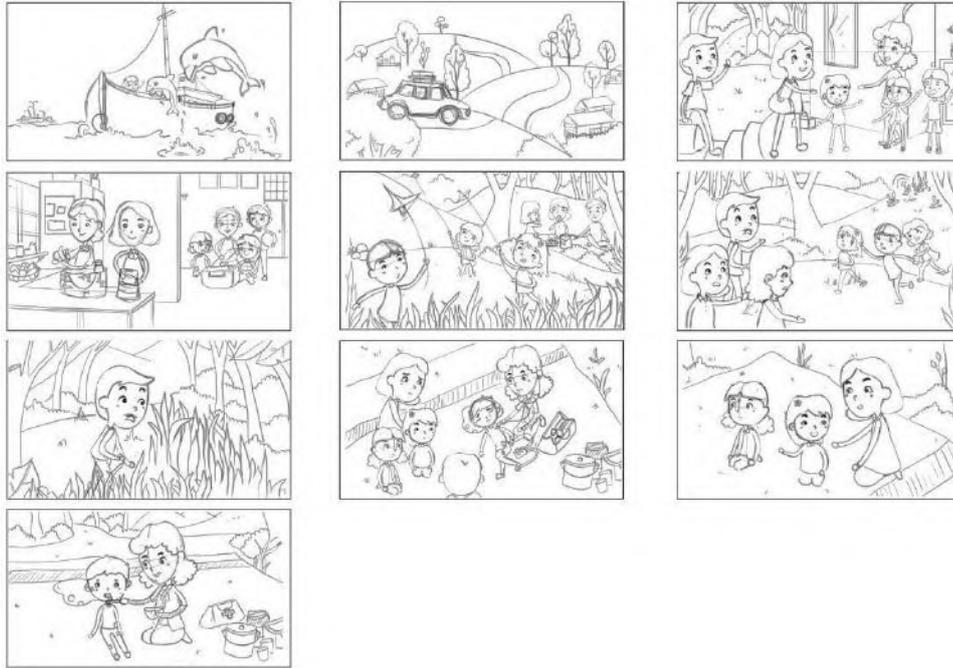
Dokter Hewan Kebun Binatang dan Satwa Liar



Gambar 4.25 Storyboard cerita profesi dokter hewan

(Rasmalina, 2016)

Ahli Gizi



Gambar 4.26 Storyboard cerita profesi ahli gizi
(Rasmalina, 2016)

- **Suasana**

Dokter Hewan Kebun Binatang dan Satwa Liar





Gambar 4.27 Desain elemen suasana cerita profesi dokter hewan
(Rasmalina, 2016)

Ahli Gizi





Gambar 4.28 Desain elemen suasana cerita profesi dokter hewan
(Rasmalina, 2016)

4.6 Konsep Bisnis

Adapun konsep bisnis untuk kelanjutan aplikasi *mobile* Putra dan Citra adalah dengan mencari sponsor ke perusahaan-perusahaan yang memiliki keterkaitan atau sedang memiliki kegiatan yang berhubungan dengan cita-cita anak. Dari sponsor tersebut, aplikasi ini diharapkan dapat dikembangkan lebih lanjut berupa penambahan cerita baru yang berisi pengenalan profesi lainnya dan sponsor dapat menampilkan brandnya pada halaman pembuka dan bagian informasi aplikasi *mobile* tersebut. Setelah itu, rencananya aplikasi ini dapat diakses melalui *Playstore* atau *Googleplay*.

Adapun rincian biaya yang diperlukan dalam pengajuan dana sponsor adalah sebagai berikut.

No.	Uraian	Biaya
1.	Jasa Programmer	Rp. 4.000.000,-
2.	Perangkat kerja <ul style="list-style-type: none"> • Laptop/PC • <i>Graphic Tablet</i> 	Rp. 7.000.000,- Rp. 1.500.000,-

3.	Pembuatan akun di <i>Playstore</i> atau <i>Googleplay</i>	Rp. 425.000,-
Total		Rp. 12.925.000,-

Tabel 4.2 Rincian biaya keperluan

BAB V

IMPLEMENTASI DESAIN

5.1 Konsep Aplikasi Pengenalan Ragam Profesi

5.1.1 Rancangan Konten

Konten dirancang dalam bentuk cerita inspirasi profesi yang dibahas. Hal tersebut dimaksudkan agar pembaca mengetahui pengalaman dan membantu anak membangun imajinasinya ketika mereka bercita-cita menjadi profesi tersebut.

Konten yang dimuat merupakan konten pengenalan ragam profesi berdasarkan rumpun ilmu terapan dibidang kesehatan sebagai luaran seri pertama dari perancangan pengenalan ragam profesi sebagai referensi anak-anak usia 10-12 tahun. Terdapat dua jenis profesi yang akan dibahas dalam seri kesehatan ini, yaitu profesi dokter hewan kebun binatang dan satwa liar dan ahli gizi.

Berikut ini adalah rancangan konten yang dibuat dalam bentuk cerita narasi.

A. Dokter Hewan Kebun Binatang dan Satwa Liar

Halaman	Narasi
1	“La...la...lala...la...la...” Semua anak bernyanyi gembira didalam bus, tak terkecuali Putra dan Citra. Mereka akan berkunjung ke kebun binatang yang berada di tengah kota.
2	Sesampainya disana, mereka diajak berkeliling oleh bu Ira untuk melihat keindahan satwa. Tak lupa, bu Ira juga memberikan nasihat agar semua siswa tidak terpisah dari rombongan. Semua anak pun mengangguk, tanda mereka siap melaksanakan nasihat bu Ira.
3	Mereka pun memulai perjalanan. “Wah, put liat, ada monyet, lucu ya?” ujar Citra. “Iya Cit, eh liat itu juga ada harimau.” Jawab Putra.
4	Rombongan sekolah pun beristirahat di sebuah taman. Ibu Ira mengabsen siswa satu per satu. Saat nama putra disebut, tidak ada yang mengacungkan tangan. Ibu Ira mengulangi sekali lagi. “Putra? Loh kemana dia? Citra, bukannya tadi Putra bareng sama kamu?” tanya ibu Ira.

	<p>Citra pun baru menyadari kalau Putra tidak ada. “Mmm... iya bu, tadi Putra ada disampingku. Tapi, sekarang gak tau dia dimana.” Jawab Citra bingung.</p>
5	<p>Lalu, ibu Ira dan Citra pergi untuk mencari Putra. Mereka mencari Putra di tempat yang mereka kunjungi sebelumnya. “Bu lihat, itu!” teriak Citra. Mereka berdua bergegas menuju kearah yang ditunjuk Citra.</p>
6	<p>“Putra, ngapain kamu disini? Kamu membuat ibu dan teman-teman cemas.” Ujar Ibu Ira. “Maaf bu, aku kasihan sama bangau ini. Ia terluka, tapi aku gak tau minta tolong sama siapa. Makanya aku menemaninya disini.” Jawab Putra. “Baiklah, kalau gitu, kita beritahu dokter hewan kebun binatang dan satwa liar yang bertugas disini, biar beliau bisa cepat menolong bangau ini.” Kata ibu Ira.</p>
7	<p>“Hah? Dokter hewan kebun binatang dan satwa liar? Memangnya ada bu?” Tanya Citra. “Ada dong, dokter hewan kebun binatang dan satwa liar itu sebenarnya sama seperti dokter hewan lainnya, hanya saja ia merupakan dokter hewan yang bertanggung jawab memberikan pelayanan kesehatan terhadap satwa yang ada di kebun binatang, dan pelestarian satwa langka lainnya.” Jelas Ibu Ira.</p>
8 (mini game, pencet tombol, terus alatnya masuk ke koper)	<p>Ayo, bantu pak dokter melengkapi alat-alat yang akan dibawa untuk menolong bangau!</p> <p>Berikut adalah alat-alatnya:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Plester (Berfungsi untuk menutupi luka dan merekatkan perban) • Alkohol (Berfungsi untuk membersihkan kuman dari luka) • Kapas (Berfungsi untuk meletakkan alkohol atau antiseptik) • Gunting (Berfungsi untuk memotong plester) • Antiseptik (Berfungsi untuk membunuh atau menghambat pertumbuhan mikroorganisme pada daerah yang terluka) • Pinset (Berfungsi untuk memegang kapas agar tetap steril) • Perban (Berfungsi untuk menutupi luka)
9	<p>Tidak lama kemudian, datanglah dokter hewan. Ia segera mengobati si bangau. “Dok, pelan-pelan ya, kasian bangaunya.” Kata Putra cemas. “hahaha...tenang sajalah, Put, Pak dokter kan ahlinya.” Sahut Citra.</p>

	<p>"Hahaha, siap! Saya sudah sering kok menangani kasus yang sama seperti bangau ini. Jadi, jangan khawatir ya." kata dokter.</p> <p>"Hehe...baiklah, Dok. Dok, saya baru tahu loh kalau dokter hewan juga bekerja disini. Kalau boleh tahu, apa saja sih dokter?" tanya Putra.</p> <p>"Dokter hewan disini tugasnya selain membantu mengobati dan merawat satwa, juga bertanggung jawab mengawasi makanan yang diberikan, membantu hewan berkembang biak, meneliti keadaan satwa disini, dan memberikan edukasi pada pengunjung." Jawab dokter.</p>
10	<p>"Dok, kalo mau jadi dokter hewan syaratnya apa sih?" tanya Putra.</p> <p>"Syaratnya, kamu harus sehat jasmani, menyukai pelajaran IPA dan juga bahasa Inggris." Jawab dokter.</p> <p>"Terus, bagaimana sekolahnya dok?" tambah Citra bertanya.</p>
11	<p>"Nanti setelah kalian lulus SD, kalian masuk ke SMP/MTs. Kemudian, masuk SMA dan ambil jurusan IPA. Lalu, setelah lulus, kalian melanjutkan kuliah di Fakultas dokter hewan. Nah, setelah selesai, kalian akan menjadi dokter hewan seperti saya sekarang." Tambah dokter.</p>
12	<p>"Waah, kereeen." Sahut Citra dan Putra kagum.</p> <p>Dokter pun merapikan peralatannya. Ia telah selesai mengobati bangau yang terluka. Putra, Citra, dan ibu Ira pun mengucapkan terimakasih kepada dokter dan kembali ke rombongan.</p>
13	<p>"Kalau kalian bercita-cita jadi dokter hewan, kalian harus terus semangat belajarnya dan terus menjadi anak yang baik." Kata bu Ira menasihati.</p> <p>"Siap Bu!" Sahut Citra dan Putra senang.</p>
14	<p>FAKTA PENTING!</p> <p>Selain bekerja sebagai praktisi di kebun binatang/konservasi hewan, dokter hewan juga bekerja pada sektor unggulan lainnya, seperti di rumah sakit/klinik hewan, di institusi pemerintahan (contohnya: menjadi dosen dokter hewan), dan di industri pangan, pakan/obat-obatan (contohnya: menjadi seorang yang mengontrol kualitas pangan dari hewan, seperti susu, daging, dan produk olahan lainnya, serta menjadi teknisi pelayanan pembuat pakan dan obat/obatan untuk hewan).</p>

Tabel 5.1 Narasi profesi Dokter Hewan dan Kebun Binatang

(Rasmalina, 2015)

B. Ahli Gizi (Dietitian/Nutrisionist)

	Narasi
1	<p>“Waaah... laut biru!” sorak Citra kagum dari atas dek kapal. “Citra...hati-hati lihatnya ya!” sahut ibu yang berdiri tak jauh bersama ayah. “Iya, bu!” jawab Citra. Matanya tak lepas memperhatikan lumba-lumba yang bermunculan diantara bentangan laut biru. Ini adalah perjalanan pertama Citra bersama orang tuanya menuju daerah tempat Tante Alya tinggal.</p>
2	<p>Setelah turun di pelabuhan, Citra dan kedua orangtuanya diantar naik mobil menuju rumah Tante Alya di sebuah pedesaan yang dikelilingi lembah-lembah. Sepanjang perjalanan Citra tak berhenti mengagumi pemandangan alam yang dilihatnya. Semuanya terlihat asri dan hijau. Daun-daunnya berwarna kekuningan emas ketika tertimpa sinar matahari.</p>
3	<p>Tante Alya dan kedua anaknya yang merupakan sepupu Citra melambai-lambaikan tangan kearahnya. “Lalu! Baiq! Apa kabar?” tanya Citra sembari berlari antusias ke arah dua sepupunya itu. “Selamat datang, bagaimana perjalanannya?” sahut Tante Alya menyalami Ibu dan Ayah. “Syukurlah, lancar-lancar saja. Tidak ada masalah. Bagaimana kabarmu? Citra, ayo salim dulu sama Tante Alya,” kata Ibu. Citra yang asyik mengobrol dengan Baiq dan Lalu buru-buru menyalami Tante Alya dengan malu-malu. “Maaf ya Tante, Citra tadi senang sekali bertemu Baiq dan Lalu. Jadi kelupaan deh, hehehe.”</p>
4	<p>Keesokan harinya, Tante Alya mengajak semuanya untuk berpiknik ke sebuah bukit yang memiliki panorama alam yang indah. Ayah, ibu, Citra, Lalu, dan Baiq menyetujui ajakan tersebut. Tante dan ibu pun menyiapkan bekal untuk dibawa. Sedangkan Ayah membantu Citra, Lalu, dan Baiq menyiapkan layang-layang yang akan dimainkan disana.</p>
5	<p>Layang-layang terbang bebas bersama semilir angin yang berhembus. Ayah, ibu, dan Tante Alya begitu hangat bercengkerama diatas bentangan kain bersama bekal makanan yang tersedia. “Hati-hati ya...Mainnya di sekitar sini saja!”Ujar Tante Alya. “Iya Ma!”Jawab Lalu dan Baiq. Tangan dan kaki mereka bergerak maju mundur mengulur benang. Mereka terlihat begitu lihai menerbangkan layang-layang tersebut.</p>
6	<p>Tiba-tiba, terdengar suara rintihan orang menangis dari balik semak-semak. Lalu, Baiq, dan Citra yang mendengar pun kaget lantas berlari ketakutan. “Hei, kalian kenapa?” Ujar ayah. “Yah, disana ada suara orang nangis. A...A...Ada hantu yah!”Jawab</p>

