



UNIVERSITAS  
**Dinamika**



**FDIK**



**DKV**  
UNDIKA  
SURABAYA



**INSIDE**

**KRI 410 PASOPATI**

**PROJECT 613**

**WHISKEY CLASS - III**

**DIMAS BAGUS HADI WIJAYA**

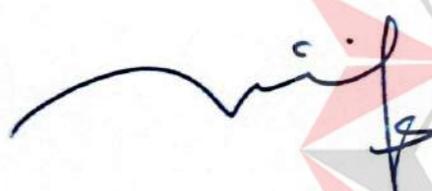
**18420100034**

# LEMBAR PENGESAHAN

"PERANCANGAN *E-BOOK 3D DESIGN* SPESIFIKASI KAPAL SELAM KRI 410 PASOPATI SEBAGAI MEDIA EDUKASI KEPADA ANAK USIA 5 - 11 TAHUN"

Telah diperiksa diuji dan disetujui oleh Dewa penguji  
Kamis 1, Agustus, 2024

Dosen Pembimbing 1



(Ir. Hardman Budiardjo, M.Med.Kom., MOS.)  
NIDN: 0711086702

Dosen Pembimbing 2



UNIVERSITAS  
Dinamika

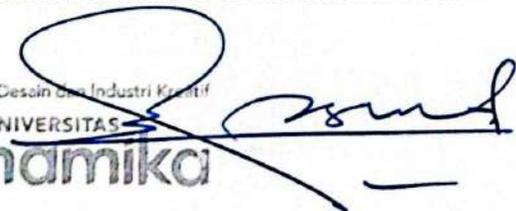
(Siswo Martono, S.Kom., M.M)  
NIDN: 07262027101

Dosen Penguji



(Darwin Yuwono Riyanto, S.T., M.Med.Kom.,ACA)  
NIDN: 0716127501

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif



Fakultas Desain dan Industri Kreatif  
UNIVERSITAS  
Dinamika

(Karsam, MA., Ph.D)  
NIDN: 0705076802

# DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
DAFTAR ISI.....	ii
INTRODUCTION.....	iii
LATAR BELAKANG.....	4
KONSEP KARYA.....	6
Keyword.....	6
Color Pallete.....	7
Typografi.....	8
Sketsa.....	9
Desain Kapal Selam.....	9
E-Book.....	10
Poster.....	12
X-Banner.....	13
Sticker.....	14
Keychain.....	15
Pembatas Buku.....	16
Feed Instagram.....	17
Digital.....	18
Desain Kapal Selam.....	18
E-Book.....	19
Poster.....	21
X-Banner.....	22
Sticker.....	23
Keychain.....	24
Pembatas Buku.....	25
Feed Instagram.....	26
DESKRIPSI DAN PENJELASAN KARYA.....	27
BIODATA DIRI.....	28

# INTRODUCTION

---

tugas akhir ini membahas tentang perancangan sebuah *E-Book* interaktif dengan media desain tiga dimensi (3D) yang bertujuan untuk memberikan pengetahuan tentang spesifikasi Kapal Selam KRI 410 Pasopati kepada anak usia 5-11 tahun. *E-Book* ini dirancang dengan tujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, menarik dan menghibur kepada target audiens yang lebih muda. Penelitian ini berfokus pada perancangan *E-Book 3D* yang menampilkan konten yang mudah dipahami oleh anak usia 5-11 tahun. Metode perancangan yang digunakan meliputi studi literatur, survei, pengembangan konten, dan implementasi desain. *E-Book* ini mencakup spesifikasi teknis, sejarah, dan fakta menarik tentang Kapal Selam KRI 410 Pasopati. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah *E-Book 3D* yang menarik dan interaktif, dengan tampilan visual yang menarik perhatian anak-anak. *E-Book* ini memberikan pengguna pengalaman belajar yang interaktif dengan fitur-fitur seperti pengenalan 3D, navigasi yang intuitif, dan informasi yang disajikan dengan bahasa yang sesuai dengan pemahaman anak usia 5-11 tahun. Diharapkan *E-Book* ini dapat menjadi sumber belajar yang efektif dan menyenangkan bagi anak usia 5-11 tahun yang ingin mengetahui lebih banyak tentang spesifikasi Kapal Selam KRI 410 Pasopati. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi kontribusi dalam pengembangan teknologi pendidikan yang menggabungkan desain 3D dengan pembelajaran interaktif untuk anak-anak.

# LATAR BELAKANG

---



Monumen Kapal Selam KRI 410 Pasopati merupakan salah satu monumen bersejarah yang penting dalam sejarah kelautan Indonesia. Monumen ini memiliki nilai historis yang tinggi sebagai simbol keberanian dan dedikasi awak kapal selam dalam menjaga kedaulatan maritim bangsa Indonesia dari segala gangguan baik itu internal maupun eksternal. Sehingga monumen ini menjadi terkenal dan menjadi monumen kapal selam pertama didunia, sehingga monumen kapal selam KRI 410 Pasopati menjadi icon terkenal dari kota Surabaya dan kebanggaan masyarakat Surabaya.

Kapal selam merupakan konsep yang rumit bagi anak-anak usia 5-11 tahun, karena penjelasan yang digunakan cenderung melibatkan banyak istilah teknik untuk informasinya sehingga penyampaian spesifikasi kapal selam eks KRI 410 Pasopati kurang tersampaikan mulai dari bagaimana cara kerja kapal selam, fungsi kapal selam serta peran pentingnya dalam kegiatan operasi militer dan pertahanan negara.

Sehingga spesifikasi eks KRI 410 Pasopati dan format penyajian informasi masih susah dipahami oleh anak-anak pada usia 5-11 tahun. Pada masa perkembangan mereka, anak-anak usia 5-11 tahun (gen Alpha) memiliki karakteristik melek teknologi dan kecerdasan secara digital, membawa pembaruan bagi kehidupan sosial dan memajukan masyarakat, Memiliki pemikiran dan opini yang kuat, Tidak suka dibatasi dengan aturan, dan Senang berinovasi. Berdasarkan survey yang dilakukan oleh badan pusat statistik Indonesia (2021), lebih dari 98,70% anak usia 5 tahun ke atas sudah dapat mengakses internet menggunakan ponsel pintar. Sisanya menggunakan laptop 11,87%, komputer desktop 2,29%, dan lainnya 0,18%. Sehingga kebanyakan anak-anak lebih banyak menjelajahi internet.

