



PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PENGENALAN TOKOH-TOKOH INSPIRATIF INDONESIA

Tugas Akhir

diajukan dalam rangka penyelesaian Studi Diploma Tiga (D3)

Program Studi Desain Komunikasi Visual

oleh :

Nama : Muhammad Imam Mudzakir

NIM : 2511311006

Prodi : Desain Komunikasi Visual, D3

Jurusan: Seni Rupa

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2015

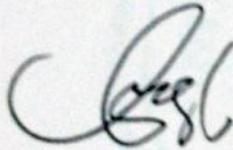
HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir yang berjudul : **"Perancangan Multimedia Interaktif Pengenalan Tokoh-Tokoh Inspiratif Indonesia"**, telah dipertahankan dalam sidang Panitia Ujian Tugas Akhir Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang pada :

Hari : Senin
Tanggal : 16 Februari 2015

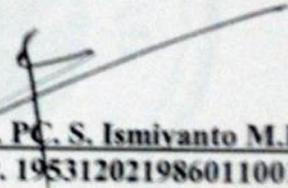
Panitia Ujian Tugas Akhir

Ketua,



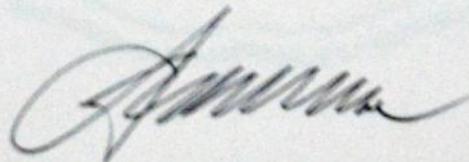
Prof. Dr. Agus Nurvatin, M. Hum.
NIP. 196008031989011001

Sekretaris,



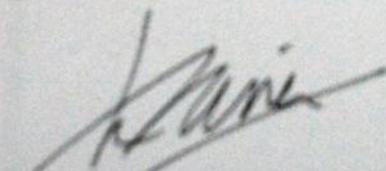
Drs. PC. S. Ismivanto M.Pd.
NIP. 195312021986011001

Penguji I,



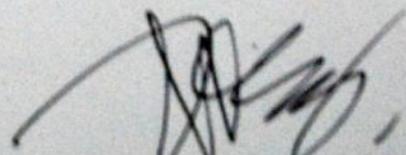
Drs. Dwi Budi Harto, M. Sn.
NIP. 196704251992031003

Penguji II,



Rahina Nugrahani, S. Sn., M. Ds.
NIP. 198302272006042001

Penguji III,

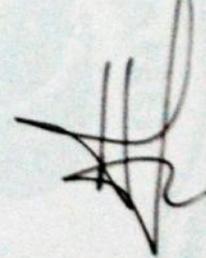


Supatno S.Pd., M.Hum.
NIP. 196803071999031001

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam laporan tugas akhir ini benar-benar hasil karya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam laporan tugas akhir ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 16 Februari 2015



Muhammad Imam Mudzakir
NIM. 2511311006

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

“Kreativitas itu muncul mengikuti hukum energi, tak bisa habis, juga jika dihambat.” (Goenawan Mohamad)

Persembahan:

Karya ini saya persembahkan untuk:

- ❖ Kedua orang tua tercinta.
- ❖ Sahabat-sahabatku.
- ❖ Almamater.

PRAKATA

Puji Syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, karena dengan dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang berjudul “Perancangan multimedia interaktif pengenalan tokoh-tokoh inspiratif Indonesia”. Penulis menyadari tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, penyusunan laporan ini tidak dapat berjalan dengan lancar.

Banyak hambatan dan kesulitan yang penulis alami dalam menyelesaikan laporan ini, tetapi dengan adanya bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak maka penulis mampu menyelesaikan laporan ini, untuk itu penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada :

- 1) Prof. Dr. Fathur Rokhman, M. Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu di Universitas Negeri Semarang.
- 2) Prof. Dr. Agus Nuryatin, M. Hum., Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah memperlancar penyusunan laporan tugas akhir kepada penulis.
- 3) Ketua Jurusan Seni Rupa Universitas Negeri Semarang Drs. Syafii M.Pd., yang telah membantu kelancaran administrasi dan perkuliahan.
- 4) Bapak Supatmo, S.Pd., M.Hum. selaku pembimbing tugas akhir yang telah bersedia membimbing dan memberikan arahan untuk menyelesaikan penyusunan penulisan tugas akhir kepada penulis.

- 5) Seluruh Dosen Jurusan Seni Rupa yang telah memberikan ilmu dan pengajaran selama masa kuliah.
- 6) Kedua Orang tua yang selalu memberikan dukungan serta doa, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan penulisan tugas akhir.
- 7) Teman-teman yang telah mendukung yang mungkin tidak dapat tersebut di atas yang telah membantu memperlancar pelaksanaan penyusunan laporan tugas akhir kepada penulis.

Akhir kata, semoga laporan tugas akhir yang disusun ini menjadi sangat berguna bagi penulis dan pihak lain yang membutuhkannya. Penulis selalu menantikan saran dan kritik yang bertujuan untuk lebih memperbaiki laporan tugas akhir ini.

Semarang, 16 Februari 2015

Penulis

SARI

Mudzakir, Muhammad Imam. 2015. Perancangan Multimedia Interaktif Pengenalan Tokoh-Tokoh Inspiratif Indonesia. Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Supatmo, S.Pd. M.Hum.

Kata kunci: Tokoh-Tokoh Inspiratif Indonesia, Multimedia Interaktif

Dewasa ini Indonesia belum dapat melepaskan diri dari persoalan dekadensi moral, semakin merosotnya nilai, sikap dan komitmen masyarakat dalam berbagai lapisan terhadap etika kehidupan masyarakat berbangsa serta bernegara. Antisipasi krisis moral pada generasi penerus perlu dilakukan sejak dini, hal ini dikarenakan untuk mencegah bangsa dari keterpurukan moral itu sendiri.

Tujuan utama pembuatan tugas akhir ini adalah menghasilkan rancangan multimedia interaktif untuk mengenalkan tokoh-tokoh inspiratif Indonesia kepada anak-anak. Tokoh-tokoh Inspiratif yang dapat memberikan pengaruhnya, baik pemikiran maupun tindakan terhadap sesamanya.

Proses penciptaan karya meliputi: (1) Tahap penemuan ide (2) Tahap penetapan tujuan dan konsep (3) Tahap pra produksi meliputi perancangan dan sketsa konten, serta perancangan desain (4) Tahap produksi meliputi pembuatan konten ilustrasi, animasi, suara dan program (5) Tahap pasca produksi meliputi pembuatan media pendukung serta pengadaan kegiatan pameran karya.

Perancangan tugas akhir ini menghasilkan rancangan media alternatif untuk mengenalkan tokoh-tokoh inspiratif Indonesia kepada anak-anak dalam bentuk multimedia interaktif. Sasaran utama dari perancangan multimedia interaktif ini adalah anak-anak Indonesia usia 7-10 tahun. Multimedia interaktif ini dapat dijalankan pada komputer dengan sistem operasi mulai dari *windows XP* sampai dengan *Windows 8*, serta memiliki *VCD* atau *DVD room*. Perancangan multimedia interaktif ini memiliki delapan bidang inspiratif yang masing-masing bidang diambil dua tokoh inspiratif. Secara keseluruhan, multimedia interaktif ini memiliki tujuh puluh dua *interface* dengan resolusi ukuran 1024 *pixel* kali 768 *pixel*.

DAFTAR ISI

	Halaman
JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN.....	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
PRAKATA	v
SARI.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.1.1 Alasan Pemilihan Tema	1
1.1.2 Alasan Pemilihan Jenis Karya.....	4
1.2 Tujuan	6
1.3 Manfaat	6
BAB 2 LANDASAN KONSEPTUAL	
2.1 Desain Komunikasi Visual.....	7
2.1.1 Definisi.....	7
2.1.2 Fungsi.....	8
2.1.3 Unsur	9
2.1.4 Prinsip.....	12
2.1.5 Ruang Lingkup.....	14
2.2 Multimedia	16
2.2.1 Pengertian Multimedia	16
2.2.2 Elemen-elemen Multimedia	17
2.2.3 Penerapan Multimedia	19
2.2.4 Jenis Multimedia	21
2.3 Multimedia Interaktif	22
2.3.1 Pengertian Multimedia Interaktif	22
2.3.2 Model-model Multimedia Interaktif	23
2.4 Tokoh Inspiratif.....	25
2.4.1 Pengertian Tokoh	25
2.4.2 Pengertian Tokoh Inspiratif.....	25
2.5 Tokoh Inspiratif Indonesia	26
2.5.1 Bidang Pendidikan	27

2.5.2	Bidang Agama.....	29
2.5.3	Bidang Ilmu Pengetahuan dan Teknologi	30
2.5.4	Bidang Ekonomi	31
2.5.5	Bidang Sastra	33
2.5.6	Bidang Seni	34
2.5.7	Bidang Hukum	36
2.5.8	Bidang Olahraga.....	36

BAB 3 METODE BERKARYA

3.1	Media Berkarya	38
3.1.1	Alat	38
3.1.2	Bahan.....	39
3.1.3	Teknik	39
	3.1.3.1 <i>Motion Tween</i>	40
	3.1.3.2 <i>Masking</i>	40
	3.1.3.3 <i>Import</i>	40
	3.1.3.4 <i>Action Script</i>	40
3.2	Proses Berkarya.....	41
3.2.1	Proses <i>Preliminary</i>	41
	3.2.1.1 Menemukan Ide	41
	3.2.1.2 Proses Bimbingan Karya	42
	3.2.1.3 Penetapan Tujuan Karya.....	42
	3.2.1.4 Analisis <i>Target Audience</i>	43
	3.2.1.5 Studi Pustaka	46
	3.2.1.6 Reduksi dan Pemilihan Data.....	47
	3.2.1.7 Penentuan Konsep	50
3.2.2	Pra Produksi	55
	3.2.2.1 Perancangan Skema Desain	55
	3.2.2.2 Perancangan Sketsa Konten	57
	3.2.2.3 Perancangan Karakter Tokoh.....	58
	3.2.2.4 Perancangan Ilustrasi Suara	59
3.2.3	Produksi	61
	3.2.3.1 Perancangan Halaman Pembuka	61
	3.2.3.2 Perancangan Halaman Isi	63
	3.2.3.3 Perancangan Halaman Penutup.....	66
3.2.4	Pasca Produksi	69
	3.2.4.1 Membuat Media Pendukung	69
	3.2.4.2 Pra Pameran	69
	3.2.4.3 Pameran.....	70

3.2.5	Distribusi Media.....	70
-------	-----------------------	----

BAB 4 DESKRIPSI DAN ANALISIS KARYA

4.1	Deskripsi Karya.....	71
4.2	Analisis Karya.....	71
4.3	Halaman 1: Pembuka.....	72
4.3.1	Deskripsi Karya.....	72
4.3.2	Analisis Karya.....	73
4.4	Halaman 2: Pengantar.....	76
4.4.1	Deskripsi Karya.....	76
4.4.2	Analisis Karya.....	77
4.5	Halaman 3: Menu Utama.....	79
4.5.1	Deskripsi Karya.....	80
4.5.2	Analisis Karya.....	81
4.6	Halaman 4: Konten Bidang Hukum.....	85
4.6.1	Deskripsi Karya.....	85
4.6.2	Analisis Karya.....	86
4.7	Halaman 5: Konten Bidang Agama.....	89
4.7.1	Deskripsi Karya.....	89
4.7.2	Analisis Karya.....	90
4.8	Halaman 6: Konten Bidang Sastra.....	93
4.8.1	Deskripsi Karya.....	94
4.8.2	Analisis Karya.....	95
4.9	Halaman 7: Konten Bidang Seni.....	98
4.9.1	Deskripsi Karya.....	98
4.9.2	Analisis Karya.....	99
4.10	Halaman 8: Konten Bidang Iptek.....	102
4.10.1	Deskripsi Karya.....	103
4.10.2	Analisis Karya.....	104
4.11	Halaman 9: Konten Bidang Ekonomi.....	107
4.11.1	Deskripsi Karya.....	107
4.11.2	Analisis Karya.....	108
4.12	Halaman 10: Konten Bidang Pendidikan.....	111
4.12.1	Deskripsi Karya.....	111
4.12.2	Analisis Karya.....	112
4.13	Halaman 11: Konten Bidang Olahraga.....	115
4.13.1	Deskripsi Karya.....	116
4.13.2	Analisis Karya.....	117
4.14	Halaman 12: Profil Tokoh.....	120
4.14.1	Deskripsi Karya.....	120

4.14.2 Analisis Karya	121
4.15 Halaman 13: Prestasi Tokoh	126
4.15.1 Deskripsi Karya	126
4.15.2 Analisis Karya	127
4.16 Halaman 14: Nilai Hidup Tokoh.....	132
4.16.1 Deskripsi Karya	132
4.16.2 Analisis Karya	134
4.17 Halaman 15: <i>Credit Tittle</i>	139
4.17.1 Deskripsi Karya	139
4.17.2 Analisis Karya	140
BAB 5 PENUTUP	
5.1 Simpulan.....	142
5.2 Saran.....	145
DAFTAR PUSTAKA	148
LAMPIRAN	150

DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 2.1 Pohon Ilmu DKV	15
2. Gambar 3.1 Data Visual.....	47
3. Gambar 3.2 Struktur Navigasi Diagram Alir.....	56
4. Gambar 3.3 Perancangan Karakter Tokoh.....	59
5. Gambar 3.4 Proses Perekaman Suara	59
6. Gambar 3.5 Proses <i>Pengeditan</i> Suara.....	60
7. Gambar 3.6 Proses Perancangan Halaman Pembuka.....	61
8. Gambar 3.7 Proses Perancangan <i>Back Sound</i> Halaman Pembuka.....	62
9. Gambar 3.8 Proses Perancangan Animasi Halaman Pembuka.....	63
10. Gambar 3.9 Proses Perancangan Halaman Isi	63
11. Gambar 3.10 Proses Perancangan Suara Halaman Isi	64
12. Gambar 3.11 Proses Perancangan <i>Sound Effect</i> Halaman Isi.....	65
13. Gambar 3.12 Proses Perancangan Animasi Halaman Isi.....	65
14. Gambar 3.13 Proses Perancangan Halaman Penutup	66
15. Gambar 3.14 Proses Perancangan Suara Halaman Penutup	67
16. Gambar 3.15 Proses Perancangan Animasi Halaman Penutup.....	68
17. Gambar 4.1 Halaman Pembuka	72
18. Gambar 4.2 Halaman Pengantar	76
19. Gambar 4.3 Halaman Menu Utama	79
20. Gambar 4.4 Halaman Konten Bidang Hukum.....	85
21. Gambar 4.5 Halaman Konten Bidang Agama	89
22. Gambar 4.6 Halaman Konten Bidang Sastra	93
23. Gambar 4.7 Halaman Konten Bidang Seni.....	98
24. Gambar 4.8 Halaman Konten Bidang Iptek.....	102
25. Gambar 4.9 Halaman Konten Bidang Ekonomi	107
26. Gambar 4.10 Halaman Konten Bidang Pendidikan.....	111
27. Gambar 4.11 Halaman Konten Bidang Olahraga	115
28. Gambar 4.12 Halaman Profil Tokoh.....	120
29. Gambar 4.13 Halaman Prestasi Tokoh	126
30. Gambar 4.14 Halaman Nilai Hidup Tokoh.....	132
31. Gambar 4.15 Halaman <i>Credit Tittle</i>	139

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Biodata Penulis	150
Lampiran 2 Desain Kemasan dan Label <i>CD</i>	151
Lampiran 3 Desain Poster Pameran	152
Lampiran 4 Desain Katalog Pameran	153
Lampiran 5 Dokumentasi Pelaksanaan Pameran	154

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

1.1.1. Alasan Pemilihan Tema

Indonesia merupakan salah satu negara yang memiliki potensi sumber daya manusia yang berkompeten. Faktor sejarah yang cukup mempengaruhi dimana salah satunya adalah faktor kemerdekaan Negara Indonesia yang diraih dengan penuh perjuangan rakyatnya menjadikan negara ini memiliki nilai-nilai yang berpengaruh tersendiri terhadap para tokoh rakyatnya dimasa tersebut. Negara Indonesia juga salah satu negara yang memiliki latar belakang sejarah yang panjang. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan banyaknya tokoh-tokoh perjuangan yang tersebar di berbagai daerah di Indonesia.

Dalam era globalisasi seorang tokoh bisa juga dikatakan sebagai orang yang menginspirasi. Orang yang dapat memberikan pengaruhnya, baik pemikiran maupun tindakan terhadap sesamanya. Menurut Nurgiyantoro (2005; 165, dalam library.binus.ac.id, diunduh 5 September 2014) istilah tokoh menunjuk pada orangnya dan pelaku cerita atau kehidupan. Setiap karakter menunjuk pada sifat dan sikap para tokoh seperti yang ditafsirkan.

Abrams (dalam Nurgiyantoro2005:165, dalam library.binus.ac.id, diunduh 5 September 2014) mengungkapkan bahwa tokoh atau karakter

adalah orang-orang yang ditampilkan dalam cerita kehidupan yang ditafsirkan oleh pembaca memiliki kualitas moral dan kecenderungan tertentu yang diekspresikan dalam ucapan dan apa yang dilakukan dalam tindakan.

Namun dewasa ini Indonesia belum dapat melepaskan diri dari persoalan dekadensi moral, semakin merosotnya sikap dan komitmen masyarakat dalam berbagai lapisan terhadap etika kehidupan masyarakat dan berbangsa serta bernegara. Sikap-sikap yang menjadi panutan dari seorang tokoh mulai luntur dan tergerus zaman. Fenomena lain yang mengemuka adalah perilaku yang tidak santun, pelecehan hak asasi manusia, penyalahgunaan kekuasaan, dan menurunnya penghormatan terhadap orang lain. Sikap generasi penerus mulai dari anak-anak hingga remaja yang termakan dan terbuai oleh kemajuan zaman seringkali tidak mengindahkan sikap-sikap yang dapat membangun diri yang positif dan membangun masa depan.

Permasalahan krisis moral generasi penerus terutama anak-anak bangsa ini perlu segera diatasi sehingga harus diberikan solusi sejak dini ataupun pencegahan untuk anak-anak bangsa agar tidak mengalami krisis moral berkepanjangan. Salah satu solusi atau pencegahannya adalah dengan menanamkan dan menumbuhkan sikap-sikap positif pada generasi penerus terutama anak-anak sejak dini. Antisipasi krisis moral pada anak-anak perlu dilakukan, hal ini dikarenakan untuk mencegah bangsa dari keterpurukan moral itu sendiri. Karena masa depan dan kehidupan bangsa

ada pada diri mereka. Pemberian pemahaman tentang sikap-sikap positif dapat dilakukan dengan cara mengikuti jejak atau pengalaman dari sikap serta mengambil nilai-nilai positif yang tertanam serta yang tercerminkan dalam kehidupan para tokoh yang menginspirasi di Indonesia.

Nilai-nilai keteladanan dari tokoh yang menginspirasi di Indonesia dapat dijadikan sebagai cerminan untuk generasi penerus bangsa agar terhindar dari sifat dan sikap yang terus merugikan bagi diri dan bangsanya. Antisipasi melalui nilai keteladanan yang diberikan dari setiap tokoh inspiratif yang disebutkan diharapkan dapat melepaskan bangsa ini terhadap kemerosotan moral itu sendiri. Keteladanan dari para tokoh yang meliputi cerminan dari tindakan dan berbagai perjuangan, serta penghargaan dan prestasi yang telah diraih di masa karir para tokoh yang disebutkan. Penjelasan tentang tokoh yang disebutkan dalam menyikapi persoalan dan dalam memecahkan berbagai pelik kehidupan dapat diangkat sebagai materi yang nantinya dapat menginspirasi untuk masyarakat terutama untuk anak-anak sebagai generasi penerus bangsa. Dengan nilai keteladanan yang disematkan, anak-anak bangsa Indonesia diharapkan bisa mengikuti dan terinspirasi dari tokoh-tokoh inspiratif yang ada di Indonesia, sehingga mampu memberikan pengaruh-pengaruh yang positif untuk diri dan sesamanya.

Berdasarkan latar belakang tersebut diperlukan media untuk mengenalkan tokoh-tokoh inspiratif Indonesia. Pemilihan tokoh-tokoh inspiratif Indonesia tersebut dipilih berdasarkan *rating* tertinggi yang

dikenal di masyarakat umum, serta dari berbagai prestasi atau penghargaan yang pernah diraihinya yang mampu membawa pengaruh besar bagi bangsa. Pengenalan tokoh-tokoh inspiratif Indonesia melalui jenis multimedia interaktif dilakukan sebagai salah bentuk upaya kepedulian, serta untuk memberikan nilai-nilai keteladanan dari tokoh yang disebutkan guna membangun sikap-sikap positif dan membangun kepribadian yang baik untuk generasi penerus sejak dini guna membangun bangsa yang bermartabat di masa mendatang.

1.1.2. Alasan Pemilihan Jenis Karya

Berbagai jenis media saat ini sangat beragam, mulai dari media umum yang bersifat tekstual seperti buku sampai media dalam bentuk miniatur. Setiap media memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Perkembangan teknologi yang sangat cepat menuntut perubahan-perubahan yang ada. Multimedia interaktif merupakan salah satu media yang saat ini diminati karena keunggulan-keunggulan yang dimilikinya. Beberapa keunggulan multimedia interaktif seiring dengan perkembangan teknologi, dalam hitungan detik untuk pengiriman lintas negara melalui jaringan internet, multimedia ini dapat disebar luaskan kepada pengguna secara cepat. Selain hal tersebut, multimedia interaktif juga tidak memerlukan banyak biaya, hanya dengan menjalankan *file* multimedia interaktif yang ada dalam komputer, pengguna sudah bisa memakainya. *File* tersebut akan lebih efektif lagi untuk disebar luaskan kepada orang

lain karena bisa dimasukkan ke dalam media penyimpanan data seperti *flasdisk, memory card, compact disk* dan sebagainya.

Multimedia interaktif sangat mudah dalam hal penggunaan. Dengan seperangkat alat komputer, terutama anak-anak bisa menjadi lebih tertarik untuk menjalankan media tersebut tanpa menyita terlalu banyak ruang untuk menggunakannya serta dapat dilakukan kapan dan dimana saja di era globalisasi ini.

Sebuah multimedia interaktif tentunya akan semakin efektif jika dilengkapi dengan kemampuan berinteraksi dengan pengguna. Multimedia dapat dikatakan interaktif apabila dapat mengikutsertakan pengguna untuk memberikan perintah, bisa mengendalikan media tersebut. Kemampuannya dalam menyimpan beragam data digital, baik yang sifatnya tekstual, visual, audio, animasi maupun data yang bersifat interaktif menjadi kelebihan lain tersendiri.

Dengan dirancangnya multimedia interaktif ini, pengguna terutama anak-anak diharapkan dapat memahami materi pengenalan tokoh-tokoh inspiratif di Indonesia. Penyajian materi dengan visualisasi dan suara yang tetap menyenangkan diharapkan semakin meningkatkan ketertarikan pengguna terutama anak-anak untuk mempelajari materi multimedia interaktif pengenalan tokoh-tokoh inspiratif Indonesia. Semakin besar minat ketertarikan pengguna untuk mengeksplorasi jenis media ini, maka semakin besar kemungkinan informasi materi untuk dimengerti dan dapat dipertahankan dalam ingatan.

1.2. Tujuan Tugas akhir

Tujuan Tugas akhir ini adalah:

- 1) Mengaplikasikan pengalaman dan pengetahuan selama kuliah di Jurusan Seni Rupa ke dalam suatu bentuk karya rancangan multimedia interaktif bertema tokoh inspiratif sebagai media pengenalan tokoh-tokoh inspiratif Indonesia untuk anak-anak.
- 2) Menghasilkan rancangan media alternatif untuk mengenalkan tokoh-tokoh inspiratif Indonesia kepada anak-anak dalam bentuk multimedia interaktif.

1.3. Manfaat Tugas akhir

Hasil Tugas akhir ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak. Adapun manfaat dari perancangan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

- 1) Bagi para orang tua, multimedia interaktif ini bisa menjadi sumber informasi yang lebih optimal tentang penerapan media yang lebih efektif dan menarik kepada anaknya, dimana dalam hal ini adalah pengenalan tokoh-tokoh inspiratif Indonesia dalam bentuk multimedia interaktif.
- 2) Bagi anak-anak, untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman tentang tokoh-tokoh inspiratif yang ada di Indonesia dan mampu menyerap pemikiran yang menginspirasi dari mereka, serta untuk membangun sikap-sikap yang positif.
- 3) Bagi Distributor, hasil rancangan tugas akhir ini dapat digunakan sebagai salah satu produk yang bisa ditawarkan dan disebarluaskan kepada masyarakat di Indonesia.

BAB 2

LANDASAN KONSEPTUAL

2.1. Desain Komunikasi Visual

2.1.1. Definisi Desain Komunikasi Visual

Desain komunikasi visual adalah suatu disiplin ilmu yang bertujuan mempelajari konsep-konsep komunikasi serta ungkapan kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual dengan mengelola elemen-elemen grafis yang berupa bentuk dan gambar, tatanan huruf, komposisi warna serta tata letak dengan demikian, gagasan bisa diterima oleh orang atau kelompok yang menjadi sasaran penerima pesan (Kusrianto, 2007:2). Suryantoro (2012: 25) berpendapat, disiplin tersebut adalah bidang ilmu yang mempelajari konsepsi komunikasi. Khususnya mengolah pesan-pesan kreatif untuk tujuan sosial atau komersial melalui bentuk visual seperti ilustrasi gambar/foto, warna, garis, tanda, simbol, tipografi/huruf, tata letak hingga audio yang disusun berdasarkan kaidah bahasa visual yang khas.

Pada dasarnya desain komunikasi visual yaitu segala macam bentuk penyampaian informasi menggunakan bahasa visual atau gambar yang berfungsi menginformasikan, mengajak, hingga mempengaruhi perilaku *target audience* sesuai tujuan dari penyampai pesan. Aspek visual yang tersusun terdiri dari ilustrasi, teks, tata letak, warna dan yang lainnya sesuai dengan kaidah ilmu tata rupa dan bentuk. Isi informasi atau pesan

disampaikan secara lugas namun tetap menggunakan cara-cara yang estetik dan menarik. Unsur-unsur visual yang kuat dapat menjadi pusat perhatian bagi *target audience* untuk mengetahui lebih jauh isi informasi yang disampaikan.

2.1.2. Fungsi Desain Komunikasi Visual

Menurut Cenadi (1999:4), dalam perkembangannya selama beberapa abad, desain komunikasi visual mempunyai tiga fungsi dasar, yaitu sebagai sarana identifikasi, sebagai sarana informasi dan instruksi, dan yang terakhir sebagai sarana presentasi dan promosi.

1) Desain Komunikasi Visual sebagai Sarana Identifikasi

Fungsi dasar yang utama dari desain komunikasi visual adalah sebagai sarana identifikasi identitas. Seseorang dapat mengatakan tentang siapa orang itu, atau dari mana asalnya. Demikian juga dengan suatu benda atau produk, jika mempunyai identitas akan dapat mencerminkan kualitas produk itu dan mudah dikenali, baik oleh produsennya maupun konsumennya.

2) Desain Komunikasi Visual sebagai Sarana Informasi dan Instruksi

Sebagai sarana informasi dan instruksi, desain komunikasi visual bertujuan untuk menunjukkan hubungan antara suatu hal dengan hal yang lain dalam petunjuk, arah, posisi dan skala; contohnya peta, diagram, simbol dan penunjuk arah. Informasi akan berguna apabila dikomunikasikan kepada orang yang tepat, pada waktu dan tempat yang tepat, dalam bentuk yang dapat

dimengerti, dan dipresentasikan secara logis dan konsisten. Simbol-simbol yang kita jumpai sehari-hari seperti tanda dan rambu lalu lintas, simbol-simbol di tempat-tempat umum seperti telepon umum, toilet, restoran dan lain-lain harus bersifat informatif dan komunikatif, dapat dibaca dan dimengerti oleh orang dari berbagai latar belakang dan kalangan. Inilah sekali lagi salah satu alasan mengapa desain komunikasi visual bersifat universal.