	Citra dengan napasnya yang tak beraturan. Ayah yang begitu penasaran kemudian menghampiri tempat tersebut. Dengan pelan ayah menyusuri ilalang yang ada dihadapannya. Semakin ditelusuri, semakin jelas suara rintihan terdengar.
7	Tiba-tiba, ditemukanlah seorang anak laki-laki berwajah lusuh dan tubuh kurus kering yang tengah merintih memegang perutnya. Tanpa banyak bicara, ayah langsung membawa sang anak menuju tempat piknik.
8	Tante Alya yang sudah siaga dengan tas berisi alat-alat praktiknya bergegas memeriksa keadaan si anak. Citra memperhatikan Tantanya yang terlihat begitu profesional dalam menangani anak tersebut. Setelah diselidiki, ternyata anak tersebut mengalami gizi buruk. Kasus gizi seperti itu, bukanlah kali pertama yang terjadi di daerah Tante Alya. Hal tersebut pula lah yang membuat Tante Alya begitu semangat dan tak kenal lelah untuk membantu anak-anak di daerahnya dalam memperoleh gizi yang baik demi mewujudkan generasi yang sehat.
9	<p>“Bu, Tante Alya itu dokter ya?” tanya Citra</p> <p>“Bukan. Tante Alya itu seorang dietitian atau ahli gizi yang menangani masalah gizi seperti kasus anak ini,” jawab ibu.</p> <p>“Oh... Wah, Tante hebat ya, Bu. Menurut ibu, Citra bisa nggak yah jadi kayak Tante Alya?” tanya Citra.</p> <p>“Bisa dong, asal kamu rajin belajarnya, terutama berhubungan dengan pelajaran IPA.” Jawab ibu</p> <p>“Mmm... lalu sekolahnya bagaimana, bu?” tanya Citra.</p> <p>“Nanti ketika sudah lulus SMA, kamu bisa melanjutkan pendidikan tinggi di jurusan Gizi.” Jawab ibu.</p> <p>“Wah, kalau nanti Citra jadi ahli gizi, Citra ingin membantu banyak anak untuk makan makanan yang bergizi biar mereka bisa sehat dan menjadi anak yang pintar!” Ujar Citra</p> <p>“Aamiin...anak ibu memang hebat!” Puji Ibu.</p>
10	Tak lama kemudian, terdengar suara Tante Alya yang tengah menyuapi anak tersebut dengan sesuatu seperti bubur. “Mulai hari ini Tante akan menemui ibumu untuk memberimu makan dengan gizi yang cukup. Desamu dimana?” Si anak mengangguk sambil tersenyum kecil.
11 (mini game)	Ayo cari tahu apa fungsi alat-alat yang digunakan Tante Alya! BIA pita lila tensi meter
12	FAKTA PENTING! Selain bekerja sebagai praktisi di rumah sakit, ahli gizi juga bekerja pada sektor industri pangan sebagai seorang yang mengontrol kualitas gizi pangan, di institusi pemerintah sebagai dosen atau Badan Pengawasan Obat dan Makanan (BPOM), dan di industri

rumahan sebagai pengusaha makanan sehat, catering, dan penyedia bahan makanan sehat.
--

Tabel 5.2 Narasi profesi Ahli Gizi

(Rasmalina,2015)

5.1.2 Karakter

Karakter utama dalam perancangan ini adalah seorang anak laki-laki dan perempuan usia 11 tahun (kelas 5SD) bernama Putra dan Citra. Ciri khas Putra dalam kesehariannya adalah topinya berwarna biru yang selalu dimiringkan ke arah belakang. Putra memiliki karakter yang aktif, peduli, pintar, dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Kemudian, Citra memiliki ciri khas pada pita bunganya berwarna kuning-oranye yang selalu melekat di atas rambutnya sebau. Citra memiliki karakter yang ceria, pintar, dan rasa ingin tahunya tinggi.



Gambar 5.1 Desain final karakter tokoh utama

(Rasmalina, 2016)

5.2 Desain GUI

5.2.1 Pembuka

Awal laman aplikasi pengenalan ragam profesi ini terdiri dari *splash screen* yang menampilkan judul dan tokoh utama, Putra dan Citra. Pada bagian ini,

pengguna dapat langsung masuk pada laman selanjutnya dengan menekan tombol 'masuk' atau pengguna dapat menekan tombol pilihan untuk mengetahui informasi mengenai aplikasi dan melakukan pengaturan terhadap aplikasi terlebih dahulu, seperti pengaturan suara latar dan narasi.



Gambar 5.2 Halaman pembuka (*splash menu*) aplikasi Putra dan Citra
(Rasmalina, 2016)

Ketika pengguna menekan tombol masuk, maka akan muncul laman sub menu. Pada bagian sub menu, navigasi dibagi menjadi *options*, tombol pilihan menu cerita profesi (dokter hewan dan ahli gizi), rewards, dan sikap.



Gambar 5.3 Home menu

(Rasmalina, 2016)



Gambar 5.4 Halaman pengantar cerita

(Rasmalina, 2016)

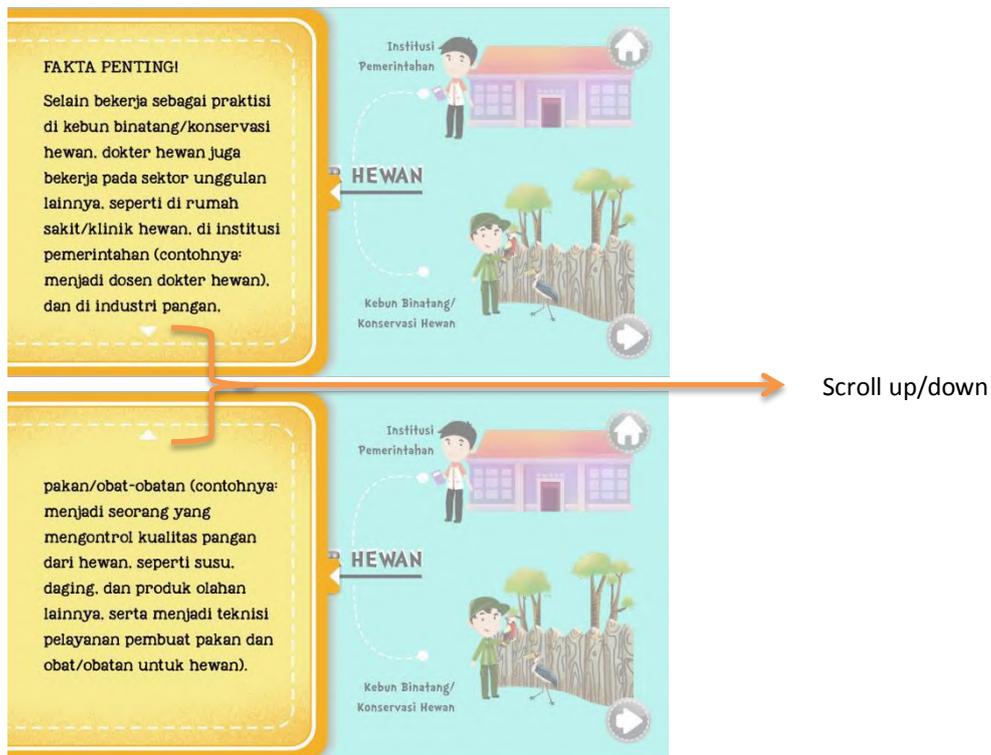
Setiap menu cerita yang dipilih, terdapat halaman pengantar cerita yang berfungsi sebagai gambaran singkat mengenai profesi yang akan mereka ketahui setelah membaca cerita tersebut. Sebelum pengguna dapat membaca cerita, pengguna diharuskan untuk mengunduh cerita terlebih dahulu.

5.2.2 Cerita

Pada halaman pertama disetiap cerita, terdapat *icon alert* yang bergerak yang merangsang pengguna untuk mengetahui bagian apa saja yang dapat mereka sentuh dalam aplikasi *mobile* ini. Berikut adalah contoh tampilannya.



Gambar 5.5 Halaman pertama cerita terdapat *icon alert*
(Rasmalina, 2016)



Gambar 5.6 Tampilan panel narasi dengan ikon *scroll up/down*
(Rasmalina, 2016)

Kemudian, pada panel narasi, terdapat ikon *up and down* untuk memudahkan pengguna dalam mengetahui bahwa terdapat narasi lanjutan dengan menggesernya kearah atas atau bawah (lihat gambar 5.5).

Di bawah ini merupakan tampilan cerita yang disajikan dalam pengenalan ragam profesi dokter hewan dan ahli gizi secara keseluruhan.





Lalu, ibu Ira dan Citra pergi untuk mencari Putra. Mereka mencari Putra di tempat yang mereka kunjungi sebelumnya. "Bu lihat, itu!" teriak Citra. Mereka berdua bergas menentu kearah yang ditunjuk Citra.



"Hah? Dokter hewan kebun binatang dan satwa liar? Memangnya ada bu?" Tanya Citra. "Ada dong, dokter hewan kebun binatang dan satwa liar itu sebenarnya sama seperti dokter hewan lainnya, hanya saja ia merupakan dokter hewan yang bertanggung jawab memberikan pelayanan kesehatan terhadap satwa yang"



Ayo, bantu pak dokter melengkapi alat-alat yang akan dibawa untuk menolong bangau! Berikut adalah alat-alatnya:

- Plester
- Alkohol
- Kertas
- Gunting
- Antiseptik
- pinset
- perban



Tidak lama kemudian, datanglah dokter hewan. Ia segera mengobati si bangau. "Dok, pejan-pejan ya, kasian bangainya." Kata Putra comas. "hahaha. Iseng saja lah. Put. Pak dokter kan ahlinya." Seheut Citra. "Hahaha, sip deh! Kamu mau jadi dokter hewan kayak saya?" tanya dokter. "Emang tugas dokter hewan itu"



"Dok, kalo mau jadi dokter hewan syaratnya apa sih?" tanya Putra. "Syaratnya, kamu harus sehat jasmani, menyukai pelajaran IPA dan juga bahasa Inggris." jawab dokter. "Terus, bagaimana sekolahnya dok?" tambah Citra bertanya.

SD

"Nanti setelah kalian lulus SD, kalian masuk ke SMP/MTs. Kemudian, masuk SMA dan ambil jurusan IPA. Lalu, setelah lulus, kalian melanjutkan kuliah di Fakultas dokter hewan. Nah, setelah selesai, kalian akan menjadi dokter hewan seperti saya sekarang." Tambah dokter.

"Wah, kereeen." Sahut Citra dan Putra kagum. Dokter pun menyiapkan peralatannya. Ia telah selesai mengobati bangau yang terluka. Putra, Citra, dan ibu Ire pun mengucapkan terimakasih kepada dokter dan kembali ke rombongan.

"Kalau kalian bercita-cita jadi dokter hewan, kalian harus terus semangat belajarnya dan terus menjadi anak yang baik." Kata bu Ire menasihati. "Siap Bu!" Sahut Citra dan Putra senang.

DOKTER HEWAN

DOKTER HEWAN

- Rumah Sakit/ Klinik Hewan
- Institusi Pemerintahan
- Industri Pangan/ Obat-obatan
- Kebun Binatang/ Konservasi Hewan

FAKTA PENTING!
Selain bekerja sebagai praktisi di kebun binatang/konservasi hewan, dokter hewan juga bekerja pada sektor unggulan lainnya, seperti di rumah sakit/klinik hewan, di institusi pemerintahan (contohnya: menjadi dosen dokter hewan), dan di industri pangan.

DOKTER HEWAN

pakan/obat-obatan (contohnya: menjadi seorang yang mengontrol kualitas pangan dari hewan, seperti susu, daging, dan produk olahan lainnya, serta menjadi teknisi pelayanan pembuat pakan dan obat-obatan untuk hewan).

(a)



"Waaah... laut biru!" sorak Citra kagum dari atas dek kapal. "Citra...hati-hati lihatnya ya!" sahut ibu yang berdiri tak jauh bersama ayah. "Iya, bu!" jawab Citra. Malanya tak lepas memperhatikan lumba-lumba yang bermunculan di antara bentangan laut biru. Ini adalah perjalanan pertama Citra bersama orang tuanya.



Setelah turun di pelabuhan, Citra dan kedua orangtuanya diantar naik mobil menuju rumah Tante Aya di sebuah pedesaan yang dikelilingi lembah-lembah. Sepanjang perjalanan Citra tak berhenti mengamati pemandangan alam yang dilihatnya. Semuanya terlihat asri dan hijau. Dindingnya berwarna kekuningan emas ketika tertimpa sinar



Tante Aya dan kedua anaknya yang merupakan sepupu Citra menyambut-lambungkan tangan kearahnya. "Lalu! Balq! Apa kabar?" tanya Citra sambil berteriak antusias ke arah dia sepupunya itu. "Selamat datang, bagaimana perjalanannya?" sahut Tante Aya menyalami Ibu dan Ayah. "Syukurlah, lancar-lancar saja. Tidak ada masalah. Bagaimana



Keesokan harinya, Tante Aya mengajak semuanya untuk berpiknik ke sebuah bukit yang memiliki panorama alam yang indah. Ayah, Ibu, Citra, Lalu, dan Balq menyetujui ajakan tersebut. Tante dan Ibu pun menyiapkan bekal untuk dibawa. Sedangkan Ayah membantu Citra, Lalu, dan Balq menyiapkan layang-layang yang akan dimainkan disana.



Layang-layang terbang bebas bersama semilir angin yang berhembus. Ayah, Ibu, dan Tante Aya begitu hangat bercengkerama di atas bentangan kain bersama bekal makanan yang tersedia. "Hati-hati ya. Mainnya di sekitar sini saja!" ujar Tante Aya. "Iya Ma!" jawab Lalu dan Balq. Tangan dan kaki mereka



Tiba-tiba, terdengar suara rintihan orang menangis dari balik semak-semak. Lalu, Belq dan Citra yang mendengar pun kaget lantas berlari ketakutan. "Hai, kalian kenapa?" Ujar ayah. "Yah, disana ada suara orang nangis. A...A... Ada hantu yah!" Jawab Citra dengan napasnya yang tak beraturan. Ayah yang begitu penasaran kemudian menghampiri tempat



Tiba-tiba, ditemukalah seorang anak laki-laki berwajah hisuh dan tubuh kurus kering yang tengah merintih memegang perutnya. Tanpa banyak bicara, ayah langsung membawa sang anak menuju tempat klinik.



Ayo cari tahu apa fungsi alat-alat yang digunakan Tante Alya!

- BIA (BIOELEKTRIC IMPEDANCE ANALYSIS) - Alat untuk mendeteksi komposisi lemak.
- CALIPER - Untuk mengukur lipatan lemak di kulit.
- PITA LILA - Untuk



Tante Alya yang sudah siaga dengan tas berisi alat-alat praktiknya bergesap memeriksa keadaan si anak. Citra memperhatikan Tantenya yang terlihat begitu profesional dalam menangani anak tersebut. Setelah diselidiki, ternyata anak tersebut mengalami gizi buruk. Kasus gizi seperti itu, bukanlah kali pertama yang terjadi di daerah





(b)

Gambar 5.7 Tampilan halaman cerita tentang profesi dokter hewan (a) dan ahli gizi (b)

(Rasmalina, 2016)

Setiap cerita disusun sesuai dengan rancangan konten yang telah ditetapkan sebelumnya, lalu diaplikasikan secara visual yang didukung dengan audio dan narasi sesuai kebutuhan. Adapun contoh-contoh tampilannya seperti gambar di atas.



(a)



(b)

Gambar 5.8 Contoh tampilan halaman minigame pada cerita profesi dokter hewan (a) dan ahli gizi (b)

(Rasmalina, 2016)

Pada setiap cerita, terdapat selingan minigame mengenal alat-alat yang digunakan oleh profesi yang dibahas sesuai dengan konsep perancangan yang telah dijelaskan sebelumnya.



(a)



(b)

Gambar 5.9 Tampilan halaman infografis fakta penting pada cerita profesi dokter hewan (a) dan ahli gizi (b)



Gambar 5.10 Tampilan halaman penutup cerita profesi dokter hewan
(Rasmalina, 2016)

Di akhir cerita, terdapat fakta penting yang dibuat dalam bentuk infografis, dimana berisi mengenai sektor-sektor unggulan tempat kerja profesi. Kemudian setelah itu, muncul laman penutup yang berisi dua pilihan tombol, dimana apabila pengguna ingin membaca lagi cerita tentang profesi tersebut, pengguna dapat menekan tombol baca lagi. Namun, apabila pengguna ingin membaca cerita lainnya, maka pengguna menekan tombol ke beranda.