Di era teknologi digital saat ini, *E-Book* menjadi salah satu media yang populer untuk menyampaikan informasi dan pengetahuan kepada anak-anak. Namun, sebagian besar *E-Book* yang tersedia masih menggunakan pendekatan tradisional, kurang menarik dan membosankan sehingga anak-anak yang membacanya tidak tertarik, terlebih pada anak-anak generasi Alpha yang lebih suka membaca *E-Book* yang memiliki visual ilustrasi menarik, dan juga berwarna-warni yang menggambarkan jalan cerita atau konsep dari *E-Book* itu sendiri sehingga anak-anak yang membacanya jadi tertarik dan tidak mudah bosan (*nytimes.com*). Ilustrasi dapat memberikan bantuan visual yang memperjelas teks dan membantu anak-anak menghubungkan kata-kata dengan gambar yang sesuai, Ini dapat mempermudah pemahaman mereka tentang cerita dan membangun imajinasi mereka. Oleh karena itu, diperlukan perancangan *E-Book* yang menggunakan media *3D Design* agar lebih menarik dan sesuai dengan minat serta perkembangan anak-anak usia 5-11 tahun.

Dalam hal ini, perancangan *E-Book* dengan *3D Design* menjadi salah satu solusi yang tepat untuk memenuhi kebutuhan informasi dan pembelajaran anak-anak usia 5-11 tahun mengenai Kapal Selam KRI 410 Pasopati. *E-Book* ini akan menyajikan spesifikasi dan rincian teknis dari Kapal Selam KRI 410 Pasopati tersebut secara visual dan interaktif melalui desain 3D yang menggunakan Teknik *Polygonal Modelling* sebagai dasar dalam pembuatan model dari Kapal Selam KRI 410 Pasopati yang menarik. Dengan demikian, anak-anak usia 5-11 tahun dapat lebih mudah memahami konsep dan spesifikasi dari monumen Kapal Selam KRI 410 Pasopati. Dengan adanya *E-Book* 3D ini, diharapkan anak-anak usia 5-11 tahun akan mendapatkan informasi yang akurat, menarik dan menghibur mengenai monumen Kapal Selam KRI 410 Pasopati. Selain itu, *E-Book* ini juga diharapkan dapat membangkitkan minat mereka dalam mempelajari, serta meningkatkan rasa kebanggaan terhadap warisan maritim bangsa Indonesia.

# KONSEP KARYA

---

## KEYWORD

Keyword yang digunakan adalah "Spesifikasi" yang memiliki fungsi dan makna informasi. kata "Spesifikasi" dalam karya *E-Book* ini memberikan detail teknis mengenai kapal selam KRI 410 Pasopati, termasuk dimensi, persenjataan, sistem propulsi, dan fitur lainnya yang penting untuk diketahui dari Kapal selam tipe *Whiskey-class* milik Angkatan Laut Indonesia yang memiliki sejarah panjang dan peran penting dalam pertahanan maritim Indonesia. *E-book* ini akan mengedukasi anak-anak mengenai kapal selam ini

## Judul

Judul dari *E-Book* ini adalah "*INSIDE KRI 410 PASOPATI*" yang memiliki arti di dalam kri 410 pasopati. judul tersebut untuk memperkenalkan bagian-bagian serta fungsi dari kapal selam tersebut kepada audience sehingga mereka dapat mengetahui fungsi dari kapal selam itu sendiri.

# Color Pallete

warna yang dipilih pada perancangan *E-Book* ini menggunakan warna *colorful*, dan *tecnology*.

pemilihan warna yang cerah bertujuan untuk menarik mata audience mulai dari umur 5-11 tahun dan pemilihan warna hitam,kuning,orange, merah, biru, dan hijau, yang berkaitan dengan kapal selam kRI-410 pasopati.



# Typografi

---

Didalam *E-book* terdapat dialog paragraf, dialog paragraf ini berfungsi agar pembaca bisa mengekspresikan alur dan mengetahui isi cerita. Penulisan paragraf dialog ini diperlukan *typografi* yang sesuai agar pembaca nyaman membaca karya *E-book*.

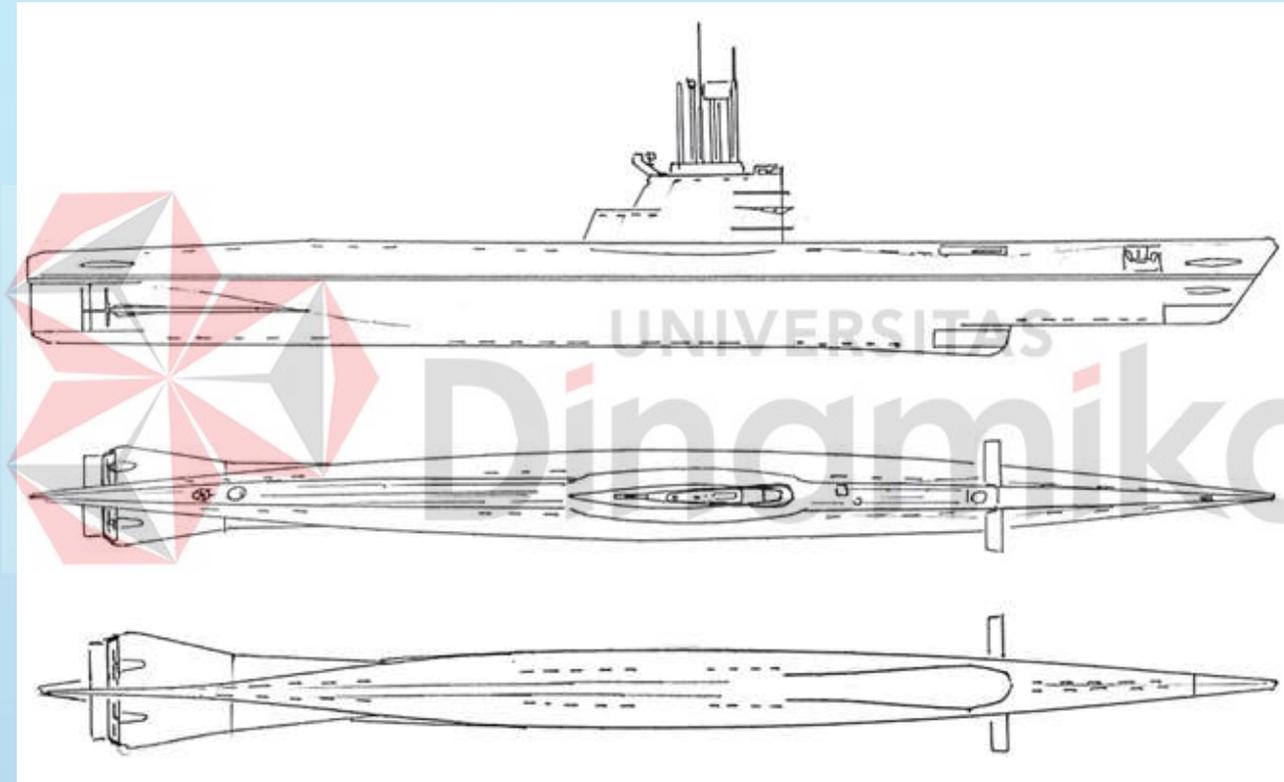
Typografi yang digunakan adalah *Font Segoe UI Symbol* dan *Font Myriad Pro* pemilihan font ini bertujuan tulisan pada *E-book* nyaman, tenang dan mudah dibaca, font ini akan digunakan pada