3) Desain Komunikasi Visual sebagai Sarana Presentasi dan Promosi

Tujuan dari desain komunikasi visual sebagai sarana presentasi dan promosi adalah untuk menyampaikan pesan, mendapatkan perhatian (atensi) dari mata (secara visual) dan membuat pesan tersebut dapat diingat; contohnya poster. Penggunaan gambar dan kata-kata yang diperlukan sangat sedikit, mempunyai satu makna dan mengesankan. Umumnya, untuk mencapai tujuan ini, maka gambar dan kata-kata yang digunakan bersifat persuasif dan menarik, karena tujuan akhirnya adalah menjual suatu produk atau jasa.

2.1.3. Unsur-unsur Desain Komunikasi Visual

Unsur dalam desain komunikasi visual merupakan bagian-bagian yang bisa dipelajari secara terpisah. Unsur-unsur desain komunikasi visual dilatarbelakangi oleh pemikiran bahwa unsur-unsur tersebut tampil secara

visual pada sebuah objek. Menurut Masri (2010: 95), terdapat unsur-unsur dalam desain komunikasi visual, yakni :

1) Titik

Titik adalah kesatuan terkecil dari unsur visual. Keberadaan sebuah titik selalu membutuhkan latar berupa unsur lain (bidang atau massa). Titik adalah unsur visual yang tidak dapat berdiri sendiri, selalu bergantung pada unsur visual lain.

2) Garis

Garis merupakan salah satu unsur visual yang berpengaruh terhadap pembentukan suatu objek. Garis menghubungkan antara titik satu dengan titik lainnya. Garis menjadi salah satu unsur awal dalam pembentukan konstruksi desain.

3) Bidang

Bidang dapat dipahami sebagai jejak yang dibentuk oleh garis yang digeser tegak lurus terhadap garis itu sendiri. Bidang memiliki *shape* yang dapat dibedakan satu sama lainnya dikarenakan bentuk yang dihasilkan oleh bidang itu sendiri.

4) Ruang

Mirip dengan bidang, jejak yang dibentuk dari pergeseran bidang tegak lurus terhadap bidang itu sendiri akan menghasilkan apa yang disebut sebagai massa atau ruang (Masri, 2010: 102). Perbedaan khas dari bidang dan ruang yaitu terletak pada volume atau gempal.

5) Warna

Warna merupakan salah satu unsur visual yang dengan mudah ditangkap oleh mata. Setiap warna memberi kesan yang berbeda. Warna adalah persepsi visual yang dipantulkan melalui cahaya yang kemudian ditangkap oleh indra penglihatan. Fenomena warna terbagi menjadi dua jenis, yaitu warna yang dihasilkan oleh pigmen (percampuran seluruh warna akan menghasilkan warna hitam) dan warna yang dihasilkan oleh cahaya (percampuran seluruh warna akan menghasilkan warna putih) (Masri, 2010: 103). Warna dapat dibagi menjadi tiga bagian yaitu warna primer, sekunder dan tersier. Warna primer terdiri dari merah, kuning, biru. Warna sekunder terdiri dari hijau, jingga, dan ungu. Sedangkan warna tersier merupakan warna tidak diperoleh dari dua percampuran warna lain.

6) Tekstur

Tekstur yaitu kualitas permukaan. Kualitas permukaan berhubungan dengan efek raba yang ditimbulkan secara visual. Tekstur dapat dibagi menjadi dua jenis yaitu tekstur halus dan tekstur kasar. Ditinjau dari efek tampilannya tekstur digolongkan menjadi tekstur nyata dan tekstur semu. Suatu permukaan terlihat kasar dan bila diraba juga kasar merupakan tekstur nyata. Suatu permukaan terlihat kasar namun bila diraba terasa halus disebut tekstur semu.

2.1.4. Prinsip-prinsip Desain Komunikasi Visual

Dalam mengorganisasikan bentuk, perupa atau desainer menggunakan apa yang disebut dengan prinsip-prinsip desain, yakni cara atau asas yang mempedomani bagaimana mengatur, menata unsur-unsur rupa dan mengkombinasikannya dalam menciptakan bentuk karya, sehingga mengandung nilai-nilai estetis, atau dapat membangkitkan pengalaman rupa yang menarik (Sunaryo, 2002: 6). Prinsip-prinsip desain tersebut adalah :

1) Keseimbangan / *Balance*

Keseimbangan secara umum dapat didefinisikan sebagai nilai yang muncul dari susunan bagian-bagian dalam satu kesatuan yang memberikan perasaan kesetimbangan atau kesebandingan (Wallschelaeger, 1992: 373). Keseimbangan atau *balance* merupakan prinsip dalam komposisi yang menghindari kesan berat sebelah atas suatu bidang atau ruang yang diisi dengan unsur-unsur rupa (Kusrianto, 2007: 38). Keseimbangan dapat dibagi menjadi dua jenis, yaitu keseimbangan simetri dan asimetri. Keseimbangan simetri tercapai jika adanya kesamaan ukuran unsur visual yang dimunculkan. Keseimbangan asimetri tercapai tidak berdasarkan keadaan yang serba sama, melainkan permainan untuk mengimbangi bentuk yang lebih besar misalnya dengan intensitas warna.

2) Kesatuan / *Unity*

Kesatuan dapat diartikan sebagai kondisi keberadaan susunan elemen visual untuk mencapai keselarasan. Kesatuan terjadi jika semua komponen-komponen visual mempunyai sifat-sifat yang sama. Sebagai contoh, garis-garis yang terdapat pada suatu bidang mempunyai sifat lengkung, maka bidang lain pun terdapat bidang yang mempunyai unsur garis lengkung. Lain halnya jika adanya penambahan perbedaan, misalnya garis tegas akan menjadi sebuah komposisi komplementer. Pertimbangan tersebut menjadi strategi lain dalam menerapkan komposisi.

3) Keselarasan / *Harmony*

Menurut Wallschelaeger (1992: 373) keselarasan dapat didefinisikan sebagai ketetapan keberaturan visual atau hubungan kualitas visual antara elemen-elemen visual dalam satu komposisi. Penilaian keselarasan atau *harmony* tergantung pada kepekaan dan indrawi.

4) Kesebandingan / *Proportion*

Sistem proporsional merupakan hubungan visual dari ukuran, *shape*, dan kuantitas dari bagian-bagian terhadap keseluruhannya (Wallschelager, 1992: 220). Keseimbangan dan keselarasan dapat diperoleh dengan baik maka dapat memenuhi nilai komposisi dengan baik. Proporsi diperoleh melalui sistem perbandingan 1 : 2 atau a : b.

5) Irama / *Rhythm*

Irama dibentuk melalui perulangan dan penyusunan elemen komposisi dalam pola tertentu. Irama dapat ditangkap dengan jelas apabila susunan dari perulangannya sudah memiliki arah yang jelas.

6) Dominasi

Dominasi merupakan penonjolan bagian dari keseluruhan agar tidak terkesan monoton. Dominasi biasanya ditampilkan secukupnya saja bila terlalu berlebihan nantinya akan muncul ketidak teraturan yang mengganggu unsur visual yang lainnya.

7) Hirarki Visual

Menurut Suyanto, (2004: 64) prinsip hirarki visual merupakan prinsip yang mengatur elemen-elemen mengikuti perhatian yang berhubungan secara langsung dengan titik fokus. Titik fokus merupakan perhatian yang pertama, kemudian baru diikuti perhatian yang lainnya. Tiga pertanyaan penting mengenai hirarki visual adalah:

1. Mana yang dilihat pertama?
2. Mana yang anda lihat kedua?
3. Mana yang anda lihat ketiga?

2.1.5. Ruang Lingkup Desain Komunikasi Visual

Desain Komunikasi Visual terdiri dari beberapa cabang keilmuan. Kusrianto (2007: 13) mengungkapkan bahwa ilustrasi,

fotografi, tipografi, 3 dimensi, multimedia, elektronik media, grafis komputer, animasi, periklanan, percetakan/penerbitan dan desain identitas merupakan cabang ilmu desain komunikasi visual. Lebih lanjut ungkapan tersebut diperjelas dengan ilustrasi berikut:



Gambar 2.1
Pohon Ilmu DKV oleh Adi Kusrianto
(2007: 13).

Multimedia, seperti dalam pemaparan di atas diungkapkan merupakan salah satu cabang dari keilmuan desain komunikasi visual. Elemen yang terdapat dalam karya multimedia merupakan bagian dari media yang penghubung komunikasi, dimana visual menjadi unsur utamanya. Segala elemen yang dipadukan dalam karya tersebut menyampaikan pesan sesuai dengan fungsi, target *user* dan tujuan penciptaan karya.

Dalam Safanayong, (2006: 73) lingkup media desain komunikasi visual terdiri dari *Graphic Design*, *Photography*,

Illustration, Interactive, Hybrid. Safanayong (2006: 75) mengungkapkan *Product/service promotion, Public service, Minisite, Web application, Self-promotion, Online catalog, Online magazine, Reference/education, Game, Interactive kiosk, Interactive television, Banners* serta *adver-gaming*, merupakan kategori dalam *Interactive*. Kategori multimedia dipaparkan di dalam penjelasan komponen desain kampanye, yakni suatu rangkaian kegiatan yang direncanakan dan dilakukan berkesinambungan dalam waktu tertentu dan singkat melalui tema sentral dalam suatu program media. Multimedia dituliskan dalam *interactive* yang merupakan salah satu dari lingkup media desain komunikasi visual. Multimedia merupakan salah satu dari media kategori komponen kampanye. Dimana tujuannya adalah memberikan pengertian, kesadaran, serta keyakinan yang di arahkan kepada sasaran yang ditargetkan.

2.2. Multimedia

2.2.1. Pengertian Multimedia

Secara etimologis multimedia berasal dari kata multi (Bahasa Latin, *nouns*) yang berarti banyak, bermacam-macam, dan *medium* (Bahasa Latin) yang berarti sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan atau membawa sesuatu. Kata medium dalam *American Heritage Electronic Dictionary* (1991) juga diartikan sebagai alat untuk mendistribusikan dan mempresentasikan informasi (Rachmat dan

Alphone, 2005/2006, dalam nining, <http://nining.dosen.narotama.ac.id>, 4 September 2014).

Multimedia adalah penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi, dan video dengan alat bantu (*tool*) dan koneksi (*link*) sehingga pengguna dapat bernavigasi, berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi (Hofstetter, 2001, dalam Satria, www.satriamultimedia.com, 4 September 2014).

2.2.2. Elemen-elemen Multimedia

Elemen multimedia menurut Hofstetter (2001: 16, dalam Satria, www.satriamultimedia.com, diakses 4 September 2014), terbagi atas lima jenis yaitu:

1) Teks

Teks merupakan elemen multimedia yang menjadi dasar untuk menyampaikan informasi, karena teks adalah jenis data yang paling sederhana dan membutuhkan tempat penyimpanan yang paling kecil. Teks merupakan cara yang paling efektif dalam mengemukakan ide-ide kepada pengguna, sehingga penyampaian informasi akan lebih mudah dimengerti oleh masyarakat. Jenis-jenis teks seperti *Printed Text*, yaitu teks yang dihasilkan oleh *word processor* atau *word editor* dengan cara diketik yang nantinya dapat dicetak. *Scanned Text* yaitu teks yang dihasilkan melalui proses *scanning* tanpa pengetikan. Dan *Hypertext* yaitu

jenis teks yang memberikan *link* ke suatu tempat / meloncat ke topik tertentu.

2) Grafik

Grafik sangat bermanfaat untuk mengilustrasi informasi yang akan disampaikan terutama informasi yang tidak dapat dijelaskan dengan kata-kata. Jenis-jenis grafik seperti bitmap yaitu gambar yang disimpan dalam bentuk kumpulan *pixel*, yang berkaitan dengan titik-titik pada layar monitor. *Digitized picture* adalah gambar hasil rekaman video atau kamera yang dipindahkan ke komputer dan diubah ke dalam bentuk *bitmaps*. *Hyperpictures*, sama seperti *hypertext* hanya saja dalam bentuk gambar.

3) Audio

Multimedia tidak akan lengkap jika tanpa audio (suara). Audio bisa berupa percakapan, musik atau efek suara. Format dasar audio terdiri dari beberapa jenis :

1. WAVE

Merupakan format file digital audio yang disimpan dalam bentuk digital dengan eksistensi WAV.

2. MIDI (*Musical Instrument Digital Interface*)

MIDI memberikan cara yang lebih efisien dalam merekam musik dibandingkan *wave*, kapasitas data yang dihasilkan juga jauh lebih kecil. *MIDI* disimpan dalam bentuk MID.

4) Video

Video menyediakan sumber yang kaya dan hidup untuk aplikasi multimedia. Dengan video dapat menerangkan hal-hal yang sulit digambarkan lewat kata-kata atau gambar diam dan dapat menggambarkan emosi dan psikologi manusia secara lebih jelas.

5) Animasi

Animasi adalah simulasi gerakan yang dihasilkan dengan menayangkan rentetan *frame* ke *layer*. *Frame* adalah satu gambar tunggal pada rentetan gambar yang membentuk animasi. Animasi membuat sesuatu hidup, sebagian orang mengira bahwa animasi itu sama dengan *motion* (gerakan), tetapi animasi mencakup semua yang mengandung efek visual sehingga animasi mencakup perubahan posisi terhadap waktu, bentuk, warna, struktur, tekstur dari sebuah objek, posisi kamera, pencahayaan, orientasi dan fokus dan perubahan dalam teknik *rendering*.

2.2.3. Penerapan Multimedia

Menurut Vaugan (dalam Widodi dan Leonard, 2009 : 8) aplikasi multimedia dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari manusia, yaitu :

1) Bisnis

Aplikasi multimedia dalam bisnis meliputi presentasi, pengajaran, pemasaran, periklanan, demo produk, *database*, katalog, *instant message* dan komunikasi jaringan. Tidak

ketinggalan *video conference*, yang memungkinkan adanya tatap muka tanpa harus berada didalam suatu tempat yang sama. Dengan adanya aplikasi multimedia inilah, perusahaan-perusahaan dapat menjalani bisnisnya lebih lancar.

