

# PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF KUIS TANYA JAWAB FILTER INSTAGRAM SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DAN PROMOSI DI HNS STUDIO

I Wayan Byan Kumara Adiguna<sup>1</sup>, Cokorda Alit Artawan, S.Sn., M.Sn<sup>2</sup> Ida Ayu Dwita Krisna Ari,  
S.Sn., M.Sn<sup>3</sup>

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar, Jl. Nusa  
Indah, Sumerta, Denpasar Timur, Kota Denpasar, 80235, Indonesia

E-mail: [kumara4444a@gmail.com](mailto:kumara4444a@gmail.com)

## ABSTRAK

HNS Studio merupakan sebuah *Creative Studio* yang dirika oleh Raka Jana pada Tahun 2015. Sesuai namanya *Creative Studi*, studio ini bergerak pada industri kreatif, memproduksi dan melayani berbagai macam produk dan hal-hal di bidang kreatif, dengan target pasar yang kebanyakan berasal dari media digital. Perkebangan media soal saat ini memiliki dampak besar bagi semua orang. Semua orang bisa menjadi apa saja di media sosial seperti keartor, ilsutrador dan lain-lainnya dengan mudah ya sorang itu dapat mempromosika dirinya. Namun seiring kedepannya penggunaan media soal ini memiliki dampak negatif. Fungsi dari media itu sendiri adalah sarana untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada publik. Dari permasalahan itu di perlukan sebuah media yang mampu menyusupkan konten-konten edukasi. HNS studio sudah memiliki sebuah media yang memberikan konten-kontes edukasi tentang dunia *Creative Studio* namun kurang memberikan nuansa "*Edu-Fun*". Untuk menyikapi permasalahan di atas, penulis merancang sebuah media yang dapat mempromosikan HNS dan juga sebagai media pembelajaran. media pembelajar yang menyenangkan dan interaktif kepada semua orang sehingga menciptakan nuansa "*Edu-Fun*" atau pendidikan yang menyenangkan dengan media sosial seperti Facebook dan Instgram. Dalam proses perancangan "media iinteraktif" ini metode digunakan untuk mengumpulkan data dan informasi yang di perlukan, melalui Observasi, Kepustakaan, Wawancara, dan Partisipan yang membantu penulis dalam proses perancangan media iinteraktif.

**Kata Kunci:** Media, Interaktif, Promosi, Edukasi

## ABSTRACT

*HNS Studio is a Creative Studio founded by Raka Jana in 2015. As the name suggests Creative Studi, this studio operates in the creative industry, printing, producing and serving various kinds of products and things in the creative field, with a target market that mostly comes from digital media. Current media developments have a big impact on everyone. Everyone can be anything on social media, such as an artist, illustrator and so on, easily, so that person can promote themselves. However, as time goes by, the use of media on this issue has had a negative impact. The function of the media itself is a means of conveying messages or information to the public. Due to this problem, we need a media that is able to include educational content. HNS studio already has a media that provides educational content about the world of Creative Studio but does not provide an "Edu-Fun" feel. To address the problems above, the author designed a media that can promote HNS and also serve as a learning medium. learning media that is fun and interactive for everyone, thus creating the feel of "Edu-Fun" or fun education with social media such as Facebook and Instagram. In the process of designing "interactive media" this method is used to collect the necessary data and information, through observation, literature, interviews and participants who help the author in the process of designing interactive media.*

**Keywords:** Media, Interactive, Promotion, Education

## PENDAHULUAN

Secara umum media interaktif biasanya mengacu pada produk dan layanan digital pada sistem berbasis komputer yang merespon tindakan pengguna dengan menyajikan konten seperti teks, gambar bergerak, animasi, video, audio, dan video game.

Sesuai dengan namanya kata media berasal dari bahasa Latin yakni "*medius*" yang secara harfiah berarti "tengah", "perantara", atau "pengantar". Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima. menurut Prawiradilaga media merupakan segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima pesan. (Wibawanto, 2017)

Sedangkan Interaktif sendiri merupakan keterkaitan komunikasi dua arah atau lebih dari komponen-komponen komunikasi, Namun makna interaktif yang dimaksud ialah komunikasi timbal balik antara media komunikasi dengan pengguna, berawal dari data yang diinput oleh pengguna yang mendapat respon oleh media sehingga memunculkan adanya interaksi (Sutarti, 2017). Jadi dapat disimpulkan media interaktif adalah produk dan layanan digital pada sistem berbasis komputer yang merespon tindakan pengguna atau bersifat komunikasi dua arah dengan menyajikan konten seperti teks, gambar bergerak, animasi, video, audio, dan video game.