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
123456789

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
123456789

# SKETSA

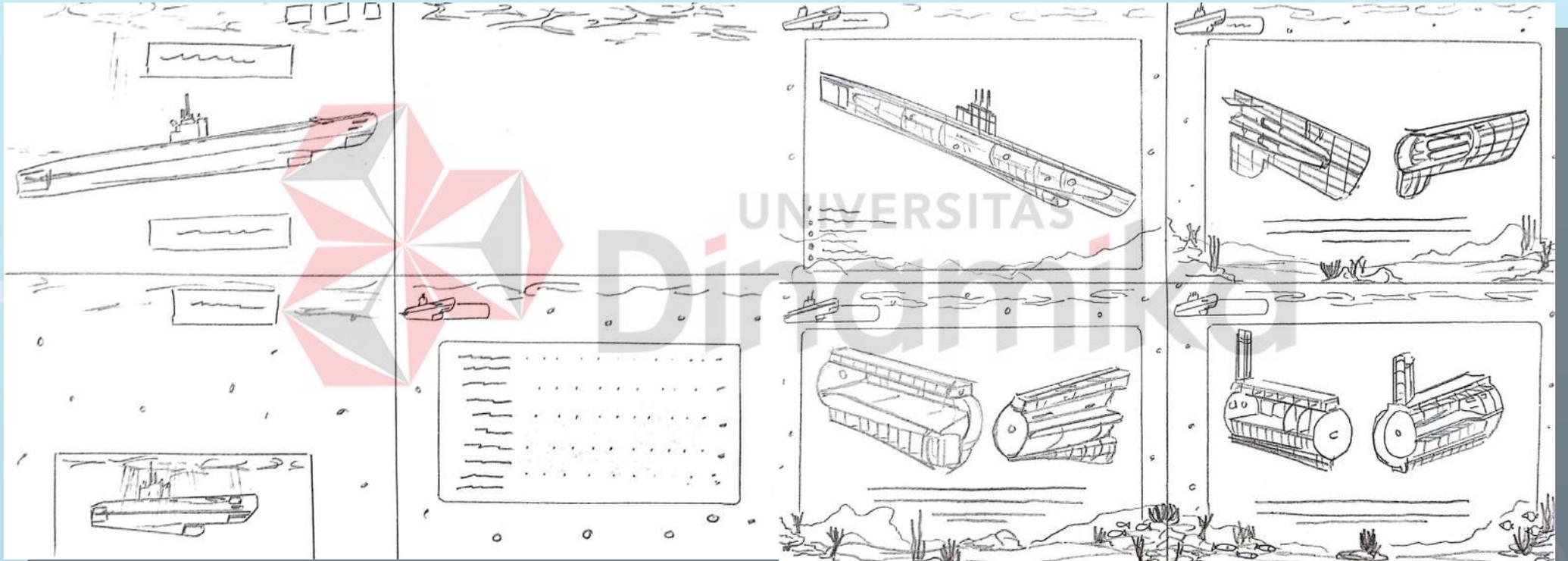
## Kapal Selam 410



Di dalam *E-book* ini akan terdapat gambaran desain dari kapal selam KRI-410 pasopati, *whiskey-class III*, yang dimana akan menunjukkan desain dari kapal selam dari berbagai sisi, termasuk interior didalam kapal selam, mulai dari tower, ruang torpedo, ruang kru, ruang kedali, dan ruang mesin.