2) Pendidikan

Aplikasi multimedia dalam bidang ini mengubah proses belajar mengajar yang konvensional menjadi lebih menarik dan interaktif, sehingga proses belajar mengajar tidak terlalu monoton seperti selama ini yang dilakukan di sekolah-sekolah pada umumnya. Contohnya seperti aplikasi multimedia untuk meningkatkan kemampuan membaca pada anak-anak. Aplikasi tersebut dapat disisipkan animasi yang tentunya menarik bagi anak-anak sehingga dapat membantu meningkatkan minat mereka dalam membaca maupun belajar hal lainnya.

3) Rumah

Aplikasi multimedia dalam rumah sangat beraneka ragam. Contohnya komputer yang menggunakan *CD-ROM* atau *DVD-ROM* sebagai alat penyalur multimedia. Terdapat juga mesin-mesin permainan yang menggunakan *televise* sebagai penyalur multimedia, seperti: Sega, Nintendo, Playstation, X-box, dan sebagainya dimana semua permainannya menggunakan elemen-elemen multimedia.

4) Tempat-tempat Umum

Aplikasi multimedia di tempat-tempat umum dapat berupa kios informasi seperti yang terdapat pada hotel-hotel, pusat perbelanjaan, museum, pusat hiburan dan sebagainya. Aplikasi-aplikasi tersebut dapat berguna untuk memberikan informasi-informasi dan bantuan mengenai tempat yang bersangkutan. Misalnya kios informasi pada pusat hiburan yang memberikan letak-letak suatu toko atau sarana hiburan yang terdapat di dalam cakupan wilayah kios informasi tersebut.

2.2.4. Jenis Multimedia

Multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu multimedia linear dan multimedia interaktif (wsilfi.staff.gunadarma.ac.id/, diunduh 8 Maret 2015).

1) Multimedia Linear

Adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan sekuensial, contohnya televisi dan film.

2) Multimedia Interaktif

Adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah: multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi *game*.

2.3. Multimedia Interaktif

2.3.1. Pengertian Multimedia Interaktif

Berbeda dengan multimedia jenis linear, multimedia interaktif memungkinkan *user* untuk bersinggungan langsung dengan pribadi, karena multimedia interaktif berbeda dengan multimedia linear dilihat dari perspektif penggunaannya. Multimedia interaktif merupakan sarana komunikasi yang menggabungkan beberapa media yakni teks, audio, grafik, animasi dan video. Komunikasi visual dengan multimedia interaktif dapat merangsang imajinasi serta kreativitas seseorang dalam berkomunikasi.

Menurut Fathurrahman (www.multimedia-interaktif.com, diakses 5 September 2014), multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol navigasi yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Pengoperasian terhadap multimedia interaktif terbatas dengan alat-alat pengontrol navigasi yang tersedia pada multimedia interaktif itu sendiri. Pengguna hanya dapat melakukan atau memilih kehendak sesuai dengan perintah yang telah tersedia melalui alat-alat pengontrol navigasi yang ada dalam multimedia interaktif tersebut. Sehingga kesan interaktif dalam hal ini dapat diwujudkan namun hanya sebatas dengan alat pengontrol navigasi yang ada untuk membuat kesan komunikasi dua arah menjadi lebih nyata melalui perancangan alat-alat pengontrol navigasi pada multimedia interaktif tersebut.

2.3.2. Model-model Multimedia Interaktif

Menurut Nandi (2006:6-7, diunduh 12 September 2014) terdapat 4 model multimedia interaktif dalam proses belajar mengajar, yaitu :

1) Model *Drill*

Model *drill* merupakan salah satu model pembelajaran berbasis komputer (CBI) yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih kongrit melalui penyediaan latihan-latihan untuk menguji ketrampilan siswa . Secara umum tahapan materi model *drill* adalah sebagai berikut :

4. Menyajikan masalah dalam bentuk latihan soal pada tingkat tertentu.
5. Siswa menyelesaikan soal.
6. Program merekam keterampilan siswa, mengevaluasi kemudian memberikan umpan balik.
7. Jika jawaban yang diberikan benar program menyajikan soal selanjutnya dan jika salah program menyediakan fasilitas untuk mengulang latihan atau *remediation*, yang dapat diberikan secara parsial atau akhir keseluruhan soal.

2) Metode Tutorial

Secara sederhana pola-pola pengoperasionalan komputer sebagai instruktur pada model tutorial ini yaitu:

1. Komputer menyajikan materi.
2. Siswa memberikan respon.

3. Respon siswa dievaluasi oleh komputer dengan orientasi pada arah siswa dalam menempuh prestasi selanjutnya.
4. Melanjutan atau mengulangi tahapan sebelumnya.
5. Tutorial dalam pengajaran multimedia interaktif ditujukan sebagai pengganti manusia sebagai instruktur secara langsung pada kenyataannya.

3) Metode Simulasi

Pada dasarnya merupakan salah satu strategi pembelajaran yang memberikan pengalaman secara kongkret melalui penciptaan tiruan-tiruan yang mendekati suasana sebenarnya. Model simulasi terbagi dalam empat kategori yakni : fisik, situasi, prosedur, dan proses. Secara umum tahapan materi model simulasi terdiri dari pengenalan, penyajian, informasi (simulasi 1, simulasi 2 dan seterusnya).

4) Model *Instructional Games*

Tujuan Model ini adalah untuk menyediakan suasana atau lingkungan belajar dalam bentuk tantangan yang menyenangkan bagi siswa. Model *Instructional Games* sebagai pembangkit dengan memunculkan jiwa kompetitif siswa.

Dalam perancangan multimedia interaktif pengenalan tokoh-tokoh inspiratif Indonesia, jenis multimedia interaktif pembelajaran yang diterapkan sesuai dengan teori tersebut adalah jenis multimedia interaktif metode simulasi. Dalam metode simulasi, penyajian tiruan-tiruan ilustrasi

tokoh dengan menyuguhkan ilustrasi dari setiap tokoh inspiratif Indonesia yang nantinya disebutkan, serta dengan penyajian materi-materi yang disampaikan dalam multimedia interaktif ini menjadi pertimbangan dalam menentukan model multimedia interaktif pembelajaran yang dipilih.

2.4. Tokoh Inspiratif

2.4.1. Pengertian Tokoh

Tokoh adalah orang yang terkemuka disuatu kelompok tertentu karena berbagai kelebihan dalam suatu bidang tertentu yang dimilikinya. Menurut Nurgiyantoro (2005:165, dalam library.binus.ac.id, diunduh 5 September 2014), istilah tokoh menunjuk pada orangnya dan pelaku cerita atau kehidupan. Setiap karakter menunjuk pada sifat dan sikap para tokoh seperti yang ditafsirkan.

Abrams (dalam Nurgiyantoro2005:165, dalam library.binus.ac.id, diunduh 5 September 2014), mengungkapkan bahwa tokoh atau karakter adalah orang-orang yang ditampilkan dalam cerita kehidupan yang ditafsirkan oleh kita yang memiliki kualitas moral dan kecenderungan tertentu yang diekspresikan dalam ucapan dan apa yang dilakukan dalam tindakan.

2.4.2. Pengertian Tokoh Inspiratif

Kata inspiratif berasal dari kata inspirasi. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia inspirasi adalah ilham. Inspirasi adalah sebuah hasil percikan ide-ide yang merupakan hasil dari proses pengembangan diri dan merupakan sebuah penemuan momentum. Sedangkan Inspiratif

merupakan sebuah pemikiran baru yang muncul dalam benak seseorang untuk menyatakan sebuah situasi baru yang ingin diciptakan. Dalam kata lain, inspiratif adalah “menginspirasi” yang punya arti kata “menimbulkan inspirasi atau mengilhami”. Jadi, tokoh inspiratif orang yang menginspirasi. Orang yang dapat memberikan pengaruh-pengaruh untuk mencapai sebuah perubahan melalui ide terhadap sesamanya untuk membangun kemajuan bersama.

2.5. Tokoh Inspiratif Indonesia

Sejarah memang mencatat bahwa Indonesia melahirkan karakter tokoh-tokoh hebat. Berbagai kehebatannya telah dilihat dan dirasakan untuk bangsa ini. Tokoh-tokoh inspiratif di Indonesia lahir dan tumbuh dalam berbagai keberagaman hidup. Pemikiran dan hasil kerja nyata mereka menjadikan bangsa ini dihargai dan mampu bersaing dengan bangsa lain di era globalisasi ini. Dalam pengertiannya, tokoh inspiratif ingin memotivasi masyarakat untuk terus berkarya, peduli terhadap bangsa, dan memberikan dampak positif bagi lingkungan dan orang-orang di sekelilingnya.

Di Indonesia sendiri terdapat tokoh-tokoh inspiratif dari berbagai era. Pemilihan tokoh yang menginspirasi dalam hal ini memiliki beberapa kriteria, mulai dari terkenal atau memiliki *rating* tinggi untuk dikenal dalam masyarakat Indonesia. Namun yang paling mendasari pemilihan tokoh inspiratif tersebut adalah berdasarkan nilai kehidupan dari tokoh, berbagai prestasi serta penghargaan yang pernah dicapai dengan penuh perjuangan selama masa hidup tokoh tersebut. Sikap dan komitmen dalam menekuni bidang yang menjadi

keahliannya, sehingga mampu membuat pengaruh-pengaruh yang positif dalam masyarakat Indonesia. Para tokoh tersebut telah menjadi karakter dan sosok yang sangat kuat, menjadi inspirasi dan memotivasi dalam bidang keahlian untuk ikut berperan positif dalam kehidupan masyarakat bangsa ini. Tokoh Inspiratif tersebut di antaranya sebagai berikut:

2.5.1. Bidang Pendidikan

Di Indonesia terdapat banyak tokoh pendidikan yang ide-ide cemerlangnya membawa pengaruh besar terhadap perubahan pola pikir dan kemauan bangsa ini untuk belajar, di antaranya adalah:

1) Ki Hadjar Dewantara

Memiliki nama asli Raden Mas Soewardi Soerjaningrat yang lahir dari kalangan kraton kesultanan Yogyakarta. Tokoh pendidikan Indonesia yang satu ini telah mendirikan Perguruan Taman Siswa yang mengajarkan tentang pendidikan yang humanis. (Dalam <http://www.pnri.go.id/>, diakses 24 September 2014). Hari lahir beliau diperingati sebagai Hari Pendidikan Nasional (HARDIKNAS) yang diperingati setiap tanggal 2 Mei atas jasa beliau dalam memperjuangkan pendidikan di Indonesia yang terkenal dengan slogan “*Tut Wuri Handayani* (di belakang member dorongan), *Ing Madya Mangun Karsa* (di tengah menciptakan peluang untuk berprakarsa), *Ing Ngarsa Sungtulada* (di depan memberi teladan)”. Ki Hadjar Dewantara membedakan antara

sistem pengajaran dan pendidikan. Sedangkan pendidikan lebih memerdekakan manusia dari aspek kehidupan batin.

2) KH. Hasyim Asy`ari

KH. Hasyim Asy`ari merupakan tokoh ulama terkemuka di zamannya, karena dia adalah pendiri pondok pesantren Tebu Ireng dan ikut serta mendorong untuk melakukan perlawanan terhadap penjajahan, disisi lain dia adalah tokoh penting dalam berdirinya Nahdlatul Ulama. KH. Hasyim Asy`ari memiliki nama lengkap Muhammad Hasyim, lahir di desa Gedang Jombang pada 14 Februari 1871. Dalam dunia pendidikan KH. Hasyim Asy`ari merupakan tokoh penting, terutama bagi ilmu dan kependidikan agama islam sendiri. Ia banyak mengadopsi pendidikan Islam klasik yang lebih mengedepankan aspek-aspek normatif, tradisi belajar-mengajar, dan etika dalam belajar yang dipandangnya telah mengantarkan umat islam kepada zaman keemasan. Dengan didirikannya gerakan Nahdlatul Ulama (NU), KH. Hasyim Asy`ari menjadi pilar tegaknya pendidikan Islam tradisional. Sampai saat ini lembaga pendidikan pesantren masih tetap eksis dan *survive* dengan segala kemajuan pembaharuannya. Margono: 2011 (Diunduh 25 September 2014).

2.5.2. Bidang Agama

Dalam bidang agama Indonesia juga memiliki tokoh-tokoh yang menginspirasi serta membangun untuk sesama dalam kehidupan bernegara, di antaranya adalah:

1) Kyai Haji Ahmad Dahlan

Kyai Haji Ahmad Dahlan atau Muhammad Darwis lahir di Yogyakarta, 1 Agustus 1868. Ahmad Dahlan dikenal setelah mendirikan organisasi Muhammadiyah untuk melaksanakan cita-cita pembaruan Islam di bumi Nusantara. Ahmad Dahlan ingin mengadakan suatu pembaruan dalam cara berpikir dan beramal menurut tuntunan agama Islam. Ia ingin mengajak umat Islam Indonesia untuk kembali hidup menurut tuntunan al-Qur'an dan al-Hadits. Perkumpulan ini berdiri bertepatan pada tanggal 18 November 1912. Dan sejak awal Dahlan telah menetapkan bahwa Muhammadiyah bukan organisasi politik tetapi bersifat sosial dan bergerak di bidang pendidikan.

Atas jasa-jasa KH. Ahmad Dahlan dalam membangkitkan kesadaran bangsa Indonesia melalui pembaharuan Islam dan pendidikan, maka Pemerintah Republik Indonesia menentukannya sebagai Pahlawan Nasional dengan surat Keputusan Presiden no. 657 tahun 1961. (http://id.wikipedia.org/wiki/Ahmad_Dahlan, diakses 24 September 2014).