Dengan perancangan media interaktif ini diharapkan dapat memberikan dampak yang positif bagi perkembangan teknologi di era sekarang ini, karena tidak dapat dipungkiri perkembangan teknologi juga mempengaruhi perkembangan media sosial, Dimana seseorang dengan mudahnya dapat mengakses konten-konten atau informasi dengan hanya menggunakan *handphone*. Namun seiring perkebangannya penggunaan media sosial ini memiliki dampak negatif. Kerena dapat dilihat penyebaran informasi di era sekarang sangatlah cepat membuat pengguna media sosial tidak dapat menyaring mana berita *hoax* atau berita yang benar.

Untuk menyikapi permasalahan diatas, kegiatan magang/praktik kerja kali ini, penulis diberi kesempatan untuk merancang sebuah media

interaktif kuis tanya jawab filter instagram yang dapat mempromosikan HNS Studio. HNS Studio sendiri merupakan sebuah *Creative Studio* yang dirika oleh Raka Jana pada Tahun 2015. Sesuai namanya *Creative Studi*, studio ini bergerak pada industri kreatif, memproduksi dan melayani berbagai macam produk dan hal-hal di bidang kreatif,

Selain dari media promosi tujuan dari media interaktif ini, juga sebagai media pembelajaran. media pembelajar yang menyenangkan dan interaktif kepada semua orang sehingga menciptakan nuansa "Edu-Fun" atau pendidikan yg menyenangkan.

Dalam proses perancangan media interaktif kuis tanya jawab filter instagram menggunakan aplikasi Spark AR dan juga Instaram sebagai medianya. Spark AR Studio adalah platform AR yang digunakan untuk membuat efek AR pada kamera smartphone. Platform ini menggunakan konsep Augmented Reality dimana teknologi yang menggabungkan konsep real time terhadap digital konten yang dibuat oleh komputer dengan dunia nyata. Spark AR ini adalah aplikasi yang di kelolola oleh perusahaan "Meta Platforms, Inc"

## METODE

Dalam proses perancangan media interaktif kuis tanya jawab filter instagram sebagai media pembelajaran dan promosi di hns studio, dilakukan dengan menggunakan 2 jenis pengumpulan data,yaitu data primer dan data sekunder.

### 1. Data Primer

Data primer merupakan data yang diperoleh langsung di lapangan oleh peneliti sebagai obyek penulisan. Penulis menggunakan 2 metode pengumpulan yaitu observasi, dan wawancara.

#### a) Metode Observasi

Metode observasi adalah metode pengumpulan data dengan cara terjun langsung ke lapangan untuk mendapatkan data secara sistematis terhadap objek yang diteliti untuk mendapatkan data original atau asli dan mengetahui keadaan di tempat

penelitian secara rinci. Penulis melakukan observasi selama mengerjakan projek, dengan tujuan mencari informasi perancangan media interaktif kuis tanya jawab filter instagram sebagai media pembelajaran dan promosi di hns studio.

#### b) **Metode Wawancara**

Metode wawancara merupakan salah satu cara pengambilan data yang dilakukan melalui kegiatan komunikasi lisan dalam bentuk terstruktur, semi terstruktur, dan tak terstruktur. Wawancara yang terstruktur merupakan bentuk wawancara yang sudah diarahkan oleh sejumlah pertanyaan secara ketat. wawancara semi terstruktur, meskipun wawancara sudah diarahkan oleh sejumlah daftar pertanyaan tidak menutup kemungkinan memunculkan pertanyaan baru yang idenya muncul secara spontan sesuai dengan konteks pembicaraan yang dilakukannya. Wawancara secara tak terstruktur (terbuka) merupakan wawancara di mana peneliti hanya terfokus pada pusat-pusat permasalahan tanpa diikat format tertentu secara ketat (Suyitno, 2018). Dalam hal ini penulis melakukan wawancara dengan Dewa Gede Raka Jana Nuraga owner dari HNS Studio dengan menggunakan metode wawancara tak terstruktur (terbuka) yaitu tanya jawab langsung kepada pemilik usaha HNS Studio mengenai perancangan media interaktif kuis tanya jawab filter Instagram.