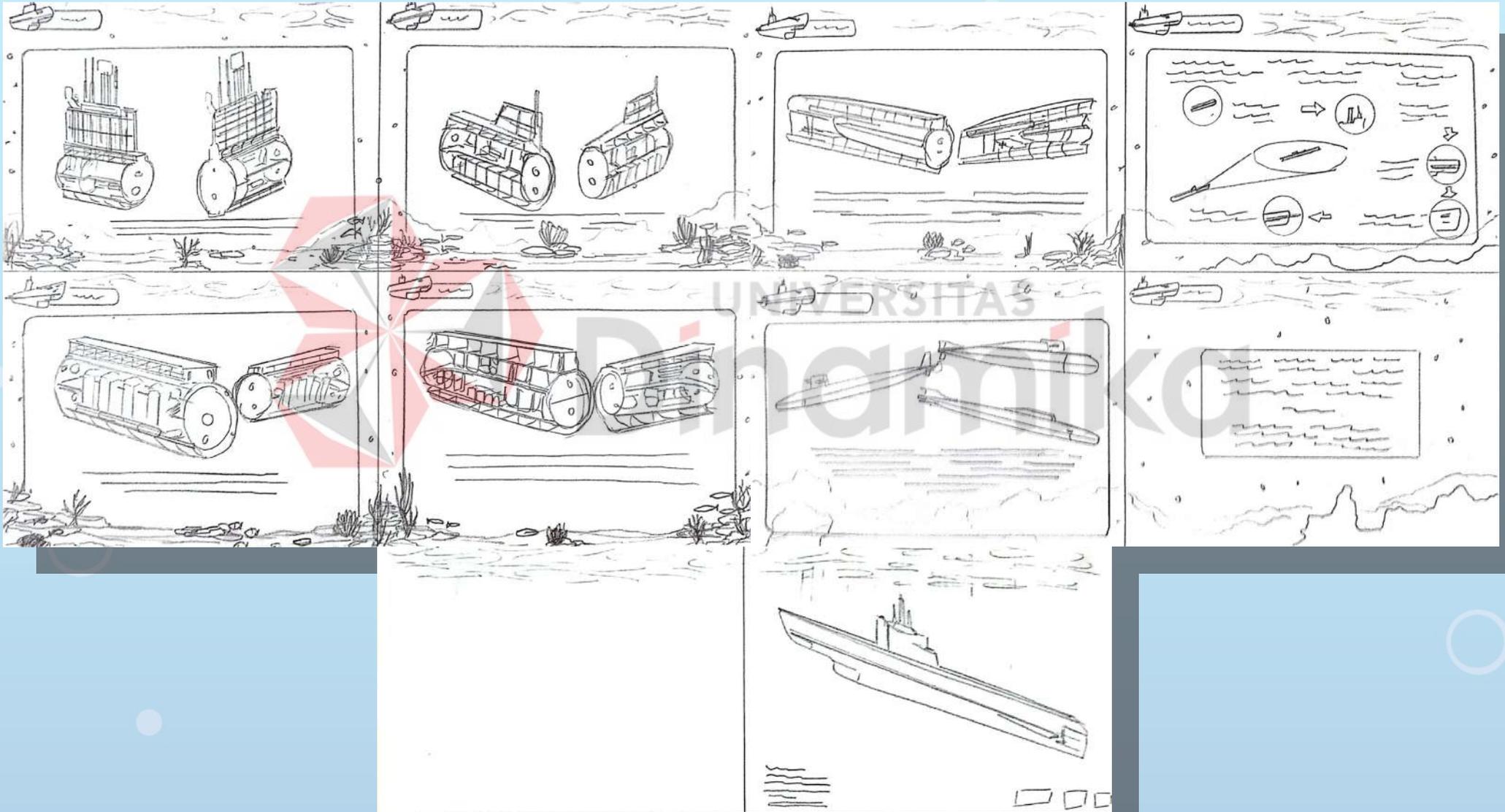
# SKETSA

## E-Book



Dalam perancangan *E-book* perlu membuat sketsa manual terlebih dahulu sebelum melakukan proses digitalisasi. Peneliti akan membuat beberapa kotak halaman, berisi gambar sesuai jalan cerita dalam *E-book*. Sketsa manual disamping merupakan alur desain *E-book*, mulai dari sampul, kata pengantar, daftar isi, dan, isi halaman.

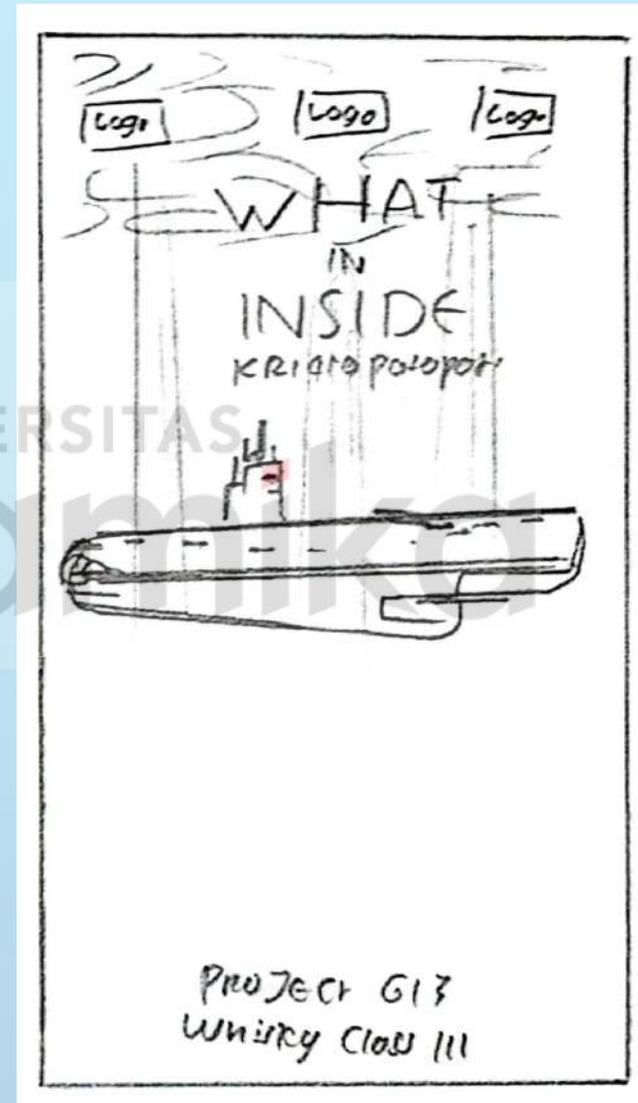
# SKETSA



# SKETSA

## Poster

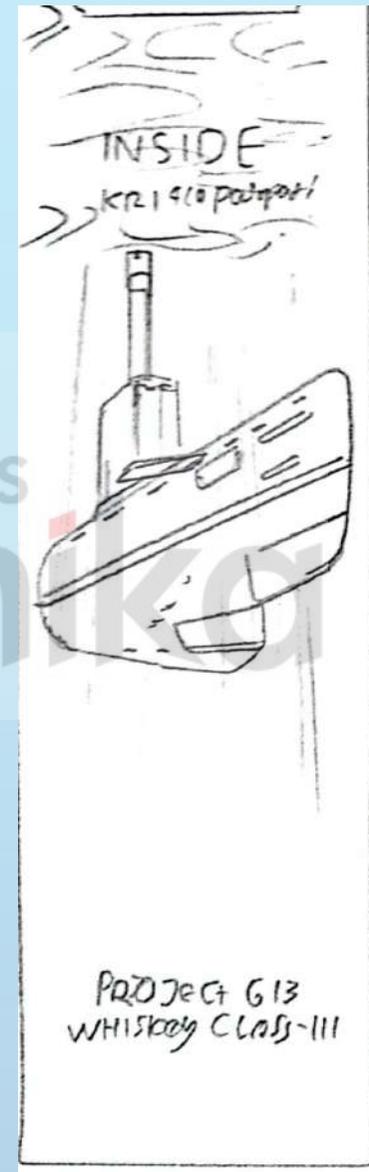
Dalam proses pembuatan poster diawali dengan membuat sketsa sebagai dasar dari digital, poster ini akan dibuat dengan ukuran A2