2) Abdurrahman Wahid

Abdurrahman Wahid, atau biasa dipanggil Gus Dur adalah tokoh muslim Indonesia dan pemimpin politik yang menjadi Presiden Indonesia yang keempat dari tahun 1999 hingga 2001. Tokoh jenius ini sangat unik dan kontroversial. Pahlawan nasional yang demokratis, pluralis dan humanis ini adalah sosok yang sangat humoris.

Menurut Chen (<http://tokohinspiratifk.blogspot.com>, 6 September) Pluralisme dan Humanisme yang diperjuangkan KH. Abdurrahman Wahid bukan mencampur adukkan ataupun mengaburkan ajaran agama atau kepercayaan, namun justru menguatkan jati diri masing-masing dengan memperkaya titik temu kesamaan sehingga menjadi kebenaran universal yang disepakati. Humanisme yang diperjuangkan bukan kemanusiaan tanpa nilai, namun berlandaskan kepada nilai-nilai dasar budaya bangsa yang berurat berakar dalam diri bangsa Indonesia yang mempercayai adanya Tuhan Yang Maha Esa.

2.5.3. Bidang Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK)

Semakin berkembangnya Teknologi dan Informatika di Indonesia tak lepas dari campur tangan para tokoh penting dan para anak bangsa yang banyak berkontribusi dalam perkembangan dunia Teknologi dan Informatika di Negeri berlambang Burung Garuda ini. Di antaranya adalah:

1) BJ. Habibie

Habibie merupakan jenius teknologi Indonesia. Indonesia tidak memiliki anak bangsa seperti Habibie. Akan sulit untuk mencari jenius seperti beliau dalam beberapa waktu ini. Pemikiran cemerlangnya menyumbangkan berbagai macam keuntungan bagi Indonesia. Pada saat tersebut, kita membuktikan bahwa anak Indonesia bisa juga mengalahkan pemikiran-pemikiran orang jenius yang terdapat di dunia ini. (<http://ayaelectro.wordpress.com>, 4 September 2014).

2) Onno Widodo Purbo

Onno Widodo Purbo lahir di Bandung, Jawa Barat, 17 Agustus 1962. Onno Widodo Purbo adalah seorang tokoh dan pakar di bidang teknologi informasi asal Indonesia. Sebagai aktivis Onno dikenal dalam upayanya memperjuangkan *Linux*. Karya inovatifnya di antaranya adalah *Wajanbolic*, sebagai upaya koneksi internet murah tanpa kabel dan *RT/RW-Net* sebagai jaringan komputer swadaya masyarakat untuk menyebarkan internet murah. (<http://id.wikipedia.org/wiki/Onno>, diakses 25 September 2014).

2.5.4. Bidang Ekonomi

Dalam bidang ekonomi, Indonesia memiliki anak-anak bangsa yang menginspirasi sesama dan bergerak untuk memajukan Indonesia, di antaranya adalah:

1) Chairul Tanjung

Chairul Tanjung (CT), pria kelahiran Jakarta 1962 ini adalah seorang pengusaha pendiri CT Corp. Sebelum memulai bisnisnya yang telah berkembang pesat pada saat ini CT Corp, ia telah terlebih dahulu memulai beberapa bisnis. Ia mulai berbisnis kecil-kecilan menjual buku kuliah, stensilan kaos, dan sebagainya ketika ia masih duduk di bangku kuliah di Fakultas Kedokteran Gigi UI tahun 1981 (<http://korananakindonesia.com>, 4 September 2014). Terkenal dengan bukunya yang berjudul “Si Anak Singkong”, hingga saat ini Chairul Tanjung ditunjuk sebagai menteri koordinator perekonomian Indonesia.

2) Bob Sadino

Memiliki nama lengkap Bambang Mustari Sadino, dilahirkan di Tanjung Karang, Lampung pada 9 Maret 1933. Bob Sadino menjadi tokoh dalam dunia ekonomi dan usaha mandiri melalui manajemen-manajemen gila yang diterapkan dalam membangun perusahaannya. Menurut Mawardi (2009), Bob Sadino dengan segala keunikannya, sukses menjungkir balikkan teori para pakar. Tidak pernah ada perencanaan yang dibuatnya, namun menurutnya yang ada hanyalah sejuta kemungkinan. Sama seperti perencanaan, salahsatu unsur manajemen yaitu pengorganisasian juga dilanggar oleh Bob Sadino. Dia tidak mau memiliki organisasi seperti yang dijabarkan dalam buku-buku teori manajemen. Dia

memiliki cara unik tersendiri dalam melakukan pengawasan terhadap perusahaannya. Karena kesuksesannya mematahkan gagasan-gagasan dalam teori manajemen inilah, menjadikan Bob Sadino sebagai tokoh besar dalam dunia ekonomi.

2.5.5. Bidang Sastra

1) W.S. Rendra

Willibrordus Surendra Broto Rendra lahir 7 November 1935 di Solo, Jawa Tengah. W.S. Rendra adalah penyair ternama yang kerap dijuluki sebagai "Burung Merak". Ia mendirikan Bengkel Teater di Yogyakarta pada tahun 1967. Karya-karya Rendra tidak hanya terkenal di dalam negeri, tetapi juga di luar negeri. Banyak karyanya yang sudah diterjemahkan ke dalam bahasa asing. (<http://id.wikipedia.org/wiki/>, diakses 24 September 2014).

2) Chairil Anwar

Chairil Anwar lahir di Medan, Sumatera Utara, 26 Juli 1922. Chairil Anwar dijuluki sebagai "Si Binatang Jalang" (dari karyanya yang berjudul *Aku*). Chairil Anwar adalah penyair terkemuka Indonesia. Beliau dinobatkan sebagai pelopor Puisi Angkatan '45 sekaligus puisi modern Indonesia. Chairil Anwar meninggal di Jakarta, 28 April 1949 pada umur 26 tahun. (http://id.wikipedia.org/wiki/Chairil_Anwar, diakses 17 Maret 2015).

2.5.6. Bidang Seni

Tokoh-tokoh inspratif Indonesia dalam bidang seni adalah sebagai berikut:

1) R. Basuki Abdullah (Seni Rupa)

Merupakan Sang Maestro Seni yang lahir di kota Surakarta pada tahun 1915. Menurut Almanak SeniRupa Indonesia (2012: 35), bakat melukisnya didapat dari sang ayah, Abdullah Suriosubroto, yang juga seorang pelukis dan penari. Sejak umur empat tahun, Raden Basoeki Abdullah gemar melukis beberapa tokoh terkenal seperti Mahatma Gandhi, Rabindranath Tagore, Krishnamurti dan Yesus Kristus.

Basoeki Abdullah pernah diangkat menjadi pelukis resmi Istana Negara, Jakarta. Karya-karya yang ia hasilkan antara lain, lukisan berjudul Kakak dan Adik (1978) yang kini disimpan di Galeri Nasional. Aliran seni lukis dari Basoeki Abdullah adalah naturalis, yaitu seni lukis yang menonjolkan keindahan. Basoeki jempolan untuk aliran ini, khususnya untuk lukisan dengan objek perempuan cantik. Setiap detail keindahan perempuan dapat dituangkannya dalam lukisan dengan hasil yang menakjubkan.

2) Wage Rudolf Soepratman (Seni Musik)

Wage Rudolf Soepratman lahir di Jatinegara, Batavia pada 9 Maret 1903. Dia adalah pengarang lagu kebangsaan Indonesia, “Indonesia Raya” dan pahlawan nasional sekaligus merupakan

tokoh komposer musik. Pada malam penutupan kongres Sumpah Pemuda tanggal 28 Oktober 1928, Soepratman memperdengarkan lagu ciptaannya secara instrumental di depan peserta umum. Pada saat itulah untuk pertama kalinya lagu Indonesia Raya dikumandangkan di depan umum. Dengan cepat lagu itu terkenal di kalangan pergerakan nasional. Sumbangsih WR. Soepratman bagi bangsa Indonesia merupakan hal yang tak ternilai. (<http://id.wikipedia.org/wiki/>, diakses 24 September 2014).

3) Rasinah (Seni Tari)

Rasinah akrab dipanggil Mimi Rasinah lahir di Indramayu, 3 Februari 1930. Adalah seorang empu tari topeng Cirebon, Jawa Barat. (<http://id.wikipedia.org/wiki/>, diakses 24 September 2014). Perjalanan hidup Mimi Rasinah yang tetap berpegang teguh pada kebudayaan tari topeng sampai akhir hayat menjadi inspirasi bagi banyak pihak. Kepakaran Mimi Rasinah tak perlu diragukan lagi sebagai panutan yang disegani masyarakat Jawa Barat secara umum. Misi utamanya dalam melestarikan seni tradisi, untuk mempertahankan nilai-nilai yang esensial dalam berkesenian menghadapi tantangan global agar tidak memudar dan semakin kehilangan arah. Mimi Rasinah di sini bisa dijadikan salah satu contoh dari sekian banyak penari tradisional lainnya, betapa mendalam dan intensnya proses dalam berkesenian. Momentum

seperti inilah sebenarnya yang lebih diutamakan, sehingga akan memotivasi generasi penari dalam menggeluti dunia seni tradisi.

2.5.7. Bidang Hukum

1) Yap Thiam Hien

Seorang pembela Hak Azasi Manusia yang gigih di Indonesia yang dilahirkan di Banda Aceh, pada 25 Mei 1923. Selain bekerja sebagai advokat, beliau juga aktif di berbagai organisasi. Menurut Suryadinata ([aspertina.org/tokoh sejarah](http://aspertina.org/tokoh_sejarah), diakses 24 September 2014), Beliau merupakan salah satu pendiri Yayasan Pendidikan Gereja Indonesia. Pikiran Yap yang penting yaitu mengenai masalah diskriminasi terhadap Tionghoa. Menurutnya diskriminasi terjadi karena adanya hubungan antar kelompok atau golongan mayoritas dan minoritas. Masalah itu telah diwarisi sejak zaman kolonial dan diteruskan pada zaman-zaman selanjutnya. Konsistensi pemikiran Yap ini merupakan dasar dari perjuangannya dalam menentang tindak diskriminasi dan pelanggaran Hak Azasi Manusia.

2.5.8. Bidang Olahraga

1) Susi Susanti

Terkenal dalam cabang olahraga bulutangkis. Sumbangsih beliau bagi bangsa bisa dibilang cukup besar. Diantara sekian banyak prestasi bulu tangkis yang Indonesia capai, prestasi beliau merupakan prestasi yang tak pernah dilupa oleh segenap bangsa.

Ketika Indonesia masih menjalani masa-masa orde baru, beliau berhasil menyumbangkan medali emas pada olimpiade (<http://ayaelectro.wordpress.com>, 4 September 2014). Indonesia menjadi dikenal dalam dunia olahraga. Walaupun lebih cenderung pada satu cabang saja, bulutangkis. Semangat untuk mengharumkan nama bangsa Indonesia mulai tumbuh. Satu per satu anak bangsa mulai mengharumkan nama bangsa dari berbagai bidang.

BAB 3

METODE BERKARYA

3.1. Media Berkarya

Media berkarya merupakan semua bahan, peralatan dan teknik yang dibutuhkan dan digunakan dalam proses berkarya.

3.1.1. Alat

Dalam pembuatan multimedia interaktif ini diperlukan alat-alat untuk mempermudah proses penyusunan dan pengembangan pembuatan multimedia interaktif ini. Terdapat dua alat yang digunakan oleh penulis yakni, perangkat keras (*Hardware*) dan perangkat lunak (*Software*).

Perangkat keras (*hardware*) yang digunakan dalam pembuatan multimedia interaktif ini adalah sebagai berikut:

- 1) Notebook Asus N43SL dengan spesifikasi: *Intel Core i5 Processor (T5670 @ 1.80GHz) Installed Memory 1.79GHz, 1.99GB of RAM, 14,00"HD LCD, 750GB.*
- 2) *Optical Mouse* merek Asus.
- 3) *Modem* merek Teelkonsel Flash.
- 4) *Hardisk Eksternal* kapasitas 300GB.
- 5) Mikrofon portabel

Perangkat lunak (*Software*) yang digunakan dalam merancang multimedia interaktif pengenalan tokoh-tokoh inspiratif Indonesia, sistem

operasi yang digunakan adalah *Windows 7 service pack 1* dengan perangkat lunak (*software*) grafis antara lain:

- 1) *Adobe Flash CS6.*
- 2) *Adobe Photoshop CS6.*
- 3) *Corel Draw X4.*
- 4) *Free Sound Recorder.*
- 5) *Adobe Audition CS6.*

3.1.2. Bahan

Bahan yang digunakan dalam proses pembuatan multimedia interaktif ini terdiri dari beberapa format. Dalam penggunaannya material yang digunakan telah disesuaikan dengan kebutuhan untuk lebih mengefektifkan waktu dalam pembuatan multimedia interaktif ini, antara lain sebagai berikut:

- 1) Kertas

Kertas digunakan untuk membuat sketsa kasar karakter, *back ground* dan *story board* multimedia interaktif. Kertas kemudian di *scan* dan dijadikan acuan dalam pembuatan karakter maupun *back ground* secara komputerisasi.

3.1.3. Teknik

Teknik berkarya dalam pembuatan multimedia interaktif ini merupakan cara-cara yang dilakukan untuk membuat program dengan menggabungkan fungsi dari alat dan bahan yang telah dirancang

sebelumnya. Dalam pembuatan multimedia interaktif ini, beberapa teknik yang digunakan adalah sebagai berikut:

3.1.3.1. *Motion Tween*

Motion tween adalah fasilitas khusus yang terdapat pada *software Adobe Flash* yang berfungsi untuk menggerakkan objek dalam satu *layer*. Teknik *motion tween* pada multimedia interaktif ini seringkali digunakan untuk membuat gerakan-gerakan transisi suatu objek secara halus.

3.1.3.2. *Masking*

Teknik dasar *masking* merupakan salah satu teknik pengolahan data dalam *Adobe Flash*. Teknik ini dapat kita gunakan untuk menyembunyikan suatu objek dibalik objek yang lain. Sedangkan objek lain yang ingin ditampilkan dibuat dengan cara menambahkan *layer* tambahan yang berfungsi sebagai *masking* bagi *layer* yang disembunyikan.