## 2. **Metode Pengumpulan Data Sekunder**

Data yang diperoleh atau dikumpulkan peneliti dari berbagai sumber yang telah ada. Atau secara tidak langsung melalui kepustakaan dan melalui browser atau internet.

#### a) **Metode Kepustakaan**

Metode kepustakaan adalah suatu metode dengan mengadakan studi penelaah terhadap buku-buku, literatur-literatur, catatan-catatan, dan laporan-

laporan yang ada hubungannya dengan masalah yang dipecahkan. Teknik ini digunakan untuk memperoleh dasar-dasar dan pendapat secara tertulis yang dilakukan dengan cara mempelajari berbagai literatur yang berhubungan dengan masalah yang diteliti (Nazir, 2013). Dalam hal ini metode kepustakaan dipergunakan dalam mencari data tentang hal-hal yang berkaitan dengan tugas yang diberikan oleh HNS Studio sebagai tambahan informasi dalam penyusunan laporan magang.

#### b) **Metode Dokumentasi**

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen yang berbentuk gambar misalnya foto, video, sketsa dan lain-lain. Dokumen yang berbentuk karya seni, yang dapat berupa gambar, patung, film dan lain-lain (Sugiono, 2014). Dalam pengumpulan data ini penulis mendapatkan data dengan cara mengambil gambar aktivitas pendataan serta foto-foto yang diperlukan dalam penyusunan laporan magang di HNS Studio.

## **Analisis Data**

Analisis data berdasarkan pendapat Noeng Muhadjir (1998: 104) adalah Usaha menemukan dan mengganti dengan dengan sistematik data hasil wawancara, observasi, dan lainnya sehingga dapat peneliti memahami tentang kasus yang sedang diteliti dan dapat disajikan untuk temuan akan datang. Sehingga dalam upaya meningkatkan pemahaman analisis harus dilanjutkan dengan mencari makna. Berdasarkan hasil analisa dapat diketahui konsep perancangan media interaktif kuis tanya jawab filter instagram ini didasari oleh latar belakang yang kemudian dicari rumusan masalah, setelah itu membuat konsep desain sketsa hingga ke tahap hasil akhir perancangan konsep.

Analisa dilakukan mulai dari mencari referensi berdasarkan informasi mengenai pengertian media interaktif, dan contoh-contoh media interaktif sudah ada. Dan mulai melakukan asistensi terhadap pihak mitra mengenai ide yang berhubungan dengan projek perancangan media interaktif yang

membahas tentang elemen desain komunikasi visual seperti ilustrasi, tipografi, warna, dan *layout*

## Konsep Perancangan

Berdasarkan hasil analisis data diatas terdapat beberapa elemen desain yang digunakan sebagai dasar dari perancangan media interaktif kuis tanya jawab filter Instagram yang memiliki kaitan erat dengan konsep yang akan digunakan dalam perancangannya. Dalam visualisasinya media interatif menggunakan beberapa elemen desain seperti berikut:

### 1. Ilustrasi

Ilustrasi menurut Susanto (2012: 190) ilustrasi adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan suatu maksud atau tujuan secara visual. menggambar ilustrasi adalah kegiatan menuangkan informasi berupa coretan yang menghasilkan karya seni rupa dua dimensi. fokus penggunaan ilustrasi pada media interatif kuis filter instragram adalah sebagai penarik perhatian dari pengamat,



**Gambar 1.** Contoh Ilustrasi Digital  
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2022)

### 2. Tipografi

“Typography” (Tipografi) merupakan suatu ilmu dalam memilih dan menata huruf dengan pengaturan penyebarannya pada ruang-ruang yang tersedia, untuk menciptakan kesan

tertentu, sehingga dapat menolong pembaca untuk mendapatkan kenyamanan membaca semaksimal mungkin. Tipografi dapat juga dikatakan “visual language” Tipografi akan menentukan tingkat kenyamanan orang dalam membaca teks yang dicantumkan. Bukan hanya jenis *font*, tetapi ukuran, jarak, hingga warna sangat berpengaruh terhadap pengamat. Jenis *font* yang yang digunakan dalam desain media interatif ini tidak terlalu banyak, hanya menggunakan satu jenis font. Nama Font yang digunakan adalah *Heroes Legend*.