5.2.3 Tantangan dan Penghargaan

Pada aplikasi pengenalan ragam profesi ini terdapat menu dengan tanda ‘hati’ dan ‘bintang’ yang berisikan laman tantangan dan penghargaan. Tantangan pada laman ini berisi sikap-sikap yang harus anak miliki dalam menggapai cita-citanya. Tujuan dari adanya tantangan ini untuk memberikan informasi kepada anak-anak bahwa untuk menggapai cita-citanya, tidak cukup hanya belajar, tetapi juga mereka harus memiliki sikap atau *softskill* yang menunjang cita-citanya dengan cara yang menarik. Dari setiap cerita, pengguna akan mencari 1-2 tanda hati yang nantinya akan diakumulasi dan mereka akan mendapatkan bintang pada laman penghargaan.



Gambar 5.11 Contoh tampilan laman bintang (sikap)
(Rasmalina, 2016)

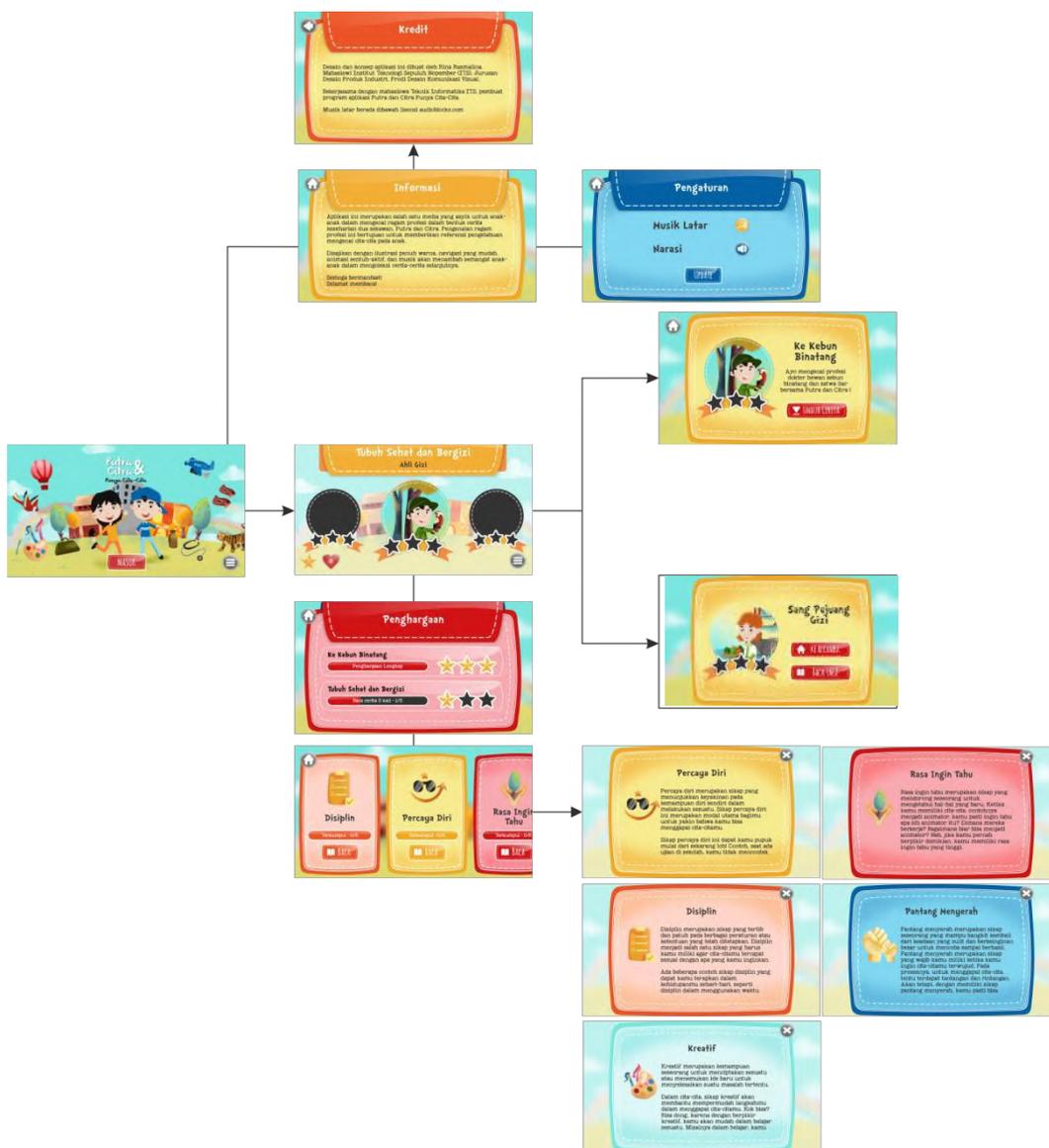
Kemudian, untuk tanda ‘bintang’ berisi mengenai penghargaan yang diberikan kepada pengguna yang telah menyelesaikan misi yang ada dalam aplikasi, seperti apabila mereka telah mengumpulkan ikon hati (sikap) sebanyak yang telah ditentukan dalam aplikasi, maka mereka akan mendapatkan bintang. Tujuan dari penghargaan ini adalah untuk memberikan esensi kepada pengguna bahwa mereka akan mendapatkan keberhasilan apabila mereka memiliki target (cita-cita) dalam hidupnya.



Gambar 5.12 Tampilan laman penghargaan
(Rasmalina, 2016)

5.3 Hirarki Aplikasi Mobile

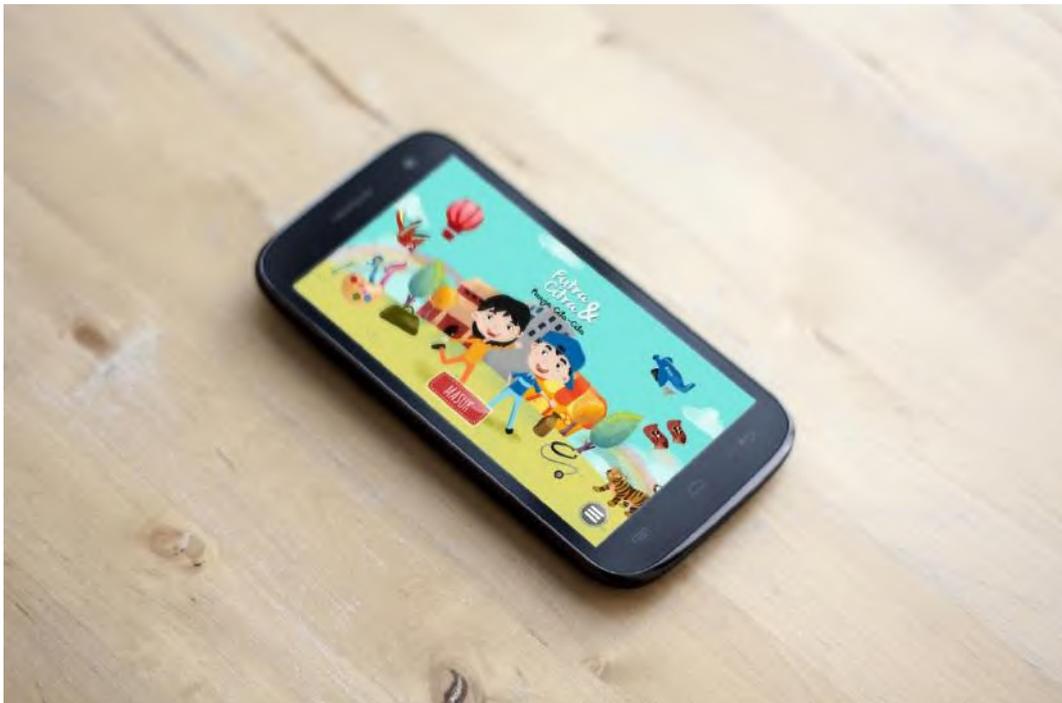
Berikut ini hierarki aplikasi *mobile* pengenalan ragam profesi dokter seri kesehatan: dokter hewan dan ahli gizi yang telah dirancang.



Gambar 5.13 Hierarki Aplikasi *mobile* (Rasmalina, 2016)

5.4 Spesifikasi Smartphone atau Tablet

Agar aplikasi dapat berjalan dengan optimal pada perangkat *smartphone* yang dimiliki oleh target audiens, maka resolusi layar yang digunakan untuk aplikasi *mobile* pengenalan ragam profesi seri kesehatan: dokter hewan kebun binatang dan satwa liar, dan ahli gizi adalah 1280 x 720 pixel dengan spesifikasi minimum sistem operasi Android 4 atau lebih tinggi, RAM minimal 1GB.



Gambar 5.14 *Mock-up* Aplikasi *mobile* Putra dan Citra Punya Cita-Cita
(Rasmalina, 2016)

LAMPIRAN

- **Protokol Wawancara**

Protokol wawancara	
Tujuan	<ul style="list-style-type: none">• Untuk mengetahui seberapa jauh pemahaman mereka tentang cita-citanya.• Untuk mengetahui apa yang ingin mereka ketahui lebih tentang cita-citanya.• Saran berupa informasi yang mereka inginkan dalam media pengenalan ragam profesi ini.
Nama narasumber	Nama : Niken Usia : 10 tahun Sekolah : SDN Ketintang I Nama : Indah Usia : 10 tahun Sekolah : SDN Ketintang I Nama : Nazwa Usia : 11 tahun Sekolah : SDN Ketintang I Nama : Aliya Umur : 11 tahun Sekolah : SDN Kalisari II Nama : Vini Umur : 10 tahun Sekolah : SDN Kalisari II Nama : Michael Usia : 11 tahun Sekolah : SDN Kalisari II Nama : Yoga Umur : 11 tahun Sekolah : SDN Kenjeran V Nama : Alsya Umur : 11 tahun Sekolah : SDN Kenjeran V

	<p>Nama : Habibah Umur : 11 tahun Sekolah : SDN Kenjeran V</p> <p>Nama : Aisyah Umur : 10 tahun Sekolah : SDN Kaliasin I</p> <p>Nama : Alriza Umur : 10 tahun Sekolah : SDN Kaliasin I</p> <p>Nama : Alvaro Umur : 10 tahun Sekolah : SDN Kaliasin I</p>
Lokasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. SDN Kaliasin I (Jalan Gubernur Suryo Surabaya) 2. SDN Kalisari II (Jalan Taman Bhaskara No.1 Surabaya) 3. SDN Komplek Kenjeran II (Jalan Wiratno No.2 Komplek TNI AL Kenjeran Surabaya) 4. SDN Ketintang I (Jalan Ketintang Madya Surabaya)
Daftar pertanyaan dasar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Cita-cita ketika sudah besar 2. Mengapa memilikih cita-cita tersebut? 3. Apa saja sih kerjaannya profesi yang kamu cita-citakan? 4. Bagaimana caramu agar bisa meraih cita-cita tersebut? 5. Apa yang ingin kamu kamu ketahui tentang cita-citamu?

Tabel L.1 Protokol wawancara

(Rasmalina, 2015)

Hasil Wawancara



Gambar L.1 Niken
(Rasmalina, 2015)

Nama : Niken
Usia : 10 tahun
Sekolah : SDN Ketintang
Pekerjaan ayah : Pegawai Bank
Pekerjaan ibu : Ibu Rumah Tangga

Ketika besar nanti, Niken memiliki cita-cita untuk menjadi seorang pramugari. Ia sangat terkesan dengan sosok pramugari karena dengan menjadi pramugari, ia bisa sering jalan-jalan. Ia mengetahui profesi tersebut dari televisi dan melihat secara langsung saat ia melakukan perjalanan ke luar kota dengan menggunakan moda pesawat. Ia cukup mengetahui apa yang dikerjakan oleh seorang pramugari, seperti membantu segala sesuatu di pesawat, melayani pilot dan pelanggan. Menurutnya, untuk menjadi pramugari diutamakan yang memiliki tinggi badan yang tinggi dan cantik. Tetapi, dia belum mengetahui proses untuk menjadi seorang pramugari dan seragam beserta alat-alat yang sering digunakan oleh pramugari. Niken memiliki hobi menyanyi. Hal tersebut juga menjadikannya berkeinginan untuk menjadi seorang penyanyi.



Gambar L.2 Indah
(Rasmalina, 2015)

Nama : Indah
Usia : 10 tahun
Sekolah : SDN Ketintang
Pekerjaan Ayah : PNS BPN
Pekerjaan Ibu : Guru Les

Indah memiliki cita-cita untuk bisa jadi PNS seperti ayahnya. Ia ingin jadi PNS karena gajinya banyak sehingga bisa menafkahi keluarganya. Ia belum mengetahui pekerjaan PNS itu sendiri. Menurutnya, pekerjaan PNS adalah hanya membuat dokumen dan bekerja di kantor. Ia juga belum mengetahui syarat-syarat dan proses untuk menjadi PNS. Indah memiliki hobi membaca dan menggambar. Ia suka membaca buku pelajaran dan novel. Selain itu, ia suka menggambar pemandangan dan kursus menggambar untuk melatih bakatnya.



Gambar L.3 Nazwa
(Rasmalina, 2015)

Nama : Nazwa
Usia : 11 tahun
Sekolah : SDN Ketintang I
Pekerjaan Ayah : Pegawai di dealer Honda
Pekerjaan Ibu : Ibu rumah tangga

Nazwa masih bingung untuk memilih cita-citanya, awalnya ia ingin menjadi dokter karena suka. Akan tetapi, ia lebih minat ke pelajaran IPS. Ia mengetahui profesi dokter dari papa dan mamanya. Menurutnya, dokter bekerja memeriksa orang sakit. Ia mampu menyebutkan beberapa jenis dokter, yaitu dokter gigi, anak, spesialis, dan sebagainya. Ia belum mengerti syarat untuk menjadi dokter. Hobinya menulis cerita dan diary, menggambar pemandangan, membaca komik Doraemon, dan menari. Ia pernah memenangkan lomba menari.



Gambar L.4 Aliya
(Rasmalina, 2015)

Nama : Aliya
Umur : 11 tahun
Sekolah : SDN Kalisari II
Pekerjaan Ayah : Wiraswasta
Pekerjaan Ibu : Ibu rumah tangga

Ketika besar nanti, Aliya ingin menjadi dokter karena menurutnya menjadi dokter itu asyik bisa membantu mengobati orang sakit. Ia mengetahui profesi dokter dari pamannya yang bekerja sebagai dokter. Menurutnya, dokter itu bekerja di rumah sakit, puskesmas, dan dimana saja. Ia belum tahu proses untuk menjadi dokter. Menurutnya, untuk bisa jadi dokter harus pintar matematika. Ia memiliki hobi membaca pelajaran dan lebih sering baca novel, seperti laskar pelangi dan membaca majalah KKPK (Kecil Kecil Punya Karya). Saat luang, ia suka bermain mainan yang ada dikomputer, seperti main masak-masakan. Ia berharap adanya media yang mampu menambah wawasan mengenai ragam profesi yang ia cita-citakan.