3.1.3.3. *Import*

Import berfungsi untuk memasukkan objek selain hasil *software Adobe Flash* misalnya gambar (jpg, gif, bmp, dll), suara (mp3, wav, dll).

3.1.3.4. *Action Script (AS)*

Action script merupakan bahasa kode ataupun bahasa pemrograman yang digunakan dalam *Adobe Flash*. *Action script*

berfungsi untuk mengendalikan animasi, memberikan perintah navigasi, serta membuat interaktifitas.

3.2. Proses Berkarya

Dalam membuat karya, penulis melakukan beberapa tahapan kerja yang meliputi:

3.2.1. Proses *Preliminary*

Proses ini merupakan tahap awal dalam proses berkarya. Proses ini dipenuhi sebelum proses perancangan karya dimulai. Proses *preliminary* menentukan langkah yang tepat dalam perancangan karya dengan sumber-sumber yang tepat tersedia untuk memenuhinya. Beberapa tahapan dalam proses ini meliputi:

3.2.1.1. Menemukan Ide

Tahap ini merupakan tahapan yang paling dasar dilakukan dalam proses berkarya. Dengan mengumpulkan gagasan, pengetahuan dan pendapat serta fenomena-fenomena yang terjadi di dalam masyarakat, tahap ini menjadi kegiatan yang diutamakan untuk membuat judul dalam rancangan tugas akhir. Tema yang didapat melalui ide-ide tersebut, nantinya akan diangkat dalam judul perancangan tugas akhir. Penulis mengajukan ide-ide yang telah didapat dan dikumpulkan sebelumnya kepada Sekretaris Jurusan Seni Rupa. Gagasan-gagasan tersebut diajukan sebagai langkah awal dalam pengesahan judul tugas akhir yang akan ditindak lanjuti oleh penulis. Judul yang disahkan sekretaris jurusan

kepada penulis dalam hal ini adalah Perancangan Multimedia Interaktif Pengenalan Tokoh-tokoh Inspiratif Indonesia.

3.2.1.2. Proses Bimbingan Karya

Setelah mendapatkan pengesahan judul tugas akhir, Sekretaris Jurusan menentukan dosen pembimbing untuk penulis dalam perancangan tugas akhir tersebut. Dosen pembimbing dalam hal ini berperan untuk mengarahkan atau sekedar membimbing kepada penulis dalam proses perancangan tugas akhir tersebut. Kegiatan bimbingan perancangan tugas akhir seringkali dilakukan melalui diskusi dengan dosen pembimbing. Proses ini menjadikan beberapa kemungkinan yang dapat digali sehingga memperoleh sebuah pemahaman mendalam, luas dan terperinci sampai semua proses perancangan tugas akhir ini terpenuhi.

3.2.1.3. Penetapan Tujuan Karya

Proses penetapan tujuan karya yang dihasilkan dari tugas akhir ini adalah untuk mengangkat tema perancangan multimedia interaktif pengenalan tokoh-tokoh inspiratif Indonesia sebagai salah satu upaya pengenalan, keteladanan dan motivasi dalam membangun sikap positif yang dioptimalkan untuk target *user*. Tahap ini dilakukan melalui diskusi dengan dosen pembimbing, dosen pembimbing memberikan arahan-arahan yang nantinya diharapkan bisa didapatkan hasil akhir sesuai dengan tujuan perancangan tugas akhir.

3.2.1.4. Analisis Target Audience

Pembuatan rancangan multimedia interaktif ini diperlukan analisis *target audience*. Hal ini dilakukan sebagai acuan untuk membagi dan mengelompokkan *target audience* ke dalam karakteristik, kebutuhan, maupun perbedaan tingkah laku.

1) Analisis Geografis

Target audience utama dari tugas akhir ini yakni anak-anak usia 7-10 tahun di wilayah negara Indonesia. Hal ini disesuaikan menurut tema yang diangkat dalam tugas akhir ini. Ide tokoh-tokoh inspiratif dari Indonesia dengan penjelasan serta penggunaan teks Bahasa Indonesia dijadikan alasan yang tepat untuk menarik minat dari anak-anak.

Perancangan tugas akhir ini ditujukan untuk masyarakat perkotaan, khususnya anak-anak. Karakteristik masyarakat perkotaan yang memiliki minat lebih terhadap perkembangan desain dan teknologi menjadikan tugas akhir multimedia interaktif dengan tema nasionalisme diharapkan memiliki tingkat kemenarikan yang lebih.

2) Analisis Demografis

Perancangan tugas akhir multimedia interaktif ini ditujukan untuk anak-anak usia 7-10 tahun serta orang tua yang memiliki anak pada usia 7-10 tahun dengan tingkat

pendapatan ekonomi menengah ke atas. Orang tua dengan tingkat pendapatan ekonomi menengah ke atas cenderung memiliki tingkat kepedulian yang tinggi terhadap anak-anaknya untuk membimbing dan mendidik serta mengawasi dari setiap pembelajaran terhadap anaknya, sehingga manfaat dari pembuatan tugas akhir ini efektif untuk anak-anak.

Anak-anak dengan usia 7-10 tahun cenderung suka mengeksplorasi hal-hal baru serta memiliki tingkat keingintahuan yang tinggi. Sikap-sikap yang terjadi pada anak inilah, diharapkan mampu disertai dengan pengetahuan tentang sesuatu yang baik dan benar. Salah satu hal yang dapat digunakan untuk mengeksplorasi dan meningkatkan tingkat pengetahuan anak adalah dengan memberikan pengetahuan, salah satunya yaitu dengan ide mengenalkan sikap dan menanamkan nilai-nilai yang positif dari para tokoh inspiratif di Indonesia. Selain untuk mengenalkan para tokoh Indonesia, anak-anak juga diharapkan dapat mengeksplorasi nilai-nilai positif dari para tokoh, serta mampu mengambil setiap pelajaran dan sikap positif dari para tokoh melalui bimbingan dan perhatian dari orang tua.

3) Analisis Psikografis

Produk tugas akhir ini memiliki sasaran untuk anak-anak yang memiliki minat membaca dan tertarik dengan gambar kartun. Hal ini dikarenakan pada desain rancangan tugas akhir ini menggunakan penggambaran para tokoh yang diikuti dengan animasi teks bacaan penjelasan dari setiap tokoh. Sikap antusias dari anak-anak tentunya akan menjadikan nilai tambahan dari target pembuatan tugas akhir ini. Sikap perhatian dan kepedulian dari para orang tua terhadap kualitas pendidikan anaknya juga diharapkan mampu mendongkrak keberhasilan pembuatan rancangan tugas akhir ini.

4) *Behavioral*

Hasil tugas akhir ini nantinya akan diutamakan bagi masyarakat perkotaan yang cenderung menyukai hal-hal baru yang ada serta memiliki daya beli dan tingkat konsumtif tinggi dari pada masyarakat di desa. Sikap dari masyarakat perkotaan yang cenderung lebih konsumtif menjadikan target dari rancangan pembuatan tugas akhir ini. Masyarakat perkotaan yang konsumtif cenderung dapat menghargai dan mengapresiasi sebuah karya desain. Hal ini berkaitan dengan masyarakat konsumtif yang lebih mengikuti perkembangan zaman. Karena pembuatan

rancangan tugas akhir ini di desain semenarik mungkin sesuai dengan karakteristik untuk anak-anak, serta dengan menggunakan ide interaktif yang lebih aktif untuk anak-anak.

Berdasarkan analisis *target audience* tersebut, maka ditarik kesimpulan bahwa target utama dari perancangan multimedia interaktif pengenalan tokoh-tokoh inspiratif Indonesia adalah anak-anak dengan rentang usia 7-10 tahun yang berada di wilayah Indonesia serta masyarakat perkotaan di wilayah Indonesia dengan kondisi ekonomi pada tingkat menengah keatas. Kecenderungan masyarakat perkotaan yang memiliki tingkat konsumtif yang tinggi dengan peran para orang tua yang memiliki anak pada usia 7-10 tahun serta anak-anak yang memiliki minat membaca tinggi menjadi target tersendiri dari perancangan multimedia interaktif ini.

3.2.1.5. Studi Pustaka

Studi pustaka atau literatur merupakan segala usaha yang dilakukan oleh penulis untuk menghimpun data atau informasi yang relevan berkaitan dengan tema tugas akhir yang penulis rancang. Studi kepustakaan merupakan langkah yang penting untuk mencari sumber data yang relevan. Data yang penulis himpun dalam hal ini meliputi:

1) Data Verbal

merupakan penyajian hasil studi pustaka dengan menggunakan kata-kata atau kalimat berupa narasi. (*Hasil data verbal telah didapati pada BAB 2, halaman 27-37*).

2) Data Visual

Merupakan penyajian data hasil studi pustaka dengan menggunakan gambar. Penyajian visual digunakan sebagai pelengkap dari penyajian verbal. Berikut merupakan contoh data visual yang telah penulis himpun:



Gambar 3.1 Data Visual (dari berbagai sumber).

3.2.1.6. Reduksi dan Pemilihan Data

Setelah menghimpun data dari berbagai sumber, langkah selanjutnya dari proses perancangan adalah melakukan pemilihan

data. Data yang telah dihimpun sebelumnya, dipilih menjadi kesatuan data yang nantinya akan digunakan dalam merancang karya tugas akhir tersebut. Berikut Pemilihan data yang dilakukan penulis:

Dalam perancangan karya multimedia interaktif pengenalan tokoh-tokoh inspiratif Indonesia, dipilih delapan bidang inspiratif oleh penulis. Delapan bidang tersebut meliputi: Bidang Hukum, Bidang Agama, Bidang Sastra, Bidang Seni, Bidang Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK), Bidang Ekonomi, Bidang Pendidikan, serta Bidang Olahraga. Dari delapan bidang inspiratif tersebut, masing-masing bidang dipilih dua tokoh inspiratif berdasarkan *rating* yang dihimpun dari *website* untuk lebih mempersempit serta untuk lebih terarah dalam menentukan dan merancang materi karya nantinya. Tujuan dari pembagian bidang-bidang inspiratif seperti ini adalah untuk memperjelas dan mempermudah pengelompokkan serta perancangan tokoh-tokoh inspiratif yang ada di Indonesia dalam multimedia interaktif tersebut.

Dalam bidang hukum, dipilih dua tokoh inspiratif Indonesia, yakni Yap Thiam Hien (*rating*: 57.600, diakses dari *google.com*, 20 Maret 2015) dan Mahfud MD (*rating*: 600.000, diakses dari *google.com*, 20 Maret 2015). Bidang Agama dipilih dua tokoh inspiratif, yakni Kyai Haji Ahmad Dahlan (*rating*:

559.000, diakses dari *google.com*, 20 Maret 2015) dan Abdurrahman Wahid (*rating*: 376.000, diakses dari *google.com*, 20 Maret 2015). Dalam pengelompokan bidang sastra, penulis mereduksi menjadi dua tokoh inspiratif Indonesia, yakni Chairil Anwar (*rating*: 508.000, diakses dari *google.com*, 20 Maret 2015) dan W.S. Rendra (*rating*: 920.00, diakses dari *google.com*, 20 Maret 2015). Dalam Bidang seni sendiri dikelompokkan menjadi seni rupa, seni tari, dan seni musik. Masing-masing dari bidang seni tersebut direduksi dua tokoh inspiratif untuk dimuat dalam materi multimedia interaktif tersebut. Dari bidang seni rupa dipilih Raden Saleh (*rating*: 451.000, diakses dari *google.com*, 20 Maret 2015) dan Basoeki Abdullah (*rating*: 50.000, diakses dari *google.com*, 20 Maret 2015). Dari bidang seni tari dipilih Didi Nini Thowok (*rating*: 80.100, diakses dari *google.com*, 20 Maret 2015) dan Mimi Rasinah (*rating*: 43.300, diakses dari *google.com*, 20 Maret 2015), serta dari bidang seni musik dipilih Ibu Soed (*rating*: 42.500, diakses dari *google.com*, 20 Maret 2015), dan W.R. Soepratman (*rating*: 114.000, diakses dari *google.com*, 20 Maret 2015). Dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) dipilih dua tokoh inspiratif, yakni B.J. Habibie (*rating*: 537.000, diakses dari *google.com*, 20 Maret 2015) dan Onno Widodo Purbo (*rating*: 22.500, diakses dari *google.com*, 20 Maret 2015). Chairul Tanjung (*rating*: 447.000, diakses dari *google.com*, 20 Maret 2015)

dan Bob Sadino (*rating*: 494.000, diakses dari *google.com*, 20 Maret 2015) merupakan hasil reduksi yang dilakukan penulis untuk mewakili sebagai tokoh inspiratif Indonesia bidang ekonomi. Dalam bidang pendidikan, penulis mereduksi berbagai literatur dan memilih Ki Hadjar Dewantara (*rating*: 176.000, diakses dari *google.com*, 20 Maret 2015) dan KH. Hasyim Asy`ari (*rating*: 230.000, diakses dari *google.com*, 20 Maret 2015) sebagai tokoh inspiratif bidang pendidikan Indonesia. Serta Susi Susanti (*rating*: 363.000, diakses dari *google.com*, 20 Maret 2015) dan Rudy Hartono (*rating*: 264.000, diakses dari *google.com*, 20 Maret 2015) merupakan hasil reduksi yang dilakukan penulis sebagai tokoh inspiratif Indonesia bidang Olahraga.

3.2.1.7. Penentuan Konsep

Konsep tampilan atau *interface* perancangan dari multimedia interaktif pengenalan tokoh tokoh inspiratif Indonesia dibuat memiliki kesan ceria dan imajinatif. Kesan-kesan ceria diwujudkan melalui upaya perancangan desain tampilan *back ground* dengan menggunakan warna-warna yang cerah bergradasi. Penggunaan warna cerah diimbangi dengan ilustrasi-ilustrasi yang mendukung dari setiap halamannya. Konsep ceria dibuat dengan tujuan untuk menarik perhatian dari anak-anak yang memang cenderung akan lebih tertarik pada warna-warna cerah. Sehingga

multimedia interaktif ini akan lebih efektif pada target utama perancangan.