**Gambar 2.** Font *Heroes Legend*  
(Sumber: <https://www.dafont.com/heroes-legend.font>)

### 3. Warna

Warna adalah sebuah elemen yang paling dominan. Persepsi pada warna akan melibatkan respon psikologi dan fisiologi dari manusia. Apabila ditinjau dari sisi psikologis atau emosi manusia, makna dan arti warna yang ada dapat menunjukkan kesan perasaan pada sesuatu. Pada perancangan desain media interaktif ini menerapkan jenis warna panas. Warna panas adalah warna yang bisa menimbulkan suasana hangat sehingga memberi rasa semangat, riang serta mendatangkan keceriaan. Penggunaan warna panas ini mengikuti dengan warna maskot HNS dan saran dari *owner* HNS



**Gambar 3.** Warna Panas  
(Sumber: <https://www.dictio.id/t/apa-itu-warna-hangat-dan-dingin/74109>)

#### 4. Layout

Menurut Hendratman (2008:85). layout adalah suatu kegiatan menyusun, mengatur dan memadukan unsur komunikasi grafis (teks, gambar, tabel dan lain-lain) menjadi komunikasi visual yang komunikatif, estetik dan menarik. Fungsi penataan layout pada media interaktif kuis filter instagram agar pengguna dapat nyaman dalam membaca dan pesan yang ingin di sampaikan jelas.

#### Proses Perancangan

Adapun proses perancangan media interaktif kuis tanya jawab filter instagram sebagai media pembelajaran dan promosi di hns studio yang dapat dijabarkan sebagai berikut:

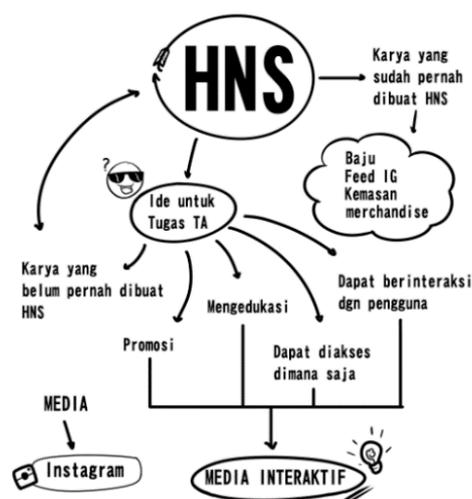
##### 1. Pencarian Ide/Gagasan

Pencarian ide yang dilakukan dengan hasil wawancara terhadap owner HNS studio. Hasil dari wawancara tersebut menghasilkan sebuah ide perancangan media interaktif ini dibuat untuk menyikapi perkembangan teknologi semakin maju yang mempengaruhi terhadap penyampaian informasi di era sekarang ini yang semakin cepat. Cepat seseorang dapat mengakses media sosial, hal itu mengakibatkan terjadinya fenomena besar terhadap perkembangan arus informasi.

Dengan pemanfaatan media tersebut penulis ingin membuat sebuah informasi dengan pemanfaatan media sosial itu menjadi media promosi mengikuti perkembangan jaman. Selain dari promosi, penulis juga ingin membuat media yang dapat mengedukasi, media pembelajar yang menyenangkan dan interaktif kepada semua orang sehingga menciptakan nuansa "Edu-Fun" atau pendidikan yg menyenangkan. Menurut (Putra, Janottama, & Putra, 2023) Media pembelajaran dapat dikatakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan materi dari guru secara

terencana sehingga siswa dapat belajar efektif dan efisien.