# SKETSA

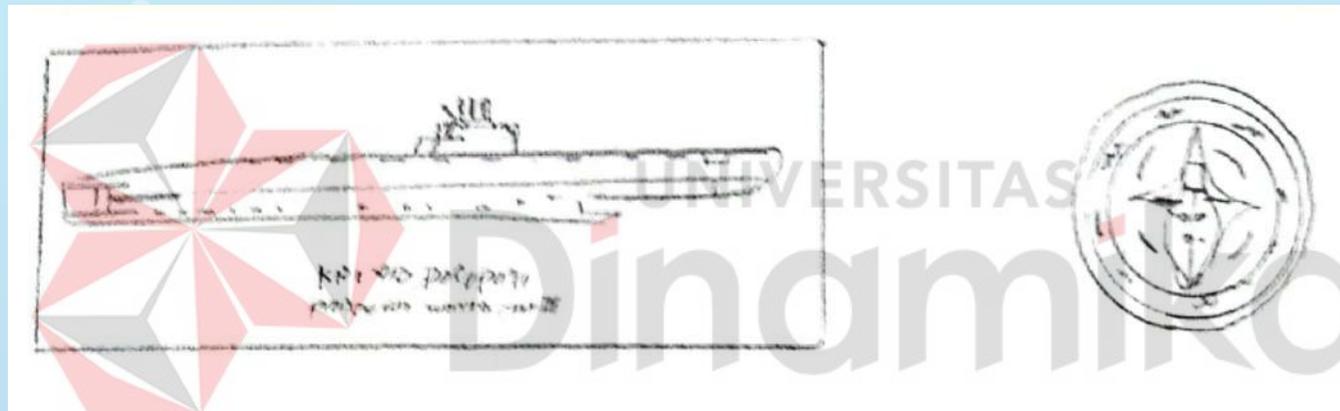
## Xbanner

*Xbanner* digunakan sebagai media pendukung dalam penelitian ini, dan untuk desain yang digunakan sama seperti cover *E-Book* dan Poster sehingga memberikan motivasi kepada anak-anak dalam minat membaca.



# SKETSA

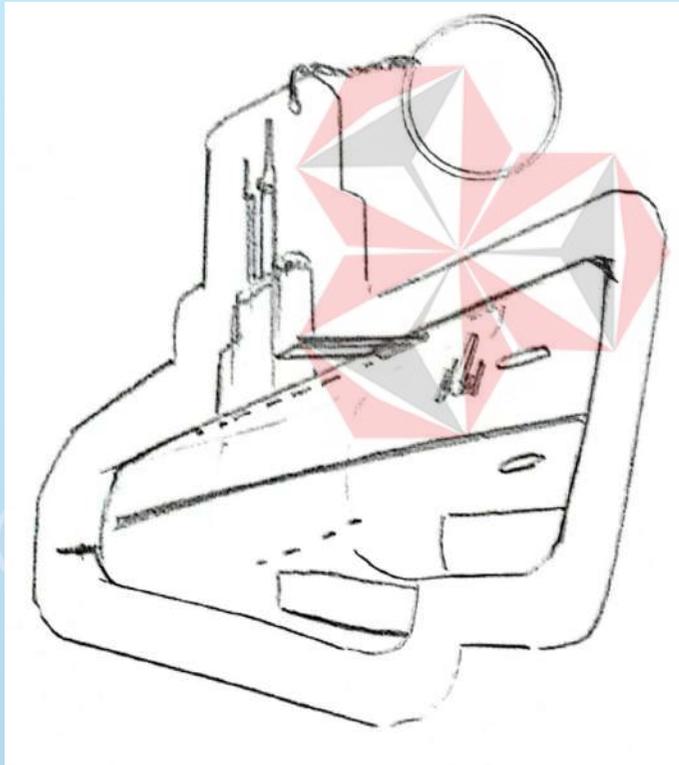
## Sticker



Dalam perancangan desain sticker peneliti akan membuat sketsa *sticker* dengan mengambil desain dari kapal selam.

# SKETSA

## Keychain



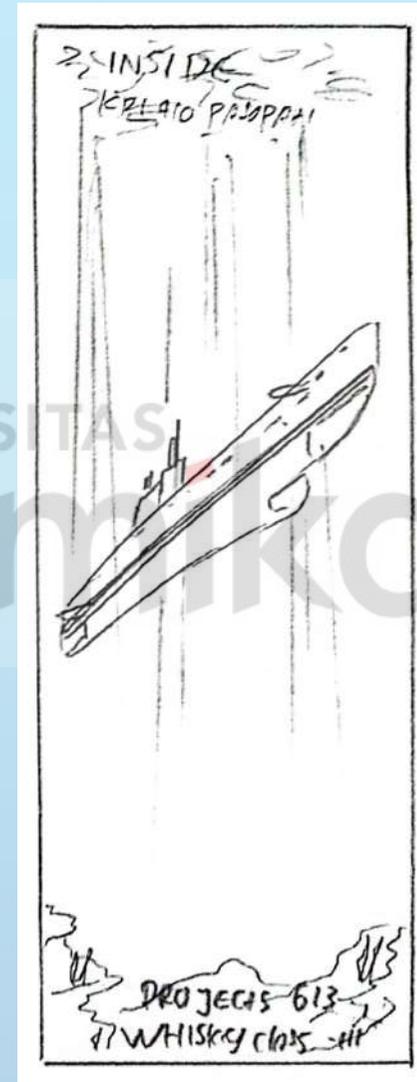
UNIVERSITAS  
Dinamika

Proses perancangan gantungan kunci peneliti akan menggunakan bentuk kapal selam KRI 410 Pasopati yang didesain sedemikian rupa agar dari menarik untuk dipakai.