Gambar L.5 Vini
(Rasmalina, 2015)

Nama : Vini
Umur : 10 tahun
Sekolah : SDN Kalisari II
Pekerjaan Ayah : wirausaha (makelar mobil)
Pekerjaan Ibu : Ibu rumah tangga

Vini memiliki cita-cita sebagai seorang dokter. Alasannya menjadi dokter biar bisa mengobati orang yang sakit. Ia mengetahui profesi dokter dari kakeknya. Ia mengatakan bahwa profesi dokter tugasnya menyembuhkan orang sakit, mengetahui jenis-jenis penyakit, dan mengetahui obat-obat. Ia mengetahui bahwa dokter menggunakan seragam putih dan membawa stateskop. Menurutnya, untuk menjadi dokter, ia harus belajar dengan giat dan suka menabung. Ia suka membaca buku ensiklopedi dan berenang. Ia suka dengan pelajaran IPA, ia juga mengikuti ekskul PMR. Ia berharap untuk mengetahui lebih tentang jenis-jenis dokter, pekerjaannya apa, dan tempat kerjanya.



Gambar L.6 Michael
(Rasmalina, 2015)

Nama : Michael
Usia : 11 tahun
Pekerjaan Ayah : PNS
Pekerjaan Ibu : Wirausaha (pemilik kantin)

Michael berkeinginan untuk menjadi dokter dan pilot. Alasannya ingin menjadi dokter karena terinspirasi dari neneknya yang suka mengobati orang sakit. Sedangkan pilot karena suka menonton tv talkshow ini show yang menghadirkan tokoh-tokoh inspirasional dan menurutnya pilot bisa menerbangkan orang. Antara pilihan dokter dan pilot, ia lebih memilih untuk menjadi dokter karena bisa menyembuhkan orang sakit dan lebih mudah untuk pergi kemana-mana. Ia memiliki hobi bermain basket, bulu tangkis, sepeda, lompat lari dan sebagainya. Ia sebenarnya ingin menjadi atlet, tapi menurutnya atlet memiliki banyak resiko, seperti cedera. Saat luang, ia suka bermain game yang ada di gadget, seperti CoC. Ia berharap dapat menambah wawasannya mengenai manfaat profesi, bagaimana mereka bekerja, dan mengetahui minat bakat.



Gambar L.7 Yoga
(Rasmalina, 2015)

Nama : Yoga
Umur : 11 tahun
Sekolah : SDN Kenjeran V
Pekerjaan Ayah : Sopir mobil
Pekerjaan Ibu : Ibu Rumah Tangga

Yoga memiliki cita-cita sebagai pemain sepak bola. Ia menyukai sepak bola karena sering menonton pertunjukkan sepak bola dari tv. Menurutnya, menjadi pemain sepak bola dapat membuatnya sering dilihat orang. Ia berharap untuk bisa menambah wawasan mengenai tokoh-tokoh yang mampu menginspirasinya untuk menjadi pemain sepak bola.



Gambar L.8 Alsyah
(Rasmalina, 2015)

Nama : Alsyah
Umur : 11 tahun
Sekolah : SDN Kenjeran V
Pekerjaan Ayah : TNI Angkatan Laut
Pekerjaan Ibu : Bisnis Tupperware

Alsyah masih bingung untuk memilih cita-citanya, tapi ia berkeinginan untuk menjadi seorang dokter hewan. Alasan ia menjadi dokter hewan karena lucu. Menurutnya, dokter hewan bekerja memeriksa hewan yang sakit, mengobati hewan dan sebagainya. Ia belum mengetahui syarat-syarat dan pendidikan untuk menjadi seorang dokter hewan. Alsyah memiliki hobi menyanyi. Alsyah memiliki masalah mengenai kepercayaan diri. Ia malu untuk tampil didepan umum. Ia masih bingung untuk mengetahui minat dan bakatnya, ia masih sering mencoba berbagai hal. Ia ingin mengetahui lebih banyak mengenai ragam profesi, bagaimana bekerja, syarat-syarat dan ilmu yang harus dipelajari untuk menjadi profesi yang dicita-citakan.



Gambar L.9 Habibah
(Rasmalina, 2015)

Nama : Habibah
Umur : 11 tahun
Sekolah : SDN Kenjeran V
Pekerjaan Ayah : Peternak ikan
Pekerjaan Ibu : ibu rumah tangga

Habibah berkeinginan menjadi seorang dokter hewan karena ingin melindungi satwa langka. Habibah mengenal profesi dokter hewan melalui berita di televisi. Habibah menyebutkan bahwa profesi tersebut bekerja mengobati hewan-hewan yang kesakitan. Ia belum mengetahui syarat-syarat dan proses untuk menjadi seorang dokter hewan. Habibah memiliki hobi menggambar dan bermain bulu tangkis.

Nama : Aisyah
Umur : 10 tahun
Sekolah : SDN Kaliasin I
Pekerjaan Ayah : Wiraswasta (garmen)
Pekerjaan Ibu : Ibu rumah tangga

Aisyah bercita-cita untuk menjadi dosen karena menurutnya dengan menjadi dosen ia bisa membagikan ilmu-ilmu kedokteran kepada generasi muda. Aisyah mengetahui profesi dosen kedokteran dari tantenya yang juga merupakan seorang dosen kedokteran di UNAIR. Aisyah mengetahui bahwa sebelum menjadi dosen kedokteran, ia harus menjadi dokter terlebih dulu. Ia mengetahui beberapa ragam profesi, tetapi belum banyak mengetahui tentang bagaimana kerja profesi itu sendiri, ilmu yang dipelajari untuk menjadi seorang dokter, dan mengenal alat-alat yang digunakan. Aisyah memiliki hobi menyanyi dan membaca. Ia sempat menjadi penyanyi, tapi tantenya menyarankan untuk menjadi dosen.



Gambar L.10 Alriza
(Rasmalina, 2015)

Nama : Alriza
Umur : 10 tahun
Sekolah : SDN Kaliasin I
Pekerjaan Ayah : TNI angkatan laut

Al bercita-cita untuk menjadi tentara untuk melanjutkan kerja papa. Al masih bingung dengan pekerjaan yang dilakukan oleh Tentara, menurutnya tentara bekerja menolong masyarakat biar aman. Al memiliki hobi main basket dan berenang. Al juga aktif kegiatan merching band dan pernah memenangkan lomba. Ia suka membaca komik marvel. Ia berharap bisa menambah wawasannya dalam mengenal profesi yang ia cita-citakan. Al belum mengetahui banyak mengenai ragam profesi.



Gambar L.11 Alvaro
(Rasmalina, 2015)

Nama : Alvaro
Umur : 10 tahun
Sekolah : SDN Kaliasin I
Pekerjaan Ayah : Pegawai Bank

Alvaro ingin menjadi pegawai bank seperti ayahnya, tetapi ia belum mengetahui pekerjaan seorang pegawai bank. Menurutnya, syarat untuk menjadi pegawai bank itu jujur. Ia suka membaca komik spiderman. Ia juga belum mengetahui syarat-syarat untuk menjadi seorang pegawai bank. Ia berharap untuk bisa menambah wawasannya dalam mengenal ragam profesi.

Dari hasil wawancara yang dilakukan pada 12 anak di 4 sekolah, diperoleh informasi bahwa 6 dari 12 anak tersebut ingin menjaseorang dokter, dimana 2 dari

6 anak tersebut memilih dokter hewan. Kemudian, 2 memilih menjadi PNS, 1 menjadi pegawai bank, 1 menjadi pesepak bola, 1 pramugari, dan 1 ingin menjadi tentara. Dapat dilihat bahwa cita-cita mereka masih konvensional. Selain itu, dari wawancara diketahui bahwa 4 anak memilih cita-cita tersebut karena ingin mengikuti jejak orang tuanya, dan terpaksa memilih cita-cita tersebut karena masih kurang yakin dengan potensi dalam dirinya. Mereka menyebutkan bahwa mereka hanya mengenal sedikit ragam profesi, sehingga mereka bercita-cita sesuai dengan apa yang mereka ketahui. Mereka juga mengaku bahwa orang tuanya hanya memperkenalkan sedikit mengenai cita-cita, dan mereka mengenal sendiri profesi lain dari lingkungannya. Hal tersebut memperlihatkan bahwa adanya peluang untuk dapat memberikan referensi anak mengenai ragam profesi agar mereka memiliki banyak pilihan dalam cita-citanya.

- **Protokol Kuesioner**

Protokol Kuesioner	
Tujuan	<ul style="list-style-type: none"> • Untuk mengetahui pendapat target mengenai cita-cita yang dimilikinya. • Untuk mengetahui <i>Activity</i>, <i>Interest</i>, dan <i>Opinion</i> target audiens. • Untuk membuktikan hipotesis bahwa cita-cita anak konvensional
Lokasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. SDN Kaliasin I (Jalan Gubernur Suryo Surabaya) 2. SDN Kalisari II (Jalan Taman Bhaskara No.1 Surabaya) 3. SDN Komplek Kenjeran II (Jalan Wiratno No.2 Komplek TNI AL Kenjeran Surabaya) 4. SDN Ketintang I (Jalan Ketintang Madya Surabaya)
Target segmen penyebaran kuesioner	<p>a. Segmentasi geografis :</p> <p>Masyarakat yang berada di-4 daerah Surabaya:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Daerah Surabaya Pusat, SDN Kaliasin I

	<p>2. Daerah Surabaya Timur, SDN Kalisari II</p> <p>3. Surabaya Utara, SDN Komplek Kenjeran II</p> <p>4. Surabaya Selatan, SDN Ketintang I</p> <p>b. Segmentasi demografis :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak-anak berusia 10-12 tahun - Duduk di kelas 5 SD - Kelas sosial menengah ke atas - Jenis kelamin laki laki dan perempuan <p>c. Segmentasi psikografis :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak-anak yang memiliki ketertarikan dengan cita-cita. - Anak-anak yang bingung mengenai minat-bakat dirinya. - Anak-anak yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi.
Peralatan Pendukung	Kamera, kertas kuesioner, makanan ringan, bulpen, map.
Target yang dicapai	Lebih dari 200 kuesioner terisi

Tabel L.2 Protokol kuesioner
(Rasmalina, 2015)

- **Daftar Pertanyaan Kuesioner dan Hasil**

Halo Adik!

Perkenalkan, saya Rina Rasmalina dari Jurusan Desain Produk Industri ITS. Kakak sedang melakukan penelitian mengenai pengenalan ragam profesi untuk anak sebagai referensi cita-cita sesuai minat bakat. Nah, kakak minta bantuan kalian ya buat mengisi kuesioner ini. Jawaban yang kalian berikan tidak ada yang benar dan salah, tetapi tolong tetap diisi dengan baik dan sesuai dengan dirimu sendiri ya.

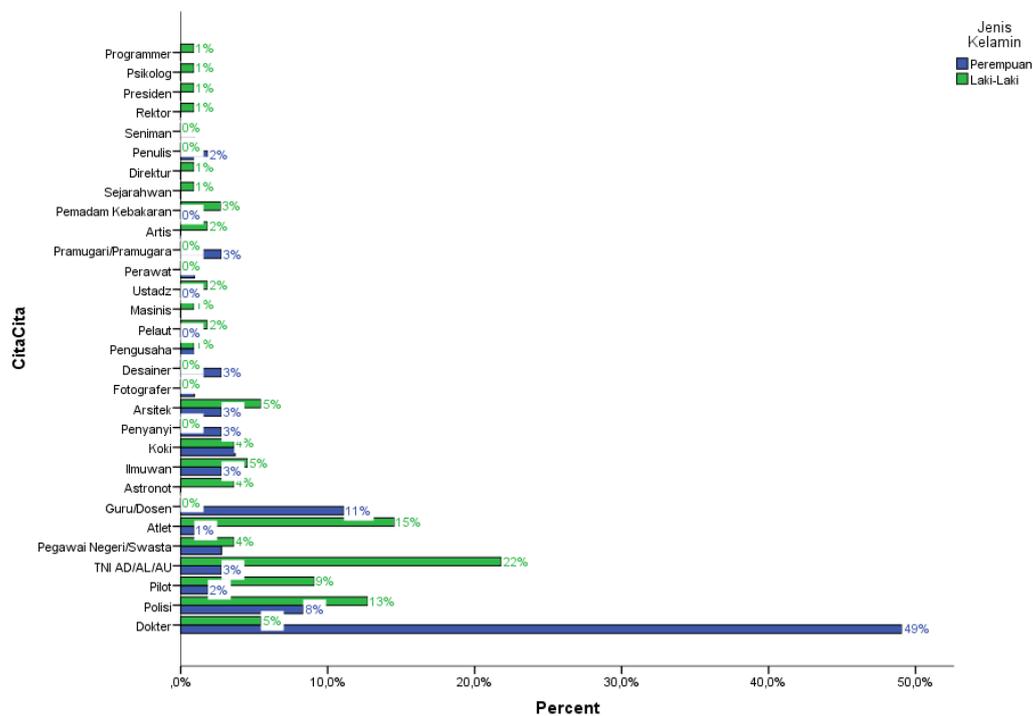
Mohon dikerjakan sendiri. Kalau ada yang bingung boleh bertanya ke kakak, orang tua, atau gurumu. Terimakasih 😊

Nama :
 Jenis Kelamin : P / L (Lingkari salah satu)
 Usia :
 Uang saku per hari : (Centang (√) salah satu pilihan dibawah ini)
 Kurang dari Rp5.000
 Rp5.000-Rp10.000
 Rp11.000-Rp20.000
 Lebih dari Rp20.000
 Pekerjaan Ayah (Sebutkan) :
 Pekerjaan Ibu (Sebutkan) :

**Pertanyaan
 BAGIAN I**

Tolong diisi sesuai dengan perintah pada masing-masing soal dan berikan tanda silang (X) sesuai pilihanmu! ☺

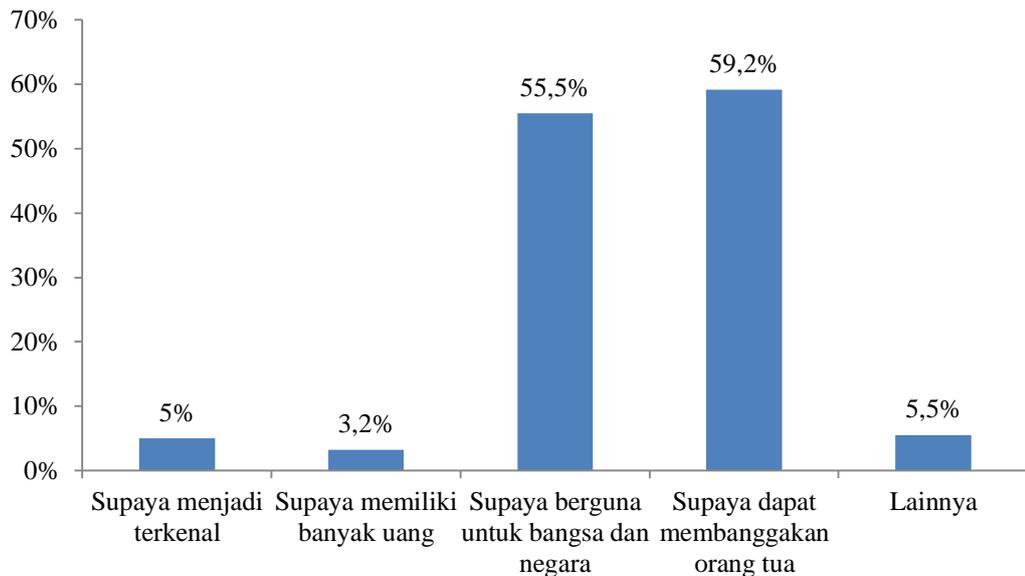
1. Jika besar nanti, kamu mau jadi apa?.....