Konsep gambar dengan *target audience* anak-anak diwujudkan melalui pembuatan ilustrasi-ilustrasi tokoh secara vektor. Pembuatan ilustrasi tokoh-tokoh inspiratif Indonesia dengan berbasis vektor menjadi ciri gambar yang diwujudkan untuk membuat kesan ceria semakin jelas. Pembuatan gambar tokoh secara vektor merupakan daya tarik tersendiri, dimana anak-anak cenderung menyukai bentuk gambar berbasis vektor.

Dalam tampilan materi multimedia interaktif tersebut, banyak menggunakan bentuk-bentuk *back ground template* raut organis. Perancangan bentuk-bentuk raut organis tersebut bertujuan untuk membuat kesan dinamis dalam tampilan halaman multimedia interaktif. Sehingga komposisi gambar simetris tidak terlihat monoton dengan penggunaan raut-raut organis tersebut.

Konsep dalam jumlah pemilihan tokoh sebagai materi multimedia interaktif ini disama ratakan. Dipilih dua tokoh sebagai alternatif dari sekian banyak tokoh inspiratif yang ada dalam masing-masing bidang inspiratif yang disebutkan. Pemilihan tokoh yang berjumlah dua tersebut bertujuan agar mendapatkan kesan yang adil dalam pemilihan tokoh dan tidak menimbulkan kesan diskriminasi terhadap satu bidang dengan bidang lainnya sehingga tidak terkesan berat sebelah dalam pemilihannya.

Dalam bidang hukum, dipilih dua tokoh inspiratif Indonesia, yakni Yap Thiam Hien dan Mahfud MD. Kedua tokoh tersebut merupakan tokoh Indonesia yang berpengaruh besar dalam bidang hukum. Pemilihan kedua tokoh tersebut berdasarkan *rating* atau tingkat terkenal atau tidaknya tokoh tersebut. Kedua tokoh tersebut merupakan reduksi dari berbagai literatur *online* yang telah penulis pelajari.

Bidang Agama dipilih dua tokoh inspiratif, yakni Kyai Haji Ahmad Dahlan dan Abdurrahman Wahid. Kedua tokoh tersebut dipilih karena perjuangan, pengorbanan serta jasa-jasa untuk Indonesia. KH. Ahmad Dahlan merupakan pendiri Organisasi Islam Muhammadiyah, sedangkan Abdurrahman Wahid pernah menjadi Presiden Indonesia yang ke empat dan terkenal dengan ajaran Pluralisme yang diajarkannya. Kedua tokoh tersebut berpengaruh besar dalam bidang agama di Indonesia. Selain berpengaruh kedua tokoh tersebut juga memiliki *rating* tinggi untuk dikenal dalam masyarakat Indonesia.

Dalam pengelompokan bidang sastra, penulis mereduksi menjadi dua tokoh inspiratif Indonesia. Yakni Chairil Anwar dan W.S. Rendra. Kedua tokoh tersebut membawa pengaruh besar dalam bidang sastra di Indonesia. Chairil Anwar merupakan pujangga, pelopor puisi modern angkatan '45. Kedua tokoh

tersebut juga memiliki *rating* tinggi, banyak masyarakat Indonesia yang sudah mengetahui sosok dari kedua tokoh tersebut.

Bidang seni sendiri dikelompokkan menjadi seni rupa, seni tari, dan seni musik. Masing-masing dari bidang seni tersebut direduksi dua tokoh Inspiratif untuk dimuat dalam materi multimedia interaktif tersebut. Dari bidang seni rupa dipilih Raden Saleh dan Basoeki Abdullah. Raden Saleh dikenal dan membawa pengaruh-pengaruh besar dalam dunia seni rupa Indonesia. Dari bidang seni tari dipilih Didi Nini Thowok dan Mimi Rasinah. Mimi Rasinah merupakan penggiat tari topeng Jawa Barat. Sikap keteladanan dari Rasinah yang tetap teguh memperjuangkan tari tradisional Indonesia dalam usia lanjut patut dicontoh bagi generasi muda masa kini. Serta dari bidang seni musik dipilih Ibu Soed, dan W.R. Soepratman. Seperti diketahui, Ibu Soed merupakan sosok yang menginspirasi bagi anak-anak. Lagu-lagu ciptaan Ibu Soed sangat erat di kalangan anak-anak.

Dalam bidang ekonomi dipilih Chairul Tanjung dan Bob Sadino. Chairul Tanjung dipilih sebagai salah satu tokoh inspiratif bidang ekonomi karena perjuangan keras beliau yang mengantarkannya menuju kesuksesan. Sedangkan Bob Sadino merupakan tokoh pengusaha yang sukses dan paling dikenal karena teori-teori gila yang mematahkan teori-teori dari para ahli dalam bidang ekonomi.

Dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), dipilih B.J. Habibie. Beliau merupakan tokoh inspiratif Indonesia dalam industri penerbangan. Sedangkan Onno Widodo Purbo merupakan tokoh yang menginspirasi dalam perkembangan teknologi juga. Melalui karyanya yang dikenal dengan "*Wajan Bolic*".

Bidang pendidikan dipilih dua tokoh Ki Hadjar Dewantara dan KH. Hasyim Asy`ari. Ki Hadjar Dewantara merupakan tokoh yang sangat berpengaruh terhadap perjuangan dunia pendidikan Indonesia. Hari lahir beliau diperingati sebagai Hari Pendidikan Nasional sebagai peringatan jasa-jasa beliau. KH. Hasyim Asy`ari dipilih penulis sebagai tokoh inspiratif Indonesia bidang pendidikan merupakan tokoh penting bagi ilmu dan kependidikan agama islam sendiri.

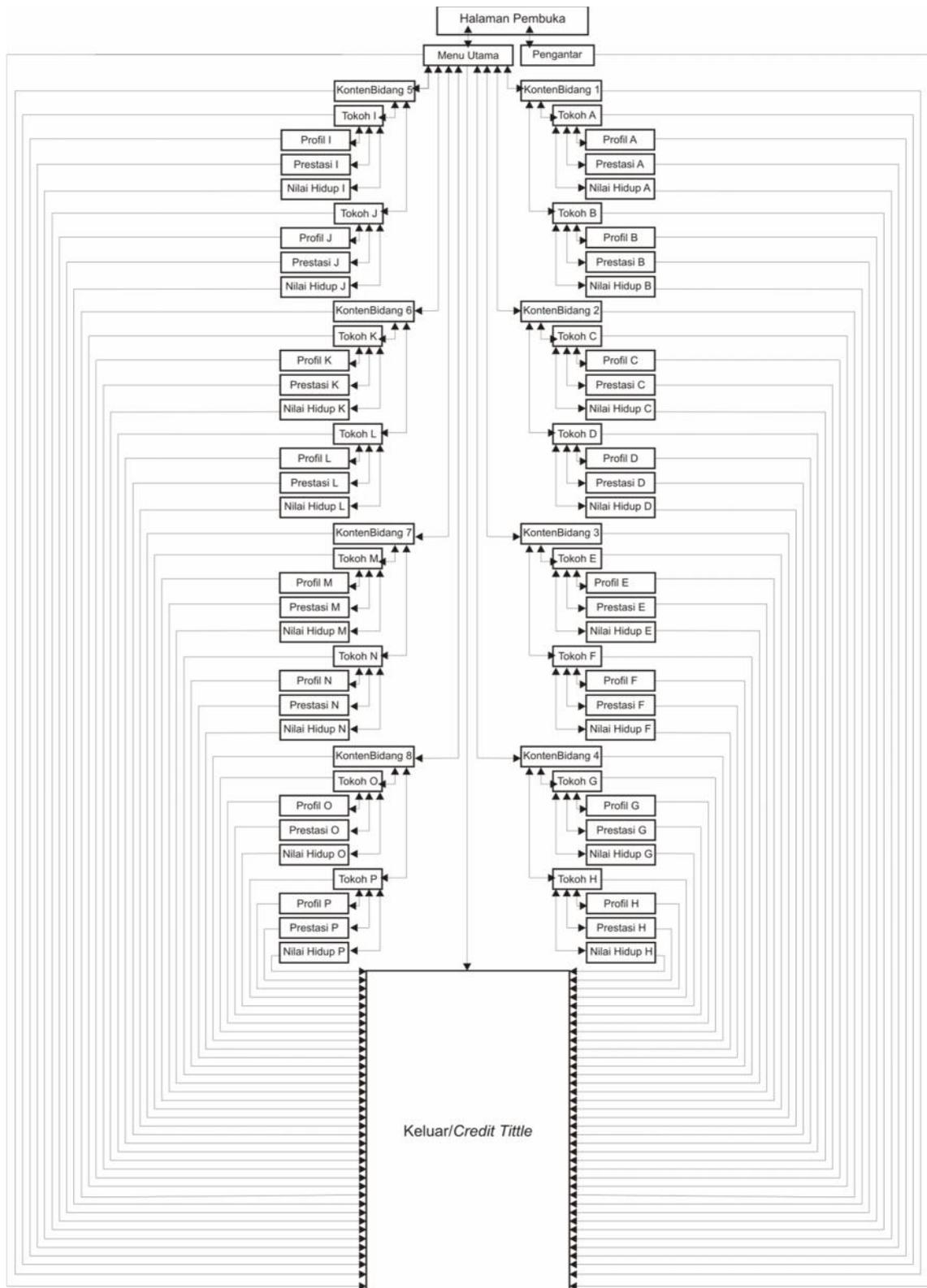
Dalam bidang olahraga Susi Susanti dan Rudy Hartono dipilih sebagai tokoh inspiratif bidang olahraga. Susi Susanti merupakan tokoh wanita yang berpengaruh pada cabang olahraga bulu tangkis. Semangat dan perjuangannya patut diteladani bagi generasi penerus bangsa. Rudy Hartono merupakan atlet bulu tangkis yang sangat fenomenal dan menginspirasi bagi atlet-atlet muda bulu tangkis Indonesia. Dengan menjuarai kejuaraan *All England* delapan kali, prestasinya sangat luar biasa dalam cabang olahraga bulu tangkis dunia.

3.2.2. Pra Produksi

Tahap ini merupakan tahap perencanaan karya, di antaranya:

3.2.2.1. Perancangan Skema Desain

Merupakan pembuatan rancangan skema desain melalui gambar diagram alir. Tujuan dari perancangan skema desain ini adalah untuk membuat rancangan awal sebuah interaktifitas dari multimedia tersebut, rancangan tersebut nantinya akan dibuat secara komputerisasi dan digunakan sebagai acuan membuat navigasi dalam multimedia interaktif.

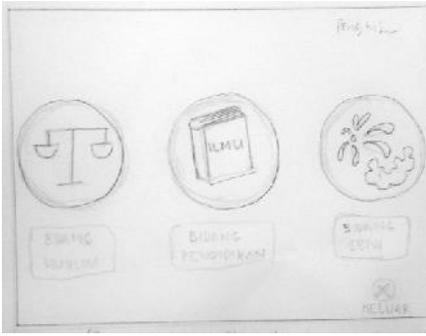
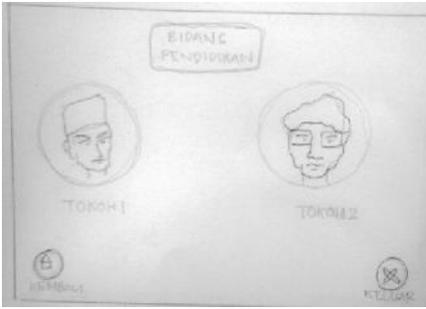


Gambar 3.2. Struktur Navigasi Diagram Alir.

3.2.2.2. Perancangan Sketsa Konten

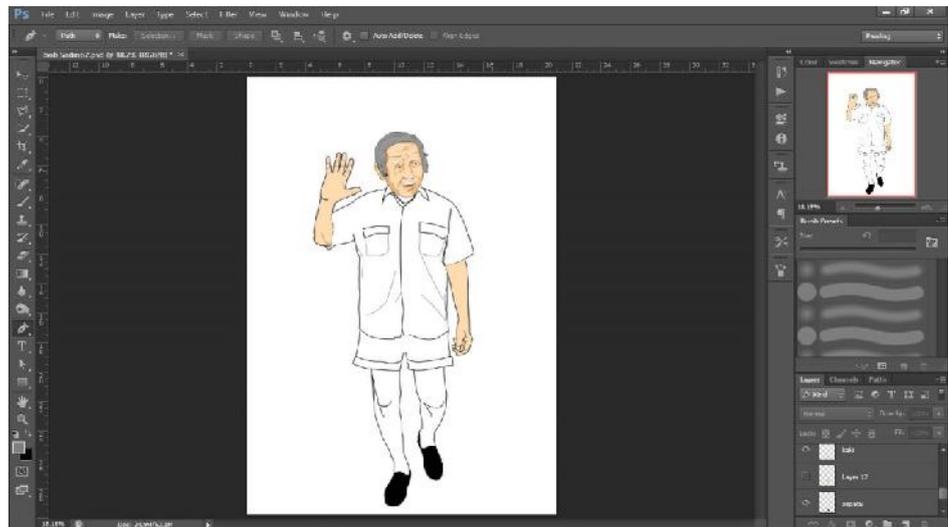
Perancangan sketsa konten yakni dengan membuat *story board* melalui sketsa kasar pada sebuah kertas. Penggunaan sketsa pada *story board* merupakan tahapan untuk menjelaskan secara garis besar rancangan karya. Rancangan karya pada *story board* digambarkan secara terperinci sehingga cukup menjelaskan dan menggambarkan kegiatan dalam proses produksi dan seterusnya. Berikut adalah rancangan *story board* multimedia interaktif:

No	Ilustrasi	Keterangan
1.		<p>Sketsa halaman awal multimedia interaktif.</p> <p>Menampilkan teks judul sebagai <i>point of interest</i> halaman ini.</p>
2.		<p>Tampilan halaman pengantar multimedia interaktif. Halaman ini menampilkan kalimat persuasif dalam menggunakan multimedia intraktif</p>

3.		<p>Sketsa halaman menu utama. Memiliki delapan tombol menu utama dari masing-masing bidang yang disebutkan.</p>
4.		<p>Sketsa tampilan konten bidang tokoh.</p>
5.		<p>Sketsa halaman materi. Halaman ini terdiri dari tiga materi utama yakni profil tokoh, prestasi atau penghargaan tokoh, serta materi nilai hidup tokoh.</p>

3.2.2.3. Perancangan Karakter Tokoh

Karakter tokoh terdiri dari ilustrasi gambar para tokoh inspiratif Indonesia. Ilustrasi tersebut dibuat secara *computerize* dengan *software Adobe Photoshop CS 6*.