# SKETSA

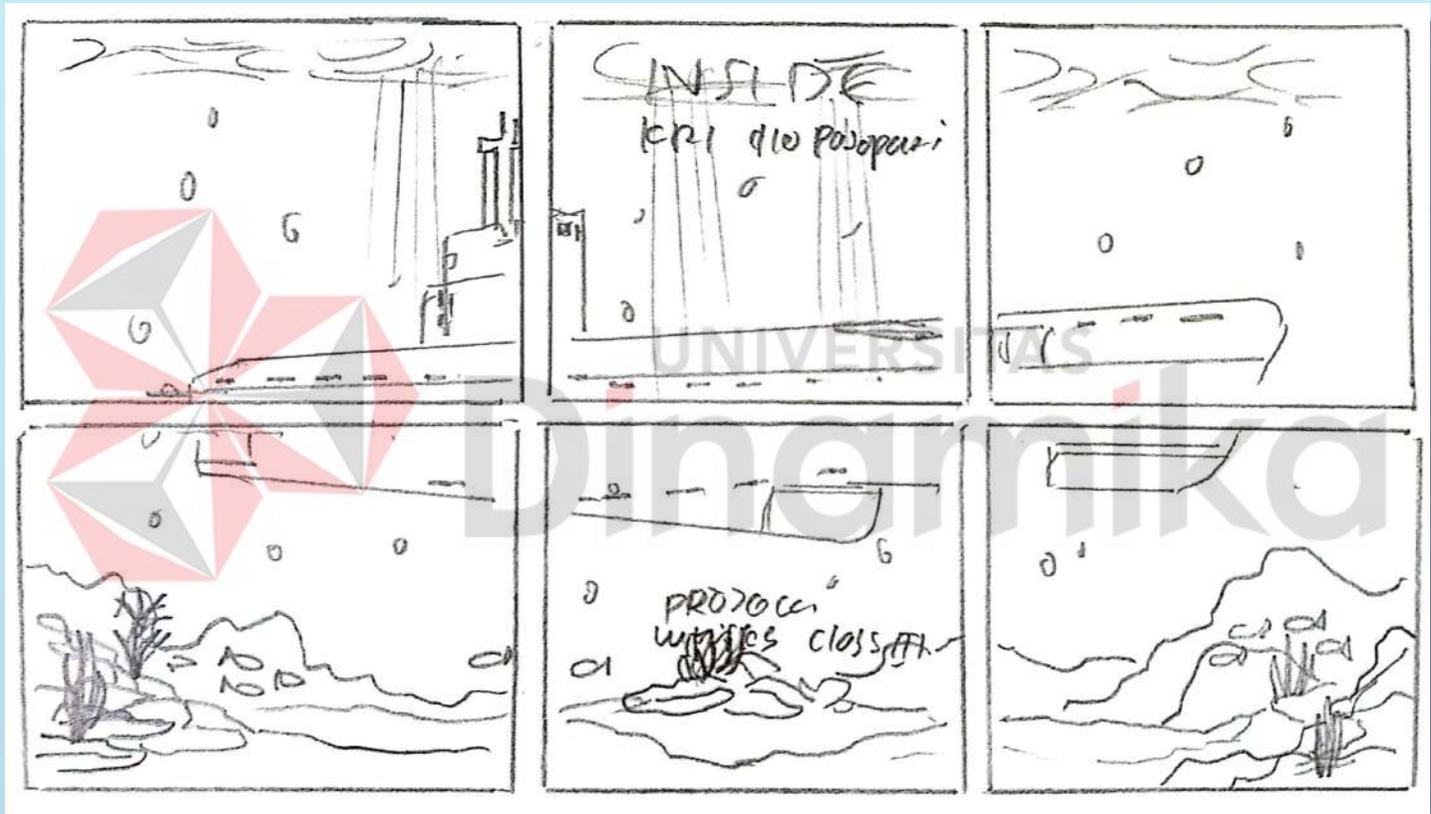
## Pembatas buku

Desain yang digunakan untuk media pendukung dari *E-Book* ini adalah pembatas buku dengan ukuran tinggi 15 cm dan lebar 5 cm dengan menggunakan desain yang sama dalam isi halaman *E-Book*.



# SKETSA

## Feed Intagram

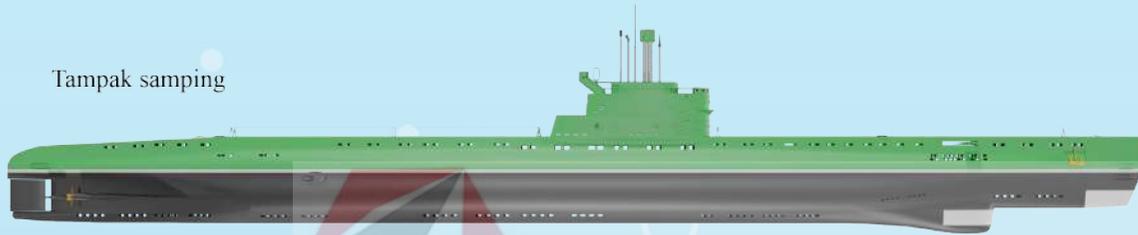


Dalam perancang *feed instagram* diawali dengan membuat sketsa, disini peneliti menggunakan *template* dengan ukuran 1080x1080 *pixel*. Didalam sketsa *feed instagram* akan berisi berjenis informasi tentang kapal selam KRI 410 Pasopati dari *E-book*.

# DIGITAL

## Kapal Selam 410

Tampak samping



Tampak atas



Tampak bawah



Tampak depan



Tampak belakang



Tampak serong



Gambar kapal selam disamping merupakan desain akhir dari Kapal Selam KRI 410 Pasopati *whiskey class III* yang telah di digitalkan secara 3D yang nantinya akan di implementasikan di *E-book*



# DIGITAL

### Ruangan Peluncuran Torpedo

Ruang peluncuran torpedo kapal selam, struktur balok di perbuat dengan baja, terdapat jendela yang digunakan pada kapal selam berukuran di dermaga atau berlabuh di tempat lain dalam posisi yang aman dan terproteksi. Hal ini kapal selam, pada ruang ini terdapat tempat penyimpanan yang dapat memuat 2 torpedo dan dapat meluncurkan torpedo berkecepatan.

### Ruangan Penyimpanan Torpedo

Ruang di bagian depan kapal selam, di ruang ini terdapat tempat untuk menyimpan, selain tempat tidur yang berfungsi sebagai tempat penyimpanan torpedo dan di bawah terdapat perangkat elektronik penting seperti sensor dan pemroses data dalam air, terdapat konektor balok bagian kapal selam.

### Ruangan Kamar Awak Kru

Ruangan ke 4 merupakan ruang tempat tinggal (RTL) bintang pertama, yang terdiri dari Lower Room, tempat tidur, dan dapur, dibawah geladak ruangan ini juga terdapat baterai (opsional).

### Ruangan Mesin Utama

Ruangan ke 5 diisi dengan mesin utama yang terdiri dari diesel generator sebanyak 2 unit dan memiliki kemampuan daya besar, juga berfungsi sebagai charger system baterai yang ada di kapal selam, dan beberapa alat operasional penting lainnya.

### Ruangan Lounge Room

Ruangan ke 2 di ruang lounge room perwira, kkm, palaksa, tempat pemecanan kegiatan perwira, sekaligus tempat makan, dan dibawah geladak terdapat ruangan baterai group 1.

### Ruangan Pusat Kendali Misi

Ruangan ke 3 terdapat PIT (Pusat Informasi Temporal) tempat pengoperasian kapal dan kegiatan terdapat terdapat lokasi dibagian ini terdapat banyak peralatan temporer, navigasi, kamar mandi, dan dibawah geladak terdapat gudang penyimpanan pasokan makanan (Store Keeper).

### Ruangan Elektrik

Ruangan ke 6 merupakan ruang elektrik yang berkaitan peralatan panel Listrik, dimana ruangan ini bertanggung jawab atas kendali kecepatan, naik permukaan dan menyelaminya kapal selam perintah dari ruang kendali utama.