Gambar L.12 Hasil kuesioner pertanyaan 1
 (Rasmalina, 2015)

2. Mengapa kamu memilih profesi itu sebagai cita-citamu?

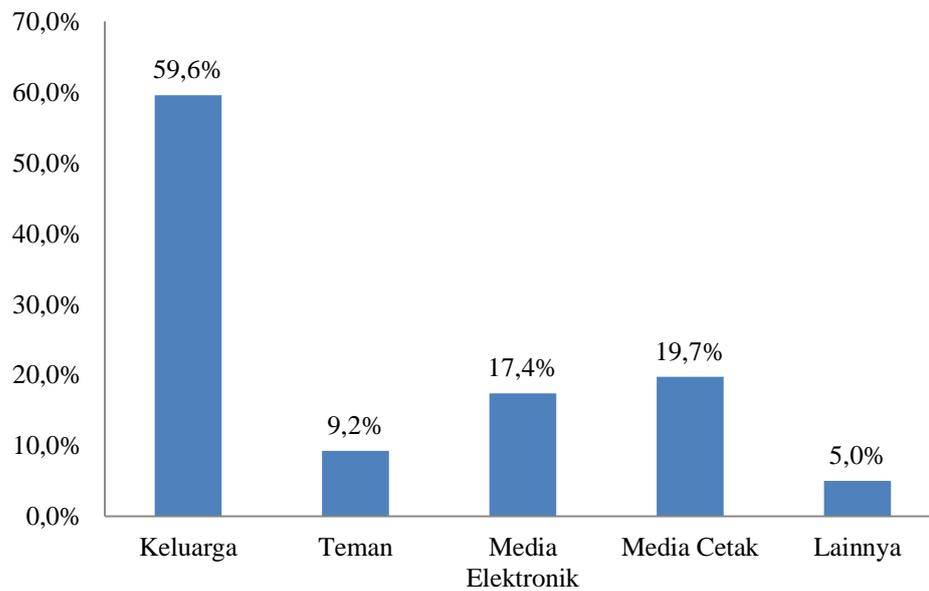
- a. Sesuai dengan minat dan bakat (potensi diri)
- b. Supaya memiliki banyak uang
- c. Supaya berguna untuk bangsa dan negara
- d. Supaya dapat membanggakan orang tua
- e. lainnya (Mohon tuliskan)....



Gambar L.13 Hasil kuesioner pertanyaan 2
(Rasmalina, 2015)

3. Dari siapa kamu mengenal profesi tersebut?

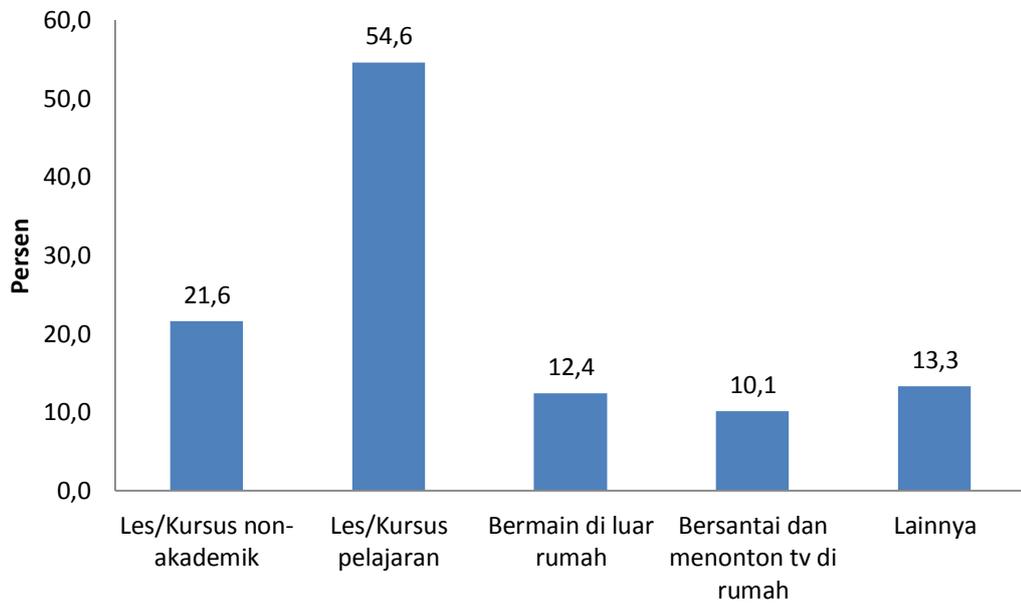
- a. Keluarga (orang tua/saudara)
- b. Teman
- c. Media Elektronik (TV, Radio, Internet, dsb)
- d. Media Cetak (Buku pelajaran, majalah, komik, koran, dsb)
- e. Lainnya (Mohon sebutkan)...



Gambar L.14 Hasil kuesioner pertanyaan 3
(Rasmalina, 2015)

4. Apa kegiatanmu di luar sekolah?

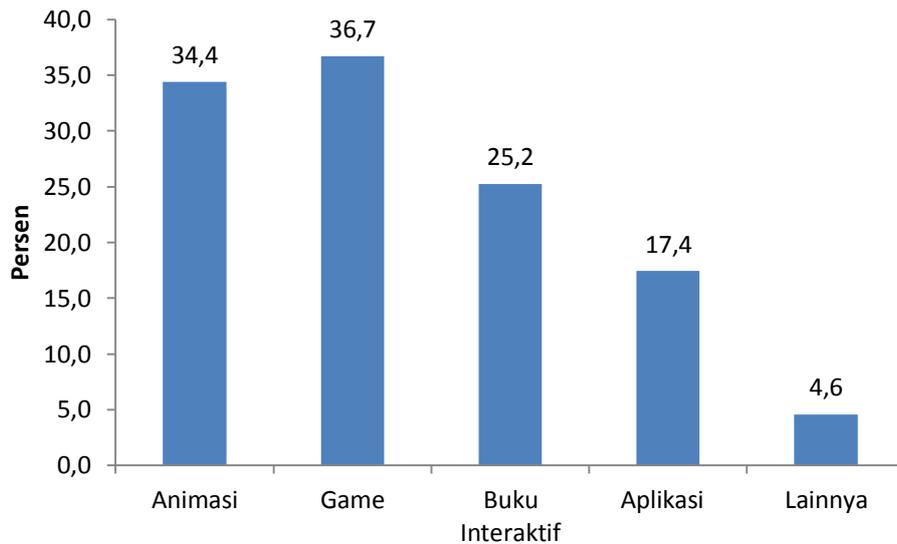
- a. Les/Kursus non-akademik (musik, karate, keterampilan, dsb)
- b. Les/Kursus pelajaran
- c. Bermain di luar rumah
- d. Bersantai dan menonton tv di rumah
- e. Lainnya (mohon tuliskan)....



Gambar L.15 Hasil kuesioner pertanyaan 4
(Rasmalina, 2015)

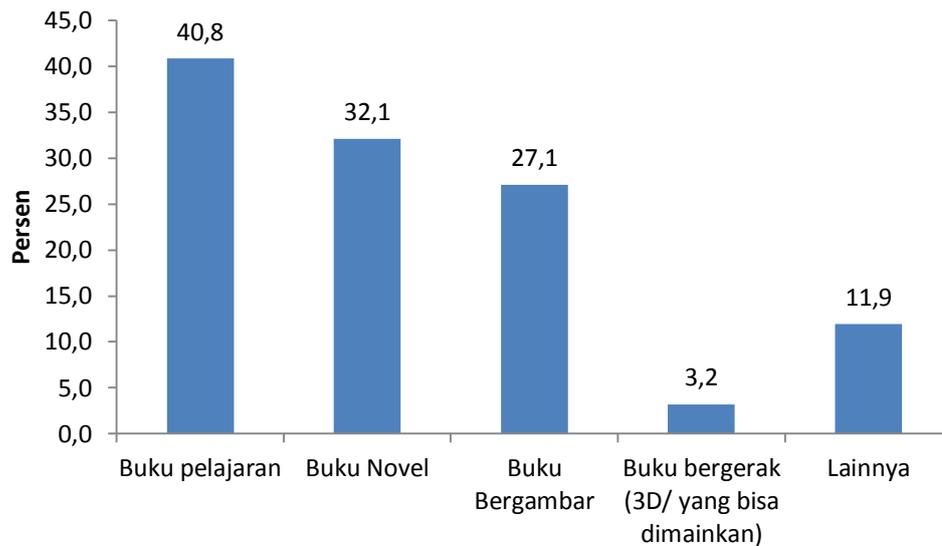
5. Menurutmu, media apa yang menarik?

- a. Animasi
- b. Game
- c. Buku Interaktif
- d. Aplikasi
- e. Lainnya (Mohon tuliskan)....



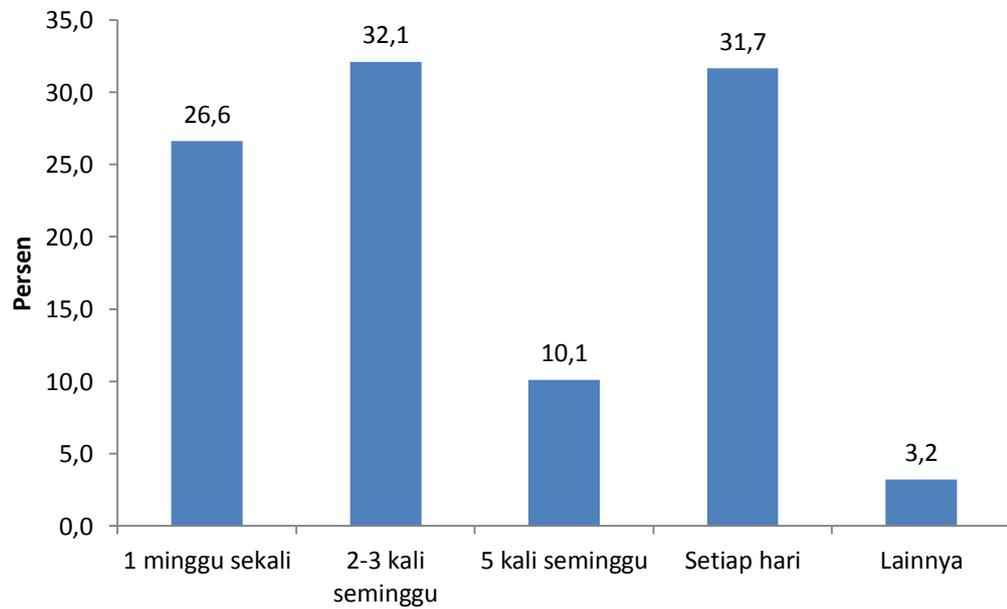
Gambar L.16 Hasil kuesioner pertanyaan 5
(Rasmalina, 2015)

6. Buku apa yang paling kamu sukai?
- Buku pelajaran
 - Buku Novel
 - Buku Bergambar
 - Buku bergerak (3D/ yang bisa dimainkan)
 - Lainnya (Mohon tuliskan)....



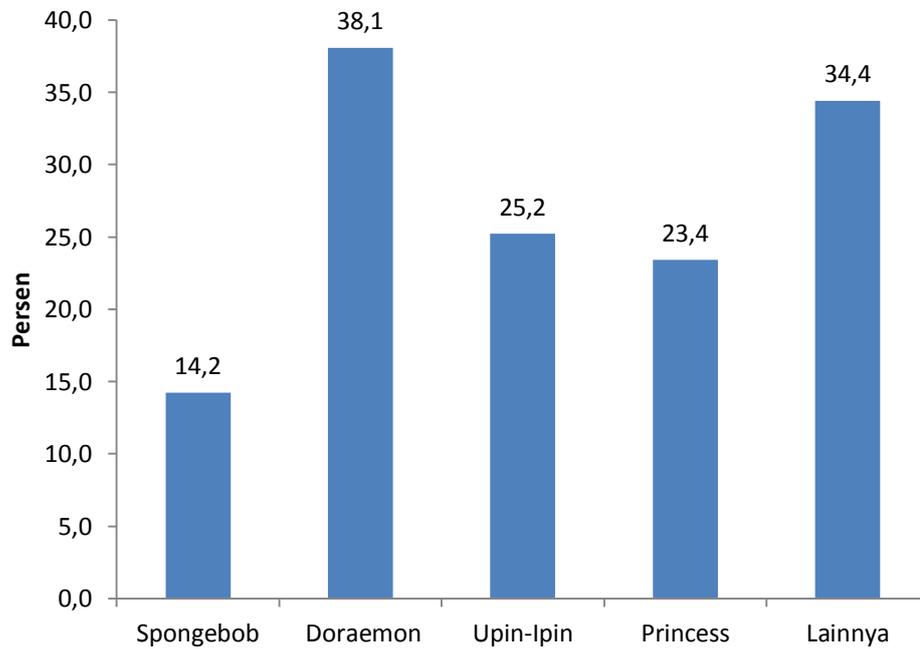
Gambar L.17 Hasil kuesioner pertanyaan 6
(Rasmalina, 2015)

7. Seberapa sering kamu membaca buku dalam seminggu?
- 1 minggu sekali
 - 2-3 kali seminggu
 - 5 kali seminggu
 - Setiap hari
 - Lainnya (tolong sebutkan)....



Gambar L.18 Hasil kuesioner pertanyaan 7
(Rasmalina, 2015)

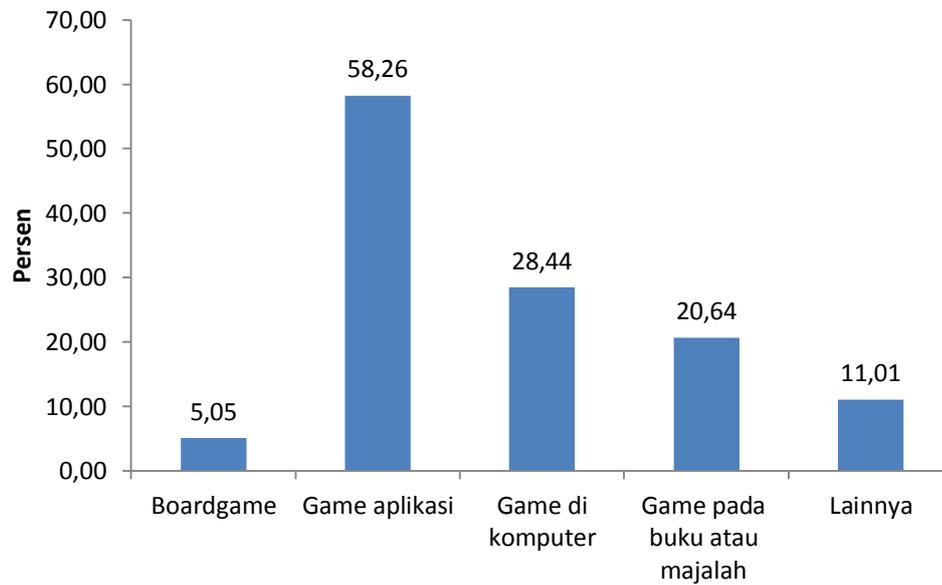
8. Kartun apa yang kamu sukai?
- Spongebob
 - Doraemon
 - Upin-Ipin
 - Princess (Frozen, Sofia, dan sebagainya)
 - Lainnya (Mohon tuliskan)....