Dalam menentukan ide proyek, penulis melakukan riset dan brainstorming sebelum menentukan arah penembangan media interaktif dengan melakukan diskusi dan asistensi kepada owner HNS studio



Gambar 4. Brainstorming Desain (Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023)

##### 2. Konsep

Singarimbun dan Effendi (1987: 33) mendefinisikan konsep sebagai istilah dan definisi yang digunakan untuk menggambarkan secara abstrak suatu kejadian, keadaan, kelompok, atau individu yang menjadi pusat perhatian ilmu sosial. Melalui konsep, peneliti diharapkan dapat menyederhanakan pemikirannya dengan menggunakan satu istilah untuk beberapa kejadian (events) yang berkaitan satu dengan lainnya. Istilah tersebut digunakan untuk mewakili realitas yang kompleks.

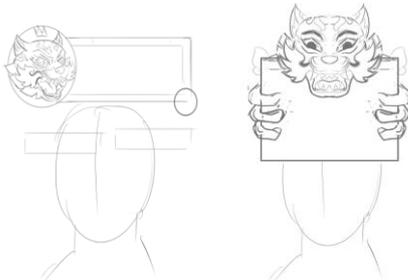
Konsep yang diangkat dalam pelaksanaan proyek magang/ praktek kerja adalah perancangan media interaktif kuis tanya jawab filter instagram sebagai media pembelajaran dan promosi di hns studio.

Pembuatan media interaktif ini menerapkan konsep dari “*Technology And Educative*”. Menurut (Aditya, Udayana, & Swandi, 2020) *Technology And Educative* adalah pembelajaran dengan menggabungkan teknologi sehingga membuat pembelajaran menjadi lebih seru dan menyenangkan karena memiliki interaksi langsung

### 3. Thumbnail

Bagian ini merupakan suatu tahapan penerapan visual melalui sketsa dasar sehingga dapat dikembangkan melalui ide-ide yang muncul.

#### Thumbnail 1

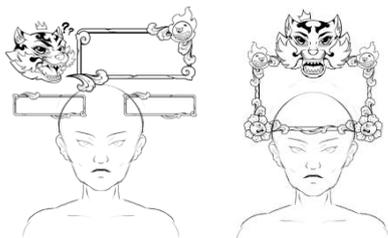


**Gambar 5. Thumbnail 1**  
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023)

### 4. Prototype

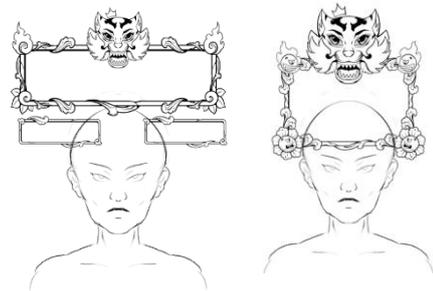
Bagian ini merupakan suatu tahapan penerapan untuk desain produk yang akan dibuat. *Prototype* dibuat sebagai contoh atau model awal yang diciptakan guna melakukan uji coba

#### Prototype 1



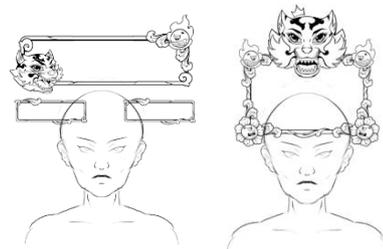
**Gambar 6. Prototype 1**  
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023)

#### Prototype 2



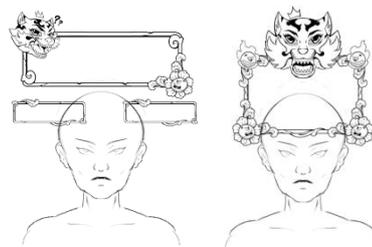
**Gambar 7. Prototype 2**  
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023)

#### Prototype 3



**Gambar 8. Prototype 3**  
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023)

#### Prototype 4



**Gambar 9. Prototype 4**  
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023)

### 5. Tight Tissue

Bagian ini merupakan tahap akhir dari visualisasi ide yang telah dikembangkan. Pada bagian ini, desain media interaktif telah masuk ke tahap pewarnaan dan terdapat 3 desain yang terpilih