### Ruangan Buritan

Ruangan ke 7 merupakan ruang buritan belakang kapal selam di ruangan ini terdapat 2 unit peluncuran torpedo dan pintu baterai serta turbin penyelamatan yang berfungsi sebagai jalur evakuasi penyelamatan keluar kapal selam dan dibawahnya terdapat tempat penyimpanan bahan bakar solar serta haling-baling kapal sebanyak 2 unit.

### Simulasi Tempur

Prosedur tempur adalah sebuah metode untuk mensimulasikan pertempuran atau konflik bersenjata dalam hubungan yang terkontrol dan aman, biasanya dilakukan dalam latihan militer atau pelatihan untuk personel militer. Tujuannya adalah untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan dalam menghadapi berbagai ancaman yang mungkin mereka hadapi di lapangan.

Langkah selanjutnya adalah mengidentifikasi target yang akan diserang, kemudian menentukan lokasi yang akan diserang.

Langkah selanjutnya adalah menentukan lokasi yang akan diserang, kemudian menentukan lokasi yang akan diserang.

Langkah selanjutnya adalah menentukan lokasi yang akan diserang, kemudian menentukan lokasi yang akan diserang.

### Masa Depan Kapal Selam

Di masa depan kapal selam akan semakin menggunakan integrasi sistem sensor yang canggih untuk memonitor ancaman di lingkungan sekitarnya dengan lebih baik, memiliki kemampuan untuk beroperasi ke kedalaman yang lebih besar dan menggunakan data di bawah air untuk periode yang lebih lama, yang dituangkan juga dengan teknologi propulsi yang lebih baik, di sisi perancangan kapal selam untuk menjadi lebih efisien secara energi. Ini dapat meningkatkan penggunaan sistem propulsi yang lebih canggih atau bahkan teknologi propulsi alternatif, seperti ad bahan bakar hidrogen atau baterai lithium-ion yang lebih canggih dan kapal selam akan terintegrasi dengan teknologi yang lebih canggih dan terintegrasi dengan teknologi yang lebih canggih dan terintegrasi dengan teknologi yang lebih canggih.

### Kata Penutup

Dengan menutup halaman terakhir ini, saya selaku peneliti berharap informasi yang disajikan dalam e-book ini telah memberikan wawasan mendalam tentang spesifikasi dan potensi KRI-410 Pasopati serta kelas Whiskey secara keseluruhan. Semoga membantu pembaca untuk lebih memahami kapal selam ini dan memberikan apresiasi yang lebih dalam terhadap teknologi maritim yang berkembang pesat.

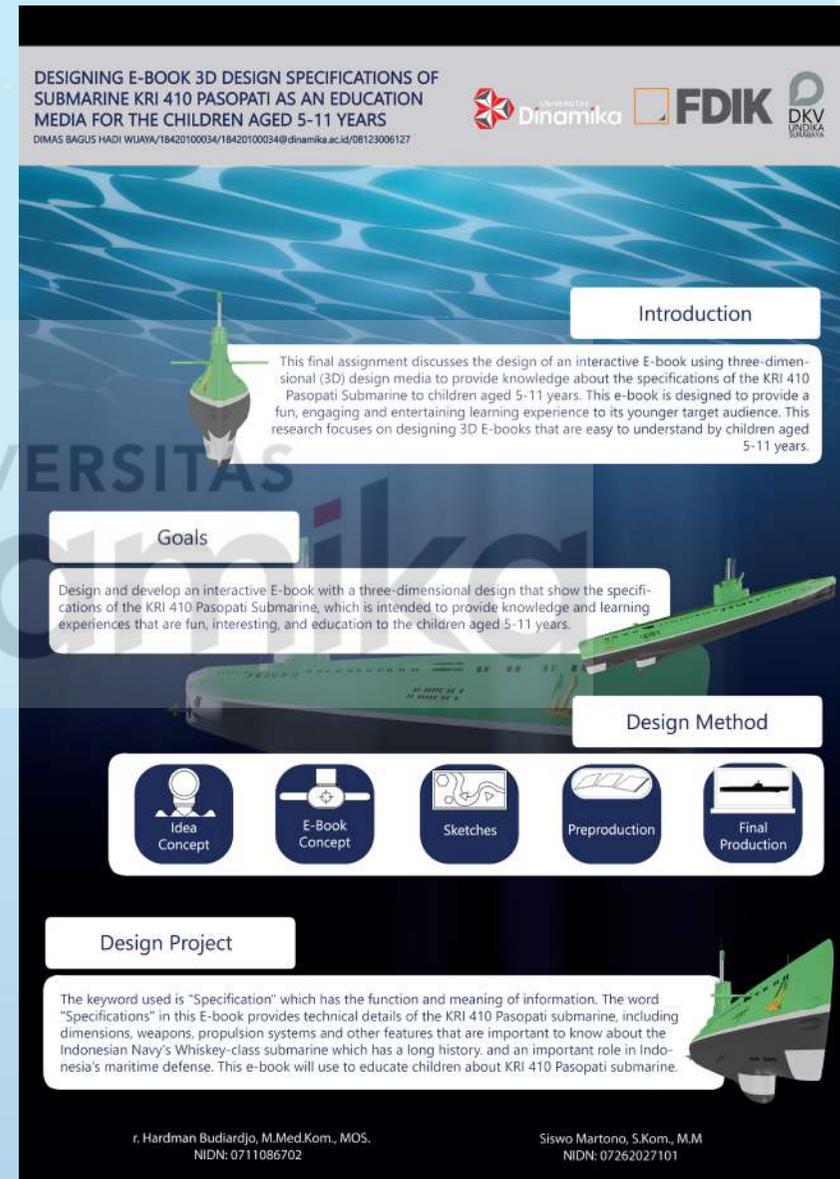
Karya e-book ini masih jauh dari kata sempurna, peneliti berharap adanya tambahan saran dan kritik dari pembaca agar dapat menyempurnakan e-book ini yang berjudul "Inside KRI 410 Pasopati Whiskey Class".

Penerbit: Universitas Dinamika  
Alamat: Jl. Raya Kedung Barak, No.36, Kedung Barak, Kec. Banguntane, Kabupaten Jember, Jawa Timur 60256  
Kontak Penulis:  
WhatsApp: 08123006127  
Email: dinamika@uadwidyajember@gmail.com

# DIGITAL

## Poster

Gambar Poster disamping merupakan desain akhir dari sketsa poster mengenai Kapal Selam KRI 410 Pasopati *whiskey class III* yang telah di digitalkan yang nantinya akan di implementasikan di secara media cetak dengan ukuran A2.