Gambar L.19 Hasil kuesioner pertanyaan 8
(Rasmalina, 2015)

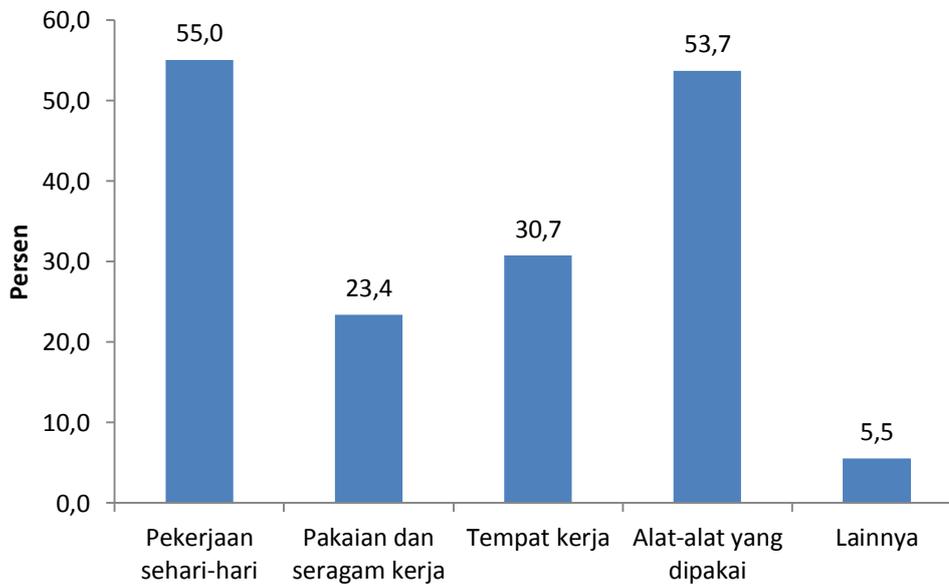
9. Permainan apa yang kamu senangi?

- a. Boardgame
- b. Game aplikasi
- c. Game di komputer
- d. Game pada buku atau majalah (teka-teki, puzzle, dan sebagainya)
- e. Lainnya (Mohon sebutkan)....



Gambar L.20 Hasil kuesioner pertanyaan 9
(Rasmalina, 2015)

10. Dalam buku profesi dan cita-cita, apa yang ingin kamu ketahui? (**Boleh pilih lebih dari satu**)
- pekerjaan sehari-hari
 - Pakaian dan seragam kerja
 - Tempat kerja
 - Alat-alat yang dipakai
 - Lainnya (Mohon tuliskan)....



Gambar L.21 Hasil kuesioner pertanyaan 10
(Rasmalina, 2015)

BAGIAN II

(Berilah tanda centang (✓) sesuai pengetahuanmu terhadap profesi yang menjadi cita-citamu.)

KETERANGAN:



Sangat Setuju



Setuju



Rata-rata



Tidak Setuju



Sangat Tidak Setuju

Contoh:

No.						
1.	Saya mengetahui potensi diri saya				✓	

(Kalau merasa tidak mengetahui potensi diri, maka gambar yang dicentang adalah gambar tidak setuju)

No.						
1.	Saya mengetahui pekerjaan sehari-hari profesi yang menjadi cita-cita saya.					

2.	Saya mengetahui tempat kerja profesi yang menjadi cita-cita saya.					
3.	Saya mengetahui seragam profesi yang menjadi cita-cita saya.					
4.	Saya mengetahui alat-alat yang digunakan untuk bekerjanya.					
5.	Saya mengetahui dengan siapa mereka bekerja.					
6.	Saya mengetahui jam kerja profesi yang menjadi cita-cita saya.					
7.	Saya mengetahui keuntungan memilih profesi yang menjadi cita-cita saya.					
8.	Saya mengetahui resiko memilih profesi yang menjadi cita-cita saya.					
9.	Saya mengetahui persyaratan yang harus dilakukan untuk mewujudkan cita-cita saya.					
10.	Saya merasa bahwa memiliki cita-cita adalah penting.					
11.	Saya sangat ingin mewujudkan cita-cita saya.					
12.	Saya bangga dengan cita-cita yang saya miliki.					
13.	Saya sangat tekun belajar agar dapat mewujudkan cita-cita saya.					
14.	Orangtua saya sangat mendukung cita-cita yang saya miliki.					
15.	Saya ingin mengetahui lebih banyak tentang cita-cita saya.					

Tabel L.3 Pertanyaan kuesioner bagian II

(Rasmalina, 2015)

- **Dokumentasi Penyebaran Kuesioner**

1. Daerah Surabaya Pusat, SDN Kaliasin I

Jumlah responden : 71 anak (2 Kelas)

Waktu pelaksanaan : Selasa, 3 November 2015



Gambar L.22 Suasana pengisian kuesioner
di SDN Kaliasin I Surabaya
(Rasmalina, 2015)

2. Daerah Surabaya Timur, SDN Kalisari II

Jalan Taman Bhaskara No.1 Surabaya

Jumlah responden : 56 anak (2 kelas)

Waktu pelaksanaan : Kamis, 29 Oktober 2015



Gambar L.23 Suasana pengisian kuesioner
di SDN Kalisari II Surabaya
(Rasmalina, 2015)

3. Surabaya Utara, SDN Komplek Kenjeran II

Jalan Wiratno No.2 Komplek TNI AL Kenjeran Surabaya

Jumlah responden : 23 anak (1 kelas)

Waktu pelaksanaan : Kamis, 5 November 2015



Gambar L.24 Suasana pengisian kuesioner
di SDN Kaliasin I Surabaya
(Rasmalina, 2015)

4. Surabaya Selatan, SDN Ketintang I

Jalan Ketintang Madya Surabaya

Jumlah responden : 68 anak (2 kelas)

Waktu pelaksanaan : Selasa, 10 November 2015



Gambar L.25 Suasana pengisian kuesioner
di SDN Ketintang I Surabaya
(Rasmalina, 2015)

- **Protokol Studi Literatur**

Protokol Studi Literatur	
Tujuan	<ul style="list-style-type: none"> • Memperkuat fenomena yang akan dibahas • Untuk mendapatkan referensi dan acuan dalam melakukan perancangan
Diperoleh dari	Tugas akhir, jurnal ilmiah, web resmi, artikel, buku (akan diuraikan pada bab IV)
Peralatan Pendukung	Bulpen, kertas, laptop, kamera
Literatur yang dikumpulkan	<ul style="list-style-type: none"> • Literatur mengenai penelitian sebelumnya, • Anak dan cita-cita • Media • Konten

Tabel L.4 Protokol Studi Literatur
(Rasmalina, 2015)

- **Studi Eksisting**

Protokol Studi Eksisting	
Tujuan	<ul style="list-style-type: none"> • Untuk membandingkan konten, dan visual dari media sebelumnya • Untuk memperoleh referensi dan acuan yang baik dalam merancang media dan konten sebagai solusi dari permasalahan yang dibahas.
Diperoleh dari	Video, aplikasi, buku, e-book interaktif, boardgame, wahana rekreasi.
Peralatan Pendukung	Bulpen, kertas, laptop, kamera, jaringan internet

Tabel L.5 Protokol Studi eksisting
(Rasmalina, 2015)

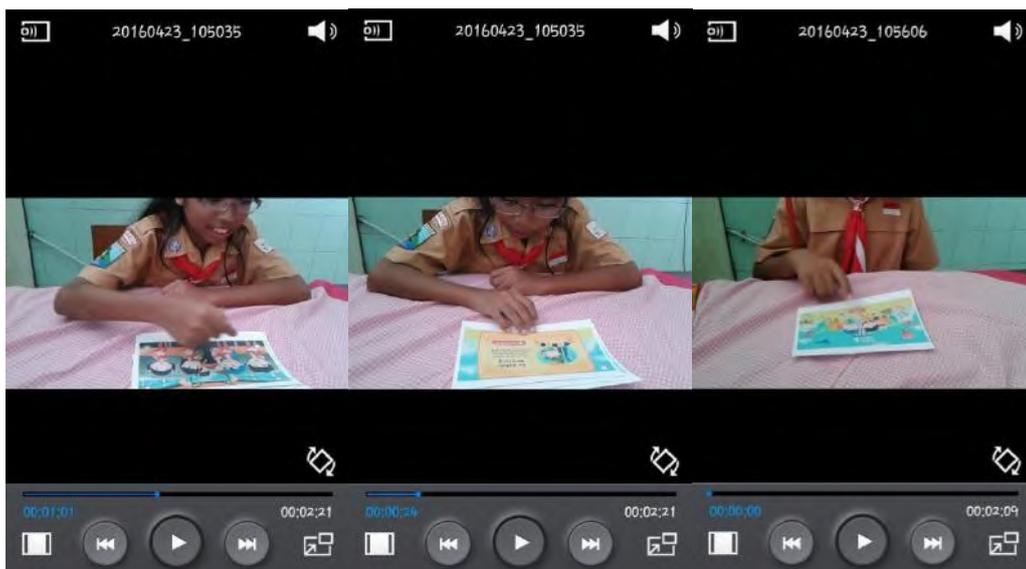
Dokumentasi Uji Coba Cerita dan UI

23 April 2016

SDN Kalisari II Surabaya

Pukul 09.00-11.00

Responden : 6 anak



Gambar L.26 Hasil kuesioner pertanyaan 1
(Rasmalina, 2015)

Naskah Konten Tambahan untuk Pengembangan Perancangan Selanjutnya Seri Kesehatan

- **Apoteker**

Motivasi: Menjadi tahu manfaat obat-obatan dan bagaimana cara menggunakannya.

Suasana kelas tengah gaduh oleh kepanikan. Pasalnya, salah satu teman sekelas Citra dan Putra tiba-tiba pingsan karena mual setelah memakan permen yang kabarnya didapat dari orang misterius di depan sekolah.

Putra memasuki kelas dengan ngos-ngosan. Pandangannya bertemu tatapan khawatir teman-temannya. “Ryan akan dibawa ke rumah sakit. Apa ada yang mau ikut bersamaku menemani bu guru?”

“Aku ikut, Put!” seru Citra sembari bergegas membereskan alat tulisnya. Tak berapa lama, mereka berdua berada dalam ambulans dengan Ryan yang pingsan sambil memegang perutnya dan wali kelas mereka Bu Ira yang tampak sangat cemas. Setibanya di rumah sakit, perawat-perawat yang sudah siaga di tempat bergegas mengurus Ryan. Putra, Citra, dan Bu Ira dipersilahkan menunggu di luar ruangan selama Ryan diperiksa.

Waktu berlalu terasa lama, pintu ruangan akhirnya terbuka dan memunculkan seorang dokter paruh baya yang segera dihampiri Bu Ira.

“Anda ibunya?” tanya dokter.

“Saya wali kelasnya, dok. Orang tuanya Ryan, murid saya itu, masih dalam perjalanan kemari dan baru akan sampai sekitar sejam lagi,” jelas Bu Ira.

“Kalau begitu ibu bisa ikut saya masuk sebentar?” tanya dokter menunjuk pintu ruangan tempat Ryan diperiksa.

“Baik, dok,” jawab Bu Ira. Kepada Citra dan Putra, Bu Ira berpesan,

“Kalian tunggu di sini dulu ya.”

“Iya bu,” jawab Citra dan Putra bersamaan.

Bu Ira mengikuti dokter ke dalam ruangan. Tak sampai setengah jam kemudian Bu Ira keluar dari ruangan dengan membawa secarik kertas persegi panjang di tangannya.

“Bagaimana keadaan Ryan, bu?” tanya Putra.

Bu Ira menghela napas panjang. “Syukurlah kondisi Ryan sekarang sudah mendingan. Mualnya berhasil diatasi. Ini ibu mau ambil obat di apotek untuk mengantisipasi sisa-sisa bahan permen yang terlanjur berhasil diserap tubuh Ryan.”

Bu Ira melangkah meninggalkan koridor diikuti Citra dan Putra. Bangunan apotek cukup dekat dari ruangan Ryan dirawat. Tak sampai semenit mereka telah memasuki ruangan yang dipenuhi etalase berisi berbagai macam obat-obatan.

“Memang permen yang dimakan Ryan mengandung apa bu?” tanya Putra.

“Kata dokter dari ditemukan kandungan amfetamin di permen yang sempat ditelan Ryan. Setahu ibu, amfetamin adalah zat yang tidak boleh sembarang dikonsumsi karena termasuk obat-obatan terlarang atau narkoba,” Jelas Bu Ira sambil menyerahkan kertas yang dipegangnya ke seorang apoteker yang berjaga.

“Wah, kok seram ya amfetamin itu,” celetuk Citra.

Bu Apoteker yang tak sengaja mendengar ucapan Citra menyahut, “Sebenarnya penggunaannya amfetamin yang sesuai resep dokter bisa membantu banyak pasien dengan penyakit tertentu lho. Misalnya mengurangi depresi dan mengatasi kecanduan alkohol.”

“Eh?” kata Citra terkejut.

“Sungguh?” tanya Putra takjub.

Bu Ira hanya memperhatikan kedua muridnya dengan tersenyum.

“Benar, pada dosis yang tepat amfetamin bahkan zat berbahaya lain seperti alkohol dan nikotin bisa memberi manfaat pada seseorang,” jelas Bu Apoteker.

“Waaaah! Nikotin yang ada di rokok?” tanya Citra bersamaan dengan Putra yang menyeru, “Alkohol yang di minuman keras itu?”

Bu Apoteker mengangguk. “Nikotin bisa digunakan untuk memulihkan ingatan seseorang sedangkan alkohol biasa dipakai untuk membersihkan alat-alat kedokteran.”

“Kereeen!” seru Putra.

“Jadi, bahkan obat-obatan seperti amfetamin tidak seseram itu kan?” kata Bu Apoteker.

Citra mengiyakan antusias.

“Bu Apoteker tahu banyak ya soal obat-obatan,” kata Putra.

Citra menyikut. “Tentu saja kan Put, kan Bu Apoteker gitu lho.”

Bu Apoteker dan Bu Ira tersenyum geli.

“Saya dulu ambil jurusan farmasi sewaktu kuliah dan mempelajari banyak sekali tentang obat-obatan. Tapi kalau mau masuk jurusan farmasi, adik-adik harus lulus SMA mengambil jurusan IPA dulu ya. Karena ilmu dasar farmasi didapat dari mata pelajaran IPA,” terang Bu Apoteker.

“Ooooooh,” kata Citra.

“Kalau begitu, ini resep obatnya saya buat dulu ya,” kata Bu Apoteker.

“Iya bu,” sahut Citra.

“Terima kasih ya bu!” kata Putra.

- **Perawat**

Motivasi: Membantu merawat orang-orang yang sakit dan melihat kondisi kesehatan mereka jauh lebih baik.

Siang itu sepulang sekolah Citra dan dua teman sekelasnya berencana melakukan kerja kelompok di rumah Karin.

