

ABSTRAK

PERANCANGAN *MOBILE APP - AUGMENTED REALITY* SEBAGAI SARANA MENGENALKAN KEMBALI PAHLAWAN NASIONAL INDONESIA UNTUK REMAJA DI BANDUNG

**OLEH
ADRIAN ARIOSO SAODANG
NRP 0864239**

Pahlawan Nasional adalah gelar penghargaan tingkat tertinggi di Indonesia. Gelar ini diberikan oleh Pemerintah Indonesia atas tindakan yang dianggap heroik - didefinisikan sebagai “perbuatan nyata yang dapat dikenang dan diteladani sepanjang masa bagi warga masyarakat lainnya” - atau “berjasa sangat luar biasa bagi kepentingan bangsa dan negara.” Namun, pahlawan tersebut yang memiliki banyak nilai untuk diteladani makin terlupakan oleh generasi muda. Saat ini mereka terbiasa ditemani oleh TV kabel, satelit, internet dan banyak alat-alat komunikasi serta berbagai perangkat lain yang menunjang proses pertukaran informasi dan komunikasi. Salah satu teknologi yang bisa diterapkan adalah *Augmented Reality*.

Tujuan dari perancangan ini adalah memperkenalkan kembali dan menginformasikan tokoh Pahlawan Nasional Indonesia pada masyarakat kota Bandung khususnya kalangan generasi muda dengan memanfaatkan media informasi alternatif sehingga generasi muda dapat mempelajari sejarah para pahlawan.

Media *mobile application* digunakan sebagai untuk menginformasikan peran para Pahlawan Nasional Indonesia. Perancangan *mobile application* didukung dengan media promosi berupa poster, website, *web banner*, *ambience media*, jejaring sosial, advertorial majalah, iklan majalah, dan *teaser*. Melalui media *mobile application* kalangan generasi muda dapat mendapatkan pengalaman baru serta mengetahui informasi mengenai Pahlawan Nasional Indonesia secara lebih jauh di sela-sela aktivitas sehari-harinya.

Kata kunci: *Augmented Reality*, Indonesia, *Mobile Application*, Nasionalisme, Pahlawan.

ABSTRACT

THE DESIGN OF MOBILE APP – AUGMENTED REALITY AS A MEANS TO REINTRODUCE INDONESIA’S NATIONAL HEROES TO TEENAGERS IN BANDUNG

**Submitted by
Adrian Arioso Saodang
NRP 086429**

A national hero is the most respectable title in Indonesia. This title is given by the Indonesian government for heroic actions – defined as “real actions that can be remembered and imitated of all time by other people” or “very outstanding merit for the sake of the nation”. Nevertheless, many heroes with such outstanding values are beginning to be forgotten by the young generation.

The purpose of this design is to reintroduce and inform the national heroes of Indonesia to Bandung people, especially the young generation by making use of the alternative information media so that the young generation can study the history of the heroes.

The mobile application media is used to inform the role of the national heroes of Indonesia. This design is supported by promotion media such as a poster, website, web banner, ambience media, social network, advertorial magazines, magazine advertisement and teaser. Through mobile application media, the young generation can get new experience and know further information about the national heroes of Indonesia on the sidelines of everyday activities.

Keywords: augmented reality, heroes, Indonesia, mobile application, nationalism

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA DAN LAPORAN	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I : PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup.....	3
1.3 Tujuan Perancangan.....	4
1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data.....	4
1.5 Skema Perancangan.....	5
BAB II : LANDASAN TEORI.....	5
2.1 Pahlawan.....	5
2.1.1 Tokoh Pahlawan Nasional.....	7
2.2 Media.....	8
2.2.1 Media Interaktif.....	8
2.2.2 AR.....	8
2.3 Aplikasi.....	9
2.3.1 Pengertian Aplikasi.....	9
2.3.2 Aplikasi Mobile.....	9

2.4 Tinjauan Tentang Remaja.....	10
2.4.1 Ciri-ciri Masa Remaja.....	10
2.4.2 Beberapa Minat Remaja	13
 BAB III : DATA DAN ANALISIS MASALAH	15
3.1 Data dan Fakta.....	15
3.1.1 Pemerintah Kota Bandung.....	15
3.1.2 Komunitas Aleut!.....	21
3.1.3 Wawancara.....	22
3.1.4 Kuesioner.....	23
3.1.5 Tinjauan Karya Sejenis.....	30
3.2 Analisis terhadap Data dan Fakta.....	32
3.2.1 STP.....	32
3.2.2 SWOT.....	33
 BAB IV : PEMECAHAN MASALAH	34
4.1 Konsep Komunikasi.....	35
4.2 Konsep Kreatif.....	35
4.2.1 Konsep Verbal.....	35
4.2.2 Konsep Visual.....	35
4.2.3 Warna.....	36
4.2.4 Tipografi.....	37
4.2.5 Desain.....	38
4.2.6 <i>Layout</i>	38
4.3 Konsep Media.....	38
4.3.1 <i>Timeline</i> Promosi.....	39
4.3.2 <i>Budgeting</i>	40
4.4 Hasil Karya.....	41
4.4.1 Ikon Aplikasi.....	41
4.4.2 Resolusi Ikon Aplikasi.....	42
4.4.3 <i>Workflow</i> Aplikasi.....	43
4.4.4 Intro Aplikasi / <i>Splash Screen</i>	44