# DIGITAL

## Sticker

Setelah membuat sketsa manual *sticker* yang dilanjutkan dengan proses digitalisasi pada karya. Gambar utama *sticker* ini akan mengambil posisi samping kapal selam yang kemudian di berikan teks menarik.



# DIGITAL

---

## Xbanner

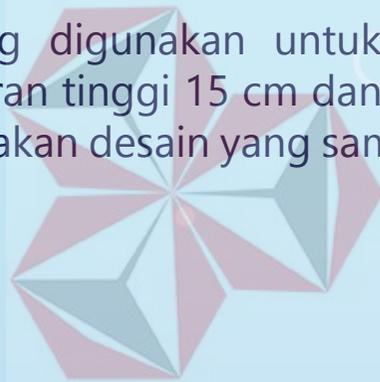
Gambar di samping merupakan desain akhir dari xbanner yang telah digitalkan dengan ukuran panjang 160 cm dan lebar 60 cm.



# DIGITAL

## Pembatas Buku

Desain akhir yang digunakan untuk pembatas buku dengan ukuran tinggi 15 cm dan lebar 5 cm dengan menggunakan desain yang sama dalam isi halaman *E-Book*.



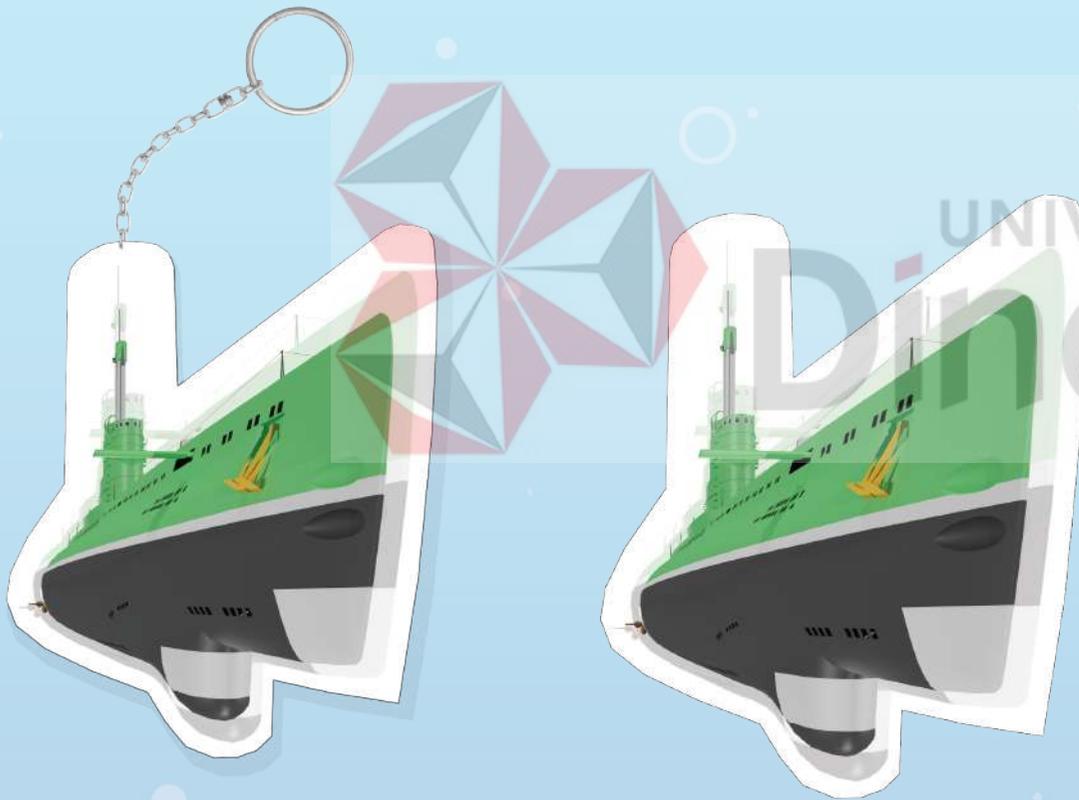
UNIVERSITAS  
Dinamika



# DIGITAL

---

## Keychain



Desain pada media gantungan kunci yang digunakan merupakan bentuk dari Kapal Selam KRI 410 Pasopati itu sendiri yang berada di dalam permukaan air.

# DIGITAL

## Feed Intagram

Gambar dibawah merupakan desain akhir dari feed media sosial Kapal Selam KRI 410 Pasopati *whiskey class III* yang telah di digitalkan yang nantinya akan di publikasikan melalui media sosial



# DESKRIPSI DAN PENJELASAN

---

## INSIDE KRI 410 PASOPATI PROJECT 613 WHISKEY CLASS-III

Kapal selam adalah konsep rumit bagi anak usia 5-11 tahun karena penjelasannya sering melibatkan istilah teknis yang sulit dipahami. Penyampaian spesifikasi kapal selam eks KRI 410 Pasopati, termasuk cara kerja, fungsi, dan peran pentingnya dalam operasi militer dan pertahanan negara, seringkali kurang efektif untuk anak-anak dalam rentang usia ini. Dalam hal ini, perancangan *E-Book* dengan *3D Design* menjadi salah satu solusi yang tepat untuk memenuhi kebutuhan informasi dan pembelajaran anak-anak usia 5-11 tahun mengenai monument Eks Kapal Selam KRI 410 Pasopati. *E-Book* ini akan menyajikan spesifikasi dan rincian teknis dari Kapal Selam KRI 410 Pasopati tersebut

## SINOPSIS KARYA

*E-Book 3D Design* ini tentang spesifikasi dari monument eks Kapal Selam KRI-410 Pasopati *Whiskey Class-III*

# BIODATA

---



Perkenalkan nama saya Dimas Bagus Hadi Wijaya, Saya Lahir pada 27 agustus 1999 di Kediri. hobi saya menggambar, merakit modelkit, dan bermain game, menggambar untuk mengekspresikan imajinasi, merakit modelkit untuk nyalurkan kreatifitas dan, bermain game untuk bersantai, menghibur diri, serta bertemu dan berkenalan dengan berbagai macam orang baru yang memiliki berbagai macam latar belakang berbeda, memperluas pertemanan dan relasi.



**Penerbit: Universitas Dinamika**

Alamat: Jl. Raya Kedung Baruk No.98, Kedung Baruk, Kec.  
Rungkut, Surabaya, Jawa Timur 60298  
Email: 18420100034@dinamika.ac.id