“Teman-teman, ke rumahku jalan kaki saja ya. Tidak terlalu jauh kok. Mungkin perjalanan sekitar 10 menit,” kata Karin.

Citra, Lena, dan Sascha yang memang hari itu sudah terlebih dahulu meminta ijin orang tua mereka untuk kerja kelompok menerima ajakan Karin dengan antusias. Sudah lama mereka berempat tidak berjalanan berbarengan seperti sekarang.

Sepanjang perjalanan mereka berempati saling mengobrol ria sampai langkah mereka berhenti di depan sebuah rumah mungil bercat pastel yang dikelilingi pagar berwarna hijau. Karin mengeluarkan sepasang kunci dari sakunya dan membuka pagar.

“Tidak ada orang di rumah, Rin?” tanya Citra.

“Hari ini ibuku kebagian tugas jaga di rumah sakit sejak pagi. Mungkin ibu akan sempat pulang sebentar sebelum melanjutkan shift-nya nanti,” jawab Karin.

“Berarti kita sendirian ya di rumahmu? Asyiiik...” sorak Lena.

“Hei, jangan lupa kita di sini untuk menyelesaikan tugas kelompok,” tegur Sascha.

Keempat orang itu segera memasuki rumah Karin dan menyiapkan bahan tugas kelompok mereka. Ketika ketiga teman lain sibuk mengerjakan bagian tugasnya, Citra memperhatikan tempat tinggal Karin yang cukup luas dan asri namun sangat sepi. Ia, Lena, dan Sascha tahu kalau Karin sejak kecil dibesarkan oleh ibunya karena ayahnya sudah meninggal tak lama setelah Karin lahir.

Terdengar suara pintu ruang tamu terbuka diikuti kemunculan Ibu Karin yang masih mengenakan seragam berwarna putih.

“Wah, ada dek Citra, dek Lena, dan dek Sascha. Maaf ya tante baru bisa menyambut kalian. Sebentar lagi tante juga akan berangkat kerja lagi. Terima kasih sudah kemari lho menemani Karin,” sapa Ibu Karin.

“Iyaa tantee,” kata Citra, Lena, dan Sascha serempak.

“Ini lagi kerja kelompok, bu,” kata Karin.

“Ya sudah, dikerjakan yang rajin ya. Tante mau mandi, ganti baju, dan siap-siap berangkat lagi dulu. Karin sayang, makanan yang di rice cooker sudah dipanaskan kan?” tanya Ibu Karin.

“Sudah bu, bekal untuk Mama tinggal dimasukkan saja,” jawab Karin.

Ibu Karin mencium kening putrinya dengan lembut sebelum masuk ke kamar. Ketiga orang yang memperhatikan interaksi ibu dan anak itu diam-diam berdecak kagum atas kemandirian keluarga kecil itu.

Mereka berempat lanjut mengerjakan tugas kelompoknya. Tak sampai satu jam kemudian Ibu Karin keluar dari kamar dalam keadaan terlihat lebih segar.

“Tante berangkat dulu ya,” pamit Ibu Karin.

“Hati-hati Ma,” kata Karin sementara ketiga temannya menyahut, “Hati-hati Tante.”

Beberapa menit kemudian tugas kelompok mereka akhirnya selesai, Karin menghela napas lega lalu beranjak dari tempat duduknya untuk mengecek sesuatu di dapur. Tak sampai semenit berada di dapur terdengar suara pekikan Karin,

“IBUUU... IBUUU.”

Citra dan lainnya yang sedang bersiap-siap untuk pulang dengan kaget menghampiri Karin yang memegang sebuah bungkus kecil di tangannya.

“Bekal ibu.. ketinggalan. Padahal mama belum makan dari pagi. Kutemani kalian keluar ya, sekalian mau mengantar bekal ini ke ibu,” kata Karin.

“Ibumu berada di rumah sakit mana sekarang Rin?” tanya Sascha.

“Rumah Sakit Harapan Cahaya,” jawab Karin.

“Ah, itu dekat kok. Kita temenin aja, gimana teman-teman?” ajak Citra.

“Ayo, ayo,” seru Lena semangat.

Alhasil, jadilah keempat orang itu menuju Rumah Sakit Harapan Cahaya.

“Ibumu bekerja sebagai apa di rumah sakit?” tanya Lena.

“Ibuku seorang perawat,” jawab Karin. “Ibu pernah bilang kalau membantu orang yang sakit hingga sembuh dan membuat mereka lebih bahagia ketika dirawat di rumah sakit memberinya kepuasan tersendiri sebagai seorang perawat.”

“Wah, mulia sekali pekerjaan ibumu,” komentar Lena.

‘Ibu Karin masih bisa tersenyum meski tampak lelah tadi. Sepertinya beliau sangat menyukai menjadi seorang perawat,’ batin Citra.

“Begitu lulus SMA, ibu langsung mendaftar ke sekolah perawat dan belajar di sana selama tiga tahun. Saat besar nanti, aku juga ingin jadi perawat seperti ibu,” cerita Karin.

Teman-teman bersorak mendukung cita-cita Karin.

“Eh itu gerbang masuk rumah sakitnya,” tunjuk Citra.

Dengan langkah riang, mereka berempat memasuki Rumah Sakit Harapan Cahaya untuk menemui Ibu Karin di sana.

- **Bidan**

Motivasi: Membantu meningkatkan jumlah ibu dan anak yang selamat pada proses persalinan.

Suatu pagi di ruang kelas, Citra menghampiri teman sekelasnya, Mila, yang sibuk mengeluarkan boneka-boneka dari dalam tasnya.

“Bonekanya untuk apa, Mil?” tanya Citra sembari memperhatikan salah satu boneka Mila yang mirip sosok seorang ibu-ibu memegang bayi.

“Buat tugas kelas Bu Ira nanti, boneka ini bakal jadi pasien-pasienku gitu,” jawab Mila sambil menunjuk boneka perempuan berambut pendek.

Citra mengangguk-angguk mengerti. “Oooh yang mempresentasikan tulisan kita tentang deskripsi cita-cita kemarin itu ya. Kamu mau jadi apa, Mil?”

“Aku ingin jadi bidan, Cit.” Mata Mila tampak berbinar. “Bibiku itu bidan lho, aku ingin jadi seperti beliau.”

“Wah, kamu sudah pernah lihat bagaimana bibimu bekerja, Mil? Kedengarannya menarik,” ucap Citra.

Mila tersenyum malu. “Iya pernah, sewaktu kelas dua SD dulu aku pernah mengintip bibiku bekerja dari ruang persalinan. Sebenarnya bibiku melarang karena khawatir tapi aku penasaran sekali jadi... ya diam-diam aku melakukannya saat ada pasien masuk.”

“Eh terus bagaimana, Mil?” tanya Citra ikut penasaran.

“Saat itu aku ketakutan sekali Cit sampai menangis. Beneran membuat ngeri mendengarkan teriakan seorang ibu yang mau melahirkan. Setelahnya aku sampai tidak berani dekat-dekat tempat praktik bibiku lagi,” terang Mila.

Wajah Citra keheranan. “Lho, Mil...”

“Sebentar, belum selesai ceritanya,” sela Mila.

“Iya, iya, maaf Mil. Ehehe,” tukas Citra.

“Awalnya bibiku tidak tahu kenapa aku sering menolak kalau diajak ke tempat praktik lagi meski cuma untuk menemani bibi biar aku tidak sendirian di rumah, sampai akhirnya pas kita kelas empat kemarin salah satu kakak sepupuku ada yang melahirkan.”

Mila menghela napas. “Kak Diaz orangnya baik, ramah, dan suka ngasih aku uang saku. Kata bibi Kak Diaz bakal sedih kalau aku nggak mau menjenguknya.”

Citra semakin terbawa dalam cerita Mila.

“Aku memberanikan diri deh Cit. Aku yang takut-takut mengintip dari jendela ruangan Kak Diaz begitu sampai, akhirnya ketemu Kak Diaz setelah dia melahirkan anak perempuan. Namanya Hani. Begini-begini aku sudah punya keponakan kecil lho Cit, hahaha,” canda Mila.

Mila melanjutkan. “Lalu aku tanya Kak Diaz, ‘kak, gimana? apa masih sakit?’ dan Kak Diaz tanya ‘sakit apa Mila?’ lalu kujawab ‘setelah melahirkannya’. Kak Diaz bilang memang masih agak nyeri sedikit tapi sudah nggak apa-apa.”

(FLASHBACK)

“Kak, melahirkan bayi itu seram ya,” kata Mila.

Anehnya, Kak Diaz malah tersenyum. “Nggak seperti yang Mila kira kok. Malah kakak jadi ingin punya anak lagi hahaha.”

Ekspresi Mila benar-benar terkejut. “Eh, kalau sakit kenapa masih ingin punya anak lagi kak?”

“Hayoo, jangan-jangan kenapa Mila perlu dipaksa-paksa kesini sama bibi gara-gara takut lihat orang melahirkan ya?” goda Kak Diaz.

Pipi Mila bersemu merah.

Kak Diaz terkikik geli. “Kenapa nggak bilang dari dulu, Put? Proses persalinan atau melahirkan awal-awalnya memang butuh perjuangan. Tapi percaya deh, ada perasaan tidak terkatakan setelah seorang ibu melahirkan anaknya.”

“Perasaan tidak terkatakan?” Dahi Mila berkerut penuh tanya.

“Iya, coba tanya sama bibi. Berapa banyak ibu-ibu muda yang minta tolong ke bibi sehabis melahirkan anak pertama biasanya bakal minta tolong ke bibi lagi untuk melahirkan anak kedua, ketiga, atau seterusnya...”

Kedua mata Mila melebar takjub.

“Serius deh, pengorbanan yang ditahan seorang ibu benar-benar terbayar saat melihat bayi yang dilahirkannya. Itulah kenapa bibi sangat suka menjadi bidan. Supaya bisa membantu lebih banyak ibu melahirkan anaknya dengan selamat,” kata Kak Diaz tersenyum.

Hati Mila seakan menghangat mendengar kata-kata Kak Diaz. Melihat kakak sepupu yang paling disayanginya mengatakan kalimat itu dengan tulus bahkan setelah merasakan rasa sakit setelah melahirkan Hani membuat Mila seakan malu terhadap rasa takutnya.

(FLASHBACK END)

“Jadi begitu Cit..” kata Mila mengakhiri cerita.

Citra memandang kagum. “Wah, kakak sepupu dan bibimu keren ya, Put. Kamu juga keren, jadi berani dan malah ingin jadi bidan juga seperti bibimu.”

“Iya, Cit. Hehehe. Sekarang gantian kamu yang cerita cita-citamu!”

“Okee! Kalau aku...”

- **Teknisi Alat Kesehatan**

Motivasi: Menyediakan fasilitas alat-alat medis yang dapat membantu dokter dalam menyelamatkan pasiennya.

Di kelas hari itu Bu Ira sedang menjelaskan tentang pentingnya memiliki cita-cita dan menugaskan muridnya mendeskripsikan apa cita-cita mereka di masa depan. Tak terkecuali Putra dan teman sebangkunya, Adit.

“Kamu mau jadi apa Put?” tanya Adit sambil melirik kertas tugas Putra.

“Aku masih bingung karena menurutku banyak sekali profesi yang keren-keren seperti polisi atau guru. Bagaimana denganmu?” kata Putra.

Adit menggaruk-garuk belakang kepalanya. “Sama. Aku juga bingung. Di masa depan aku ingin membantu ayahku yang membuka praktik dokter sendiri, tapi aku tidak mau jadi dokter, Put. Selain tidak tahan melihat darah, melihat koleksi buku untuk menjadi dokter milik ayah saja sudah membuatku pusing.”

Putra tertawa mendengarnya. “Kalau begitu kamu sukanya apa Dit?”

“Hmm... apa ya?” Tiba-tiba Adit seperti teringat oleh sesuatu dan segera mengambil suatu benda dari dalam tasnya.

“Ini aku yang bikin lho. Mirip miniatur stetoskop asli kan? Aku mencontoh milik ayahku lalu mencoba membuatnya ulang dengan bahan-bahan yang tidak dipakai di gudang rumah. Ada juga ini nih fungsinya mirip jarum infus, lalu kalau ini...” Adit menjelaskan panjang lebar.

Putra mengikuti penjelasan Adit dengan penasaran bercampur antusias.

“Aku sangat suka mengotak-atik benda seperti ini. Ayah menyuruhku menjadi pengrajin saja tapi aku cuma ingin membuat sesuatu yang bisa membantu ayah,” kata Adit.

“Bagaimana kalau coba kita tanyakan ke Bu Ira?” usul Putra.

Adit ditemani Putra mendekati Bu Ira yang sedang duduk di meja guru.

“Ya, ada apa Adit, Putra?” tanya Bu Ira ramah.

“Ini bu, ada yang ingin ditanyakan Adit,” jawab Putra.

Adit pun menceritakan kembali apa yang dicurhatkannya ke Putra kepada ibu guru mereka itu. Bu Ira tampak berpikir sebentar sebelum beliau akhirnya membuka laptop di sisi kanannya dan mulai mengetikkan sesuatu. Kemudian beliau menunjukkan apa yang terpampang di layar pada Adit dan Putra.

“Tbu pernah dengar berita tentang seorang pelajar dari Indonesia yang sukses bekerja di sebuah perusahaan terkenal di Inggris. Perusahaan ini khusus memproduksi alat-alat medis untuk digunakan di rumah sakit-rumah sakit di sana,” jelas Bu Ira.

“Wah, Inggris? Jauh sekali ya bu?” komentar Adit.

“Iya, memang. Indonesia juga tidak boleh kalah ya dari negara di luar sana. Makanya dibutuhkan juga calon-calon SDM berkualitas yang bisa membuat alat-alat sendiri seperti kamu ini Adit salah satunya. Bahkan dalam dunia

kedokteran diperlukan juga orang-orang seperti para engineer untuk membantu mereka dengan menyediakan alat-alat. Tidak harus kuliah kedokteran, ada jurusan khusus yang mengenalkan muridnya pada alat-alat di dunia medis dan mengajarkan fungsi serta cara kerjanya agar dapat dibuat atau dipraktikkan.”

“Kedengarannya seru ya bu. Sepertinya aku sudah bisa membayangkan apa yang mau kutulis di kertas tugasku,” ucap Adit.

“Pokoknya ingat harus terus rajin belajar ya. Jangan berhenti berusaha,” pesan Bu Ira.

“Iya bu!” Adit menyanggupi dengan bersemangat.

Bu Ira ganti melihat ke arah Putra.

“Hmm.. kalau misalnya cita-cita saya ada lebih dari satu gimana ya bu? Saya jadi bingung mau memilih yang mana,” aku Putra.

Bu Ira tersenyum. “Tidak apa-apa, Putra. Coba kamu tuliskan dulu semua pekerjaan/cita-cita yang terpikirkan di dalam benakmu. Lalu nanti kita bandingkan ya mana yang mungkin paling sesuai dengan minatmu sekarang.”

“Siap, Bu!” sahut Putra.