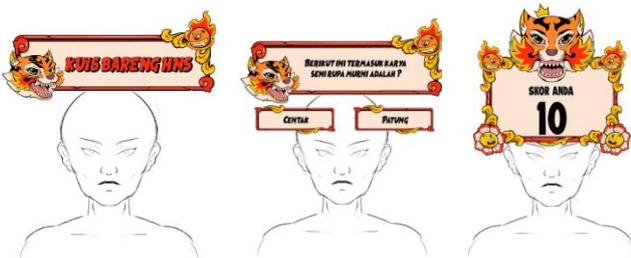
1. Kuis Bareng HNS yang terdiri dari 10 soal dengan tema seputar prodi yang ada di ISI Denpasar
2. Kuis Bareng HNS yang terdiri dari 10

soal dengan tema seputar seniman atau maestro yang ada di Indonesia

3. Kuis Tebak Gambar Bareng HNS yang terdiri dari 10 soal dengan tema seputar lukisan dan seniman atau maestro yang ada di Indonesia

Adapun tight tissue yang telah penulis rancang sebagai berikut.

### Desain 1



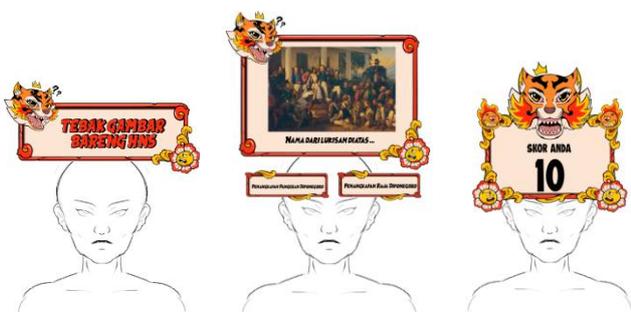
Gambar 10. Desain 1  
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023)

### Desain 2



Gambar 11. Desain 2  
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023)

### Desain 3



Gambar 12. Desain 2  
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023)

## KESIMPULAN

Berdasarkan pemaparan diatas, penulis dapat simpulkan bahwa project filter Instagram telah berhasil penulis rangkai dengan luaran berupa beberapa filter Instagram dengan variasi yang berbeda. Luaran pertama berupa Kuis Bareng HNS yang terdiri dari 10 soal dengan tema seputar prodi yang ada di ISI Denpasar. Luaran kedua berupa Kuis Bareng HNS yang terdiri dari 10 soal dengan tema seputar seniman atau maestro yang ada di Indonesia. Dan luaran terakhir berupa Kuis Tebak Gambar Bareng HNS yang terdiri dari 10 soal dengan tema seputar lukisan dan seniman atau maestro yang ada di Indonesia.

Proses perancangan filter Instagram di HNS sejauh ini masih berupa bimbingan langsung dan kritik saran yang diberikan oleh Bli Raka selaku owner di HNS. Bimbingan yang diberikan mulai dari pemilihan ide project, penentuan tema dan sket awal hingga tahap pewarnaan dan finishing.

## Daftar Rujukan

Wibawanto, W. (2017) Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif. Jawa Timur: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif.

Sutarti, T. (2017) Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan. Yogyakarta: Deepublish.

Suyitno. 2018. Metode Penelitian Kualitatif: Konsep, Prinsip dan Operasionalnya. Tulungagung: Akademia Pustaka.

Nazir, Moh. 2013. Metode Penelitian. Bogor: Ghalia Indonesia.

Sugiyono. 2014. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Muhadjir, Noeng. 1998. Metodologi Penelitian Kualitatif Pendekatan Positivistik, Rasionalistik, Phenomenologik, dan Realisme Metaphisik Telaah Studi Teks dan Penelitian Agama. (t.t.).

Susanto, Mikke. (2012). *Diksi Rupa, Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta: Dicti Art Lab.

Hendratman, Hendi (2008). *Computer Graphics Design*, Bandung: Informatika Bandung

Singarimbun dan Sofyan Effendi, 1987, *Metode Penelitian Survei*, Edisi revisi, PT. Pustaka LP3ES, Jakarta.

Putra, I. W., Janottama, I. A., & Putra, G. S. (2023). PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK SISWA. AMARASI, 205-206.

Aditya, I. T., Udayana, A. B., & Swandi, I. W. (2020). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Ensiklopedia Wayang. Amarasi, 4-5.