4.4.5 Tampilan Utama Aplikasi.....	45
4.4.6 UI (<i>User Interface</i>) Aplikasi.....	46
4.4.7 Ilustrasi Konten.....	47
4.4.8 <i>Marker</i>	47
4.4.9 <i>Website</i>	48
4.4.10 <i>App Store</i>	49
4.4.11 Media Sosial.....	50
4.4.12 <i>Web Banner</i>	51
4.4.13 <i>Facebook Suggested Apps</i>	51
4.4.14 <i>Pop-up Ads</i>	52
4.4.15 <i>Teaser</i>	53
4.4.16 Iklan Majalah.....	53
4.4.17 <i>Gimmick</i>	54
 BAB V : PENUTUP	 55
5.1 Kesimpulan.....	55
5.2 Saran.....	55
 DAFTAR PUSTAKA.....	 57
LAMPIRAN.....	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Logo Pemerintah Kota Bandung.....	15
Gambar 3.2	Logo Komunitas Aleut!.....	21
Gambar 3.3	Diagram hasil pembagian kuesioner pada remaja berumur 16-18 tahun perihal pelajaran yang paling disukai.....	23
Gambar 3.4	Diagram hasil pembagian kuesioner pada remaja berumur 16-18 tahun perihal topik yang paling diingat dalam buku pelajaran sejarah kelas XI.....	24
Gambar 3.5	Diagram hasil pembagian kuesioner pada remaja berumur 16-18 tahun perihal pengetahuan kelengkapan informasi pada buku pelajaran sekolah.....	24
Gambar 3.6	Diagram hasil pembagian kuesioner pada remaja berumur 16-18 tahun perihal mendapatkan informasi selain dari buku sekolah.....	25
Gambar 3.7	Diagram hasil pembagian kuesioner pada remaja berumur 16-18 tahun perihal penyelenggaraan kunjungan ke museum.....	25
Gambar 3.8	Diagram hasil pembagian kuesioner pada remaja berumur 16-18 tahun perihal pengetahuan siswa terhadap jumlah pahlawan nasional Indonesia.....	26
Gambar 3.9	Diagram hasil pembagian kuesioner pada remaja berumur 16-18 tahun perihal pernyataan "generasi muda kurang mengenal pahlawan negara sendiri"	27
Gambar 3.10	Diagram hasil pembagian kuesioner pada remaja berumur 16-18 tahun perihal alat komunikasi yang digunakan.....	27
Gambar 3.11	Diagram hasil pembagian kuesioner pada remaja berumur 16-18 tahun perihal lama penggunaan alat komunikasi dalam sehari.....	28
Gambar 3.12	Diagram hasil pembagian kuesioner pada remaja berumur 16-18 tahun perihal pengetahuan mengenai AR sebelumnya.....	28
Gambar 3.13	Diagram hasil pembagian kuesioner pada remaja berumur 16-18 tahun perihal ketertarikan mengakses informasi sejarah.....	29

Gambar 3.14	<i>Website</i> Kementerian Sosial Indonesia "Daftar Pahlawan Nasional Indonesia".....	30
Gambar 3.15	<i>Website</i> Konsultan Pendidikan Tinggi "Ensiklopedia Berbahasa Indonesia".....	31
Gambar 3.16	<i>Website</i> Profil Pahlawan Indonesia.....	31
Gambar 4.1	Warna.....	36
Gambar 4.2	<i>Font Whitney HTF</i>	37
Gambar 4.3	<i>Font Lobster</i>	37
Gambar 4.4	<i>Timeline</i> Promosi.....	39
Gambar 4.5	Ikon Aplikasi Jejak Patriot.....	41
Gambar 4.6	Resolusi Ikon Aplikasi Jejak Patriot.....	42
Gambar 4.7	<i>Workflow</i> Aplikasi Jejak Patriot.....	43
Gambar 4.8	Intro / <i>Splash Screen</i> Aplikasi.....	44
Gambar 4.9	Tampilan Utama dan Kategori Aplikasi.....	45
Gambar 4.10	UI (<i>User Interface</i>) Aplikasi.....	46
Gambar 4.11	Ilustrasi Konten.....	47
Gambar 4.12	<i>Marker</i>	47
Gambar 4.13	<i>Website</i> Jejak Patriot.....	48
Gambar 4.14	<i>App Store</i>	49
Gambar 4.15	<i>Facebook Pages</i>	50
Gambar 4.16	<i>Twitter</i>	50
Gambar 4.17	<i>Web Banner</i>	51
Gambar 4.18	<i>Facebook Suggested Apps</i>	51
Gambar 4.19	<i>Pop-up Ads</i>	52
Gambar 4.20	<i>Teaser</i>	53
Gambar 4.21	Iklan Majalah.....	53
Gambar 4.22	<i>T-Shirt</i>	54
Gambar 4.23	Stiker.....	54

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Skema Perancangan.....	5
Tabel 4.1	<i>Budgeting</i>	40

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A	Kuesioner.....	59
Lampiran B	Sketsa.....	61