Dokumentasi Pameran



Gambar L.27 Dokumentasi Pameran K3

(Rasmalina, 2016)

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Adapun kesimpulan dari laporan perancangan aplikasi *mobile* pengenalan ragam profesi sebagai referensi cita-cita pada anak usia 10-12 tahun adalah pengetahuan anak-anak mengenai ragam profesi masih perlu ditingkatkan, khususnya pada anak usia 10-12 tahun. Pada usia tersebut, anak-anak seharusnya sudah dikenalkan dengan *reality testing*, yaitu pengenalan yang dilakukan dengan pembahasan yang lebih realistis, seperti motivasi mereka memilih profesi sebagai cita-citanya, bagaimana mereka dapat mewujudkan dirinya menjadi profesi yang mereka cita-citakan, mulai dari pendidikan yang harus ditempuh hingga syarat yang harus mereka siapkan sejak dini.

Orang tua memiliki peranan penting dalam mengenalkan ragam profesi kepada anak-anaknya, tetapi orang tua belum menyadari bahwa cita-cita anak seharusnya digawangi sejak dini agar dapat menjadi kenyataan ketika mereka besar nanti. Orang tua juga dapat memanfaatkan media alternatif untuk membantunya dalam mengenalkan ragam profesi, baik itu cetak maupun elektronik. Akan tetapi, beberapa media alternatif yang mengenalkan ragam profesi, seperti buku Cita-citaku, dan aplikasi *Learn the Profession* hanya mengenalkan profesi secara umum, yaitu terbatas pada informasi mengenai tugas, seragam, dan belum sampai pada pengenalan ragam profesi yang dapat membantu anak berimajinasi mengenai peran suatu profesi dalam kehidupan nyata. Selain itu, keterjangkauan anak dalam media juga menjadi masalah penting dalam perancangan ini sehingga dapat diakses dengan mudah oleh anak-anak sebagai target audiens.

Aplikasi *mobile*, 'Putra dan Citra' dapat dijadikan salah satu media alternatif untuk mengenalkan ragam profesi yang dikemas dalam bentuk cerita yang mengandung motivasi perjuangan, dan kebaikan suatu profesi sehingga anak-anak dapat berimajinasi mengenai apa yang dilakukannya nanti ketika mereka bercita-cita menjadi profesi tersebut.

Aplikasi *mobile*, 'Putra dan Citra' dirancang berdasarkan kebutuhan anak usia 10-12 tahun dengan melakukan uji coba pengguna dalam dua tahap, yaitu tahap pertama berupa *paper prototyping*. Dari uji coba pengguna dengan menggunakan *paper prototyping*, terdapat respon yang positif dari anak-anak terhadap aplikasi *mobile* ini. Mereka menyebutkan bahwa aplikasi *mobile* ini sangat bermanfaat bagi mereka untuk mengetahui profesi lain (dalam kasus ini profesi dokter hewan dan ahli gizi) dengan cara yang menarik. Akan tetapi, terdapat beberapa poin yang disarankan oleh anak-anak untuk aplikasi *mobile* ini sebagai saran pengembangan aplikasi yang akan dibuat dalam format .apk (ekstensi aplikasi Android), seperti:

- Secara visual, mereka menyukai ilustrasi dan warna yang ditampilkan pada aplikasi.
- Mereka mengharapkan adanya animasi dan musik pada bagian *homescreen* untuk membangun kesan atraktif dalam aplikasi.
- Alur interaksi antarmuka aplikasi mudah dipahami.

Kemudian, tahap kedua adalah, uji coba pengguna dengan sistem beta dengan menggunakan *smartphone* Samsung Galaxy J5 dengan resolusi 1280 x 720 px, dan RAM 1,5 GB. Adapun hasil yang diperoleh dari uji coba tahap kedua ini adalah:

- **Visual**
 - Berhasil menampilkan ilustrasi dan warna pada aplikasi yang disukai anak-anak.
 - Perlu adanya perbaikan untuk beberapa bagian tombol dari aplikasi yang tidak bisa dijalankan.
 - GUI mudah dipahami dan dijalankan untuk anak-anak.
 - Tingkat keterbacaan anak terhadap huruf pada narasi di dalam aplikasi sudah baik.

- **Konten**

- Setelah membaca cerita dari aplikasi tersebut, anak-anak mengaku bahwa mereka bertambah pengetahuannya mengenai profesi ahli gizi dan dokter hewan.
- Mereka menyarankan untuk menambah judul atau seri baru tentang profesi lainnya agar mereka bisa mengetahui lebih banyak tentang ragam profesi.

6.2 Saran

Perancangan aplikasi *mobile* pengenalan ragam profesi untuk anak usia 10-12 tahun seri kesehatan: profesi dokter hewan dan ahli gizi ini masih banyak yang perlu dikembangkan, baik itu dari segi konten dan desain dalam aplikasi.

Adapun saran dari segi konten adalah perancangan ini diharapkan dapat menambah seri cerita ragam profesi lainnya sehingga aplikasi ini dapat terus diperbarui dan secara berkesinambungan dapat memberikan pengetahuan dan menumbuhkan imajinasi anak dalam mengenal ragam profesi lainnya secara menarik. Sedangkan saran dari segi desain adalah penulis mengharapkan adanya desain *minigame* yang lebih menantang agar anak lebih antusias dalam memainkannya. Selain itu, penulis merencanakan adanya kolaborasi dengan programmer untuk membuat suatu desain media yang dapat membuat media ini memiliki keterkaitan atau hubungan dengan media lainnya, seperti halnya kaos tipografi, kartu permainan, atau buku cetak mengenai cita-cita anak yang dapat di-*scan* dengan menggunakan *metode augmented reality* sehingga terhubung dengan aplikasi 'Putra dan Citra' atau video yang mengenalkan anak tentang ragam profesi cita-cita.

DAFTAR PUSTAKA

- Alle, K. Eileen & Marotz, Lynn R. 2010. *Profil Perkembangan Anak Prakelahiran Hingga Usia 12 Tahun*. USA: Cengage.
- Badan Kearsipan dan Perpustakaan Kab.Kutai Kartanegara. 2014. *Tren Membaca Buku Digital (E-book) di Kalangan Remaja Dewasa ini*. Diunduh dari <http://www.barpus.kutaiartanegarakab.go.id/berita-135-barpus-kabupaten-kutai-kartanegara.html>, pada tanggal 27 Desember 2015.
- Career Realism. *Mayoritas pegawai di Dunia Tak Suka Pekerjaannya Sekarang*. Diakses dari <http://bisnis.liputan6.com/read/2231435/mayoritas-pegawai-di-dunia-tak-suka-pekerjaannya-sekarang#>, pada 6 Oktober 2015.
- Chatib, Munif. 2012. *Orang Tuanya Manusia: Melejitkan Potensi dan Kecerdasan dengan Menghargai Fitrah Setiap Anak*. Bandung: Kaifa.
- Decaprio, Richard. 2013. *Aplikasi Teori Pembelajaran Motorik Di Sekolah*. Jogjakarta: DIVA Press. Dalam karya TA Rina Fitriana. 2013. *Perancangan Buku Interaktif Sebagai Penunjang Aktivitas Belajar Pos PAUD Usia 3-4 Tahun di Kelurahan Tugu-Depok*. Universitas Telkom.
- Desmita. 2005. *Psikologi Perkembangan*. Bandung; Rosda Karya.
- Eliy, Ratna S.Psi, M.Psi dalam Maharani. 2015. *Perancangan Boardgame Pengenalan Ragam Profesi Berbasis 8 Multiple Intelligence untuk Anak Usia 9-12 Tahun*. Tugas Akhir Mahasiswa Despro ITS. Karya tidak dipublikasikan.
- Galitz, Wilbert O. 2007 dalam Erdiana. *Perancangan Aplikasi Resep Interaktif Cara Membuat Kue Tradisional Untuk Anak-Anak*. Laporan Tugas Akhir Mahasiswa Despro-ITS. 2015.
- Guntur, Irene M.Psi., Psi. *Duh, 87 Mahasiswa Indonesia Salah Jurusan*. Diakses dari <http://news.okezone.com/read/2014/02/24/373/945961/duh-87-mahasiswa-indonesia-salah-jurusan>, pada 6 Oktober 2015.
- Hampton, Sam. *The designer's guide to grid theory*. Diakses dari <http://www.creativebloq.com/web-design/grid-theory-41411345>, pada 21 Juni 2016.
- Holtzschue, Linda. 2011 *Understanding Colour and Introducing to Designers*, John Wiley & Sons, Inc., Hoboken: New Jersey.
[Http://carapedia.com/pengertian_definisi_aplikasi_info2062.html](http://carapedia.com/pengertian_definisi_aplikasi_info2062.html)
- Iitzkovitch, Avi. 2012. *Interactive eBook Apps: The Reinvention of Reading and Interactivity*. UX Magazine Artikel No.816 Edisi 12 April 2012. Diakses dari <http://uxmag.com/articles/interactive-ebook-apps-the-reinvention-of-reading-and-interactivity>, pada 27 Desember 2015.
- Jaya, Indra. *Perancangan Komunikasi Visual Multimedia E-Publishing Cerita Rakyat Indonesia "Asal-Usul Banyuwangi"*. Tugas Akhir Mahasiswa Bina Nusantara. 2012. Diakses dari <http://www.thesis.binus.ac.id/Doc/Bab1HTML/2012101628DSBab1001/Page.html>, pada 27 Desember 2015.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)

- Karch, Marziah. *What Is Google Android?*. About Tech 29 Februari 2016. Diakses dari http://google.about.com/od/socialtoolsfromgoogle/p/android_what_is.htm, pada 19 Mei 2016.
- Kompas dalam Pandansari. 2008. *Perancangan Buku Interaktif untuk Memperkenalkan Keanekaragaman Budaya Jawa Timur bagi Anak-anak*, TA Mahasiswa Desain Produk Industri ITS Surabaya.
- Kusrianto, Adi. 2010. *Pengantar Tipografi*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Kuswara, Heri. 2011. *Ngapain Kuliah Kalau Nggak Sukses?*. Jakarta: Kaifa.
- L, Drs. Zulkifli. 1986 *Psikologi Perkembangan*, Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Maharani, Rachmi A. 2015. *Tugas Akhir Perancangan Boardgame Pengenalan Ragam Profesi Berbasis 8 Multiple Intelligence untuk Anak Usia 9-12 Tahun*. Tugas Akhir Mahasiswa Despro ITS. Karya tidak dipublikasikan.
- Martin, Suzanne. *Effective Visual Communication for Graphical User Interfaces*. Diunduh dari http://web.cs.wpi.edu/~matt/courses/cs563/talks/smartin/int_design.html, pada 27 Desember 2015.
- Nurani, A. & Ramadhani, N. 2014. *Perancangan Buku Interaktif Jarimatika Penjumlahan dan Pengurangan sebagai Alternatif Pembelajaran Matematika untuk Anak Usia 5-7 Tahun*. Jurnal Sains dan Seni POMITS Vol. 3, No.1. Diunduh dari <http://digilib.its.ac.id/perancangan-buku-interaktif-jarimatika-penjumlahan-dan-pengurangan-sebagai-alternatif-pembelajaran-matematika-untu-anak-usia-57-tahun-36737.html>, pada 25 September 2015.
- Oxford Dictionaries. Diakses dari <http://www.oxforddictionaries.com/definition/english/graphical-user-interface?q=Graphical+User+Interface>, pada 19 Mei 2015.
- Parents Indonesia. *Penggunaan Smartphone dan Tablet Semakin Dominan Pada Anak*. Diakses dari <http://parentsindonesia.com/article.php?type=article&cat=kids&id=1585>, pada 27 April 2016.
- Pixel pinch.com dalam Erdiana. 2015. *Perancangan Aplikasi Resep Interaktif Cara Membuat Kue Tradisional Untuk Anak-Anak*. Laporan Tugas Akhir Mahasiswa Despro-ITS.
- Rustan, Suriyanto dalam Danang Sukmana. *Layout*. Workshop Layout 2 di Yogyakarta. 2009. Diunduh dari <http://dgi-indonesia.com/wp-content/uploads/2009/07/layout.pdf>, pada 27 Desember 2015.
- Shneiderman, Ben. 1998. *Designing User Interface: Strategies for Effective Human Computer Interaction*. Michigan University: Addison Wesley Longman.
- Siantayani, Yulianti M.Pd. 2011. *Seri Bacaan Orang Tua; Tema Parenting: Memahami Cita-Cita Anak*. Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini, Kemendiknas.
- Sihombing, Danton. 2001. *Tipografi Dalam Desain Grafis*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

- Stanley. *Aplikasi Teori Pembelajaran Motorik Di Sekolah*. Jogjakarta: DIVA Press. 2012. Dalam karya TA Rina Fitriana. 2013. *Perancangan Buku Interaktif Sebagai Penunjang Aktivitas Belajar Pos PAUD Usia 3-4 Tahun di Kelurahan Tugu-Depok*. Universitas Telkom.
- Strauser, David. *Career Development, employment, and Disability in Rehabilitation*. editor, New York: 2014.
- Sukmana, Danang. 2009. *Layout*. Workshop Layout 2 di Yogyakarta. Diunduh dari <http://dgi-indonesia.com/wp-content/uploads/2009/07/layout.pdf>, pada 27 Desember 2015.
- Survei perusahaan riset global Kadence International. Survei: Kelas Ekonomi Atas Banyak yang Punya "Side Job". Kompas.com edisi 39 April 2014. Diakses dari <http://bisniskeuangan.kompas.com/read/2014/04/29/1521558/Survei.Kelas.Ekonomi.Atas.Banyak.yang.Punya.Side.Job.>, pada 30 Mei 2016.
- Widyawati, dr Ika SpKJ (K). *Bekerja Tak Sesuai Minat Pacu Depresi*. Diakses dari <http://www.republika.co.id/berita/gaya-hidup/info-sehat/14/12/24/nh364c-psikiater-bekerja-tak-sesuai-minat-pacu-depresi>, pada 6 Oktober 2015.
- Wiratna, Astrid. *Psikolog Ikatan Psikolog Klinis Jawa Timur pada Radio Suara Surabaya*. Diakses dari <http://www.suarasurabaya.net/fokus/149/2014/131432-Pemerhati-Anak--Kenalkan-Ragam-Profesi-Sejak-Dini>, pada 6 Oktober 2015.

BIODATA PENULIS



Rina Rasmalina atau lebih akrab dipanggil Rina, lahir di Surabaya pada 24 Maret 1994. Anak kedua dari tiga bersaudara, dari pasangan M.Yamin dan Hernawati. Pernah menempuh pendidikan sekolah dasar di SDN 87 Palembang, lalu di SMPN 15 Palembang. Kemudian melanjutkan SMA di SMAN Sumatera Selatan (Sampoerna Academy).

Penulis memiliki hobi *travelling*, melakukan aktivitas sosial, dan sangat menyukai hal-hal yang berhubungan dengan anak-anak dan media digital. Perancangan Aplikasi *Mobile* Pengenalan Ragam Profesi “Putra dan Citra Punya Cita-Cita” merupakan judul tugas akhir yang diambil oleh penulis sekaligus menyalurkan kesukaannya dalam hal yang berkaitan dengan anak-anak dan media digital dengan harapan dapat berkontribusi secara tidak langsung serta memberikan edukasi kepada anak-anak di Indonesia.

Untuk kemudahan dalam mengirimkan kritik dan saran mengenai judul perancangan yang diambil oleh penulis, maka penulis dapat dihubungi melalui alamat dibawah ini.

Email : rasmalina.rina@gmail.com

Instagram : [rinarasma](https://www.instagram.com/rinarasma)

Atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.