Gambar 3.3. Perancangan Karakter Tokoh.

3.2.2.4. Perancangan Ilustrasi Suara

1) Dubbing

Merupakan proses merekam suara yang hasilnya digunakan sebagai narasi materi dalam multimedia interaktif berikut. Proses perekaman suara dalam hal ini menggunakan *software Free Sound Recorder*.



Gambar 3.4. Proses Perekaman Suara.

Setelah melakukan proses perekaman suara, tahap selanjutnya yakni mengubah atau mengedit suara hasil rekaman menjadi suara bernada anak-anak menggunakan *software Adobe Audition CS6*.



Gambar 3.5. Proses *Pengeditan* Suara.

2) *Sound Effect*

Sound Effect merupakan pemberian efek-efek audio pada konten yang berupa tombol untuk *preloading*, dan *closing*. Pemberian efek suara tersebut digunakan untuk mempertegas suasana interaktifitas dalam multimedia interaktif. *Sound effect* yang penulis rancang diunduh secara gratis melalui situs <http://www.melodyloops.com/>.

3) *Back sound*

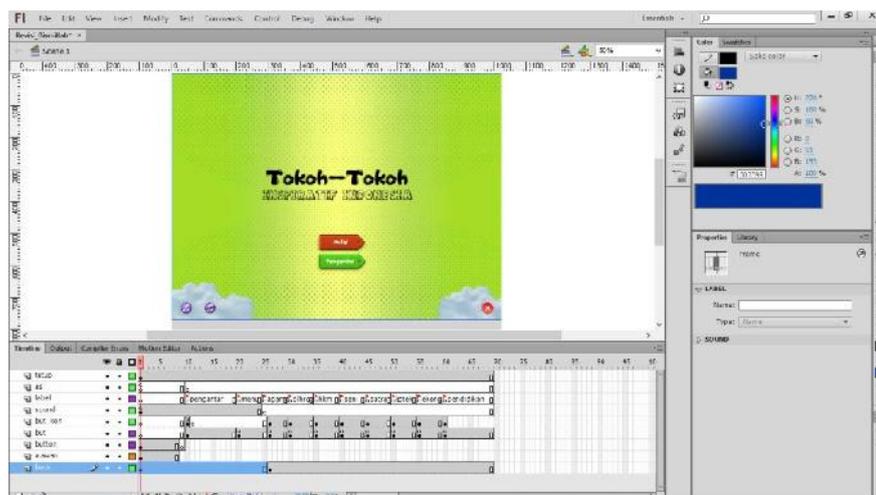
Back sound merupakan elemen audio yang mewakili latar belakang halaman konten dari

multimedia interaktif berikut. *Back sound* bertujuan untuk meningkatkan minat dan perhatian anak-anak. *Back Sound* yang penulis pergunakan diunduh secara gratis dari <http://www.melodyloops.com/>.

3.2.3. Produksi

Proses produksi terdiri dari beberapa tahapan. Dalam proses ini, software yang digunakan adalah Adobe Flash CS 6. Berikut penjelasannya:

3.2.3.1. Perancangan Halaman Pembuka

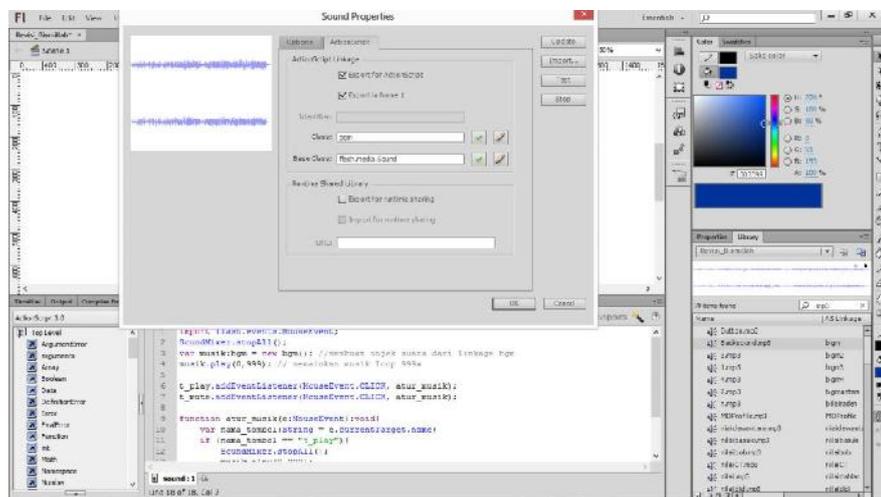


Gambar 3.6. Proses Perancangan Halaman Pembuka.

Halaman pembuka dibuat dengan dimensi ukuran 1024 *pixel* kali 768 *pixel*. Halaman awal dirancang dengan prinsip keseimbangan simetris. Halaman pembuka memiliki warna cerah hijau bergradasi kuning.

Teks yang ditampilkan pada halaman awal merupakan judul dari multimedia interaktif tersebut. Jenis teks yang digunakan

pada teks “Tokoh-tokoh” yakni font *Bubble 1*, serta font *Scolar tfb* untuk teks “Inspiratif Indonesia”. Keduanya memiliki ukuran yang berbeda dengan posisi rata tengah halaman, serta menggunakan warna hitam. Sedangkan teks pada tombol mulai dan pengantar memiliki jenis font *Crayon Kids*, dengan ukuran 20 poin menggunakan warna putih.



Gambar 3.7. Proses Perancangan *Back sound* Halaman Pembuka.

Proses pembuatan *back sound* pada halaman pembuka diawali dengan *mengimport* jenis *sound* yang telah dipersiapkan sebelumnya sehingga masuk pada kolom *library* halaman kerja. Selanjutnya dengan mengganti *instance name* suara dengan menggunakan *properties* pada kolom *library* tersebut. *Back sound* akan berjalan sesuai dengan rancangan awal dengan menambahkan *Action Script 3.0* berikut:

```
import flash.events.MouseEvent;
```

```
SoundMixer.stopAll();
```

`var musik:bgm = new bgm(); //membuat objek suara dari linkage bgm/bgm adalah instance name dari suara.`

`musik.play(0,999); // memainkan musik loop 999x`



Gambar 3.8. Proses Perancangan Animasi Halaman Pembuka

Pembuatan animasi pada halaman pembuka yakni dengan menggunakan teknik *motion tween*. Teknik ini digunakan untuk membuat gambar menjadi bergerak ataupun untuk sekedar membuat efek transisi kemunculan gambar menjadi halus.

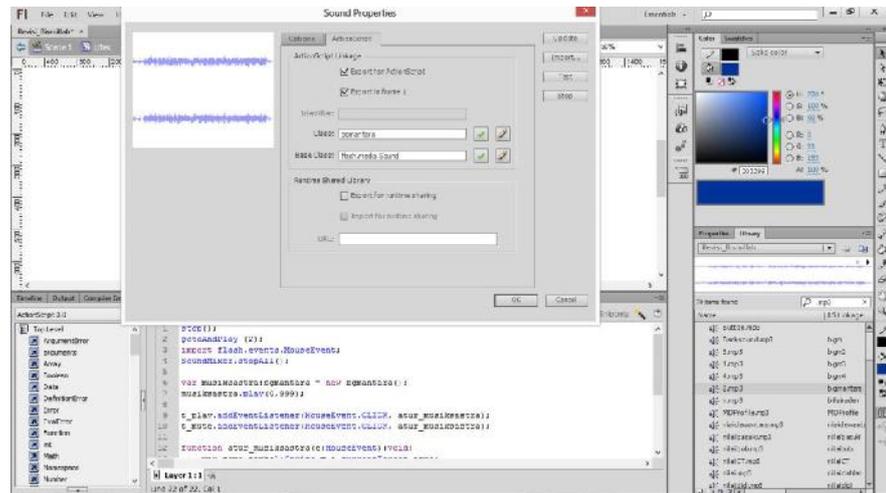
3.2.3.2. Perancangan Halaman Isi



Gambar 3.9. Proses Perancangan Salah Satu Halaman Isi.

Halaman ini memiliki dimensi ukuran 1024 *pixel* kali 768 *pixel*. Halaman ini menampilkan back ground dengan raut-raut lengkung bebas atau organis. Raut tersebut menghilangkan suasana monoton dari penempatan elemen gambar yang memiliki kesan simetris.

Jenis teks pada halaman ini menggunakan *font Crayon Kids* dengan ukuran 20 poin. Warna dari teks nama tokoh berbeda setiap bidang inspiratif yang disebutkan.



Gambar 3.10. Proses Perancangan Suara Halaman Isi.

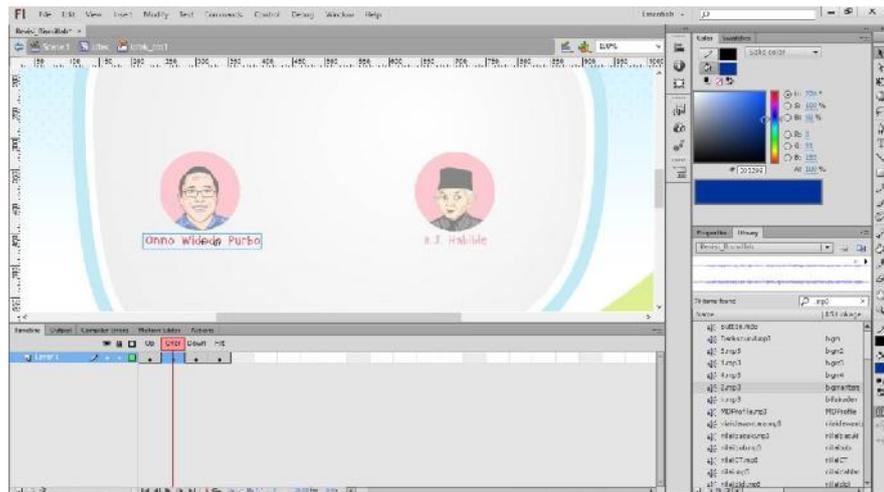
Proses pembuatan *back sound* pada halaman isi diawali dengan *mengimport* jenis *sound* yang telah dipersiapkan sebelumnya sehingga masuk pada kolom *library* halaman kerja. *Back sound* akan berjalan sesuai dengan rancangan awal dengan menambahkan *Action Script 3.0* berikut:

```
SoundMixer.stopAll();
```

```
var musiksastra:bgmantara = new bgmantara(); //bgm
```

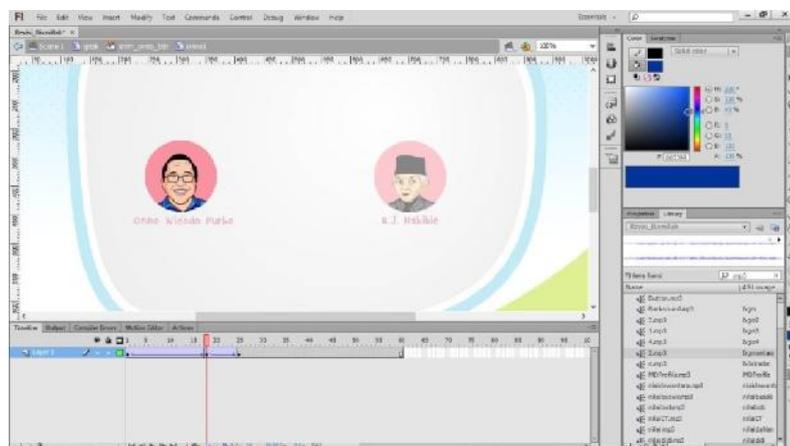
antara adalah nama instance name dari sound tersebut.

```
musiksastra.play(0,999);
```



Gambar 3.11. Proses Perancangan *Sound Effect* Halaman Isi.

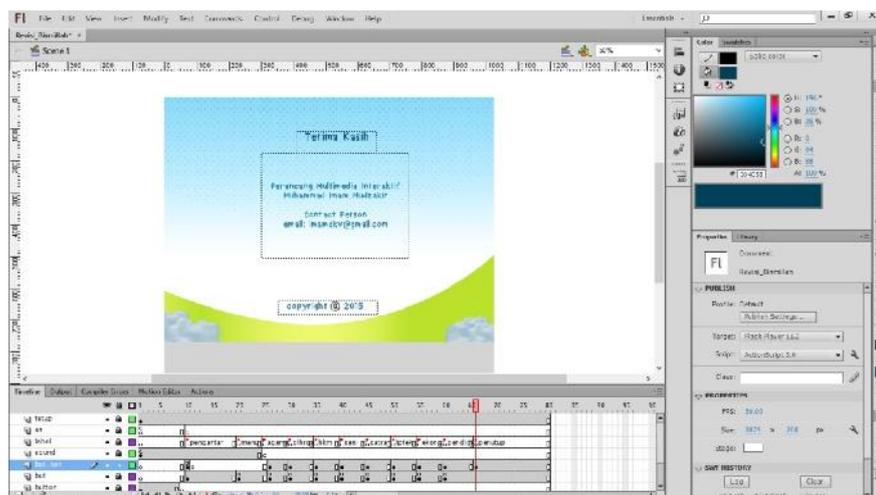
Pembuatan *sound effect* pada halaman ini digunakan pada *preloading* tombol nama tokoh yang disebutkan. Pemberian *sound effect* semakin memperjelas kesan interaktifitas yang dibangun dari sebuah multimedia interaktif.



Gambar 3.12. Proses Perancangan Animasi Halaman Isi.

Animasi pada halaman ini dibuat dengan teknik dasar *motion tween*. Animasi pada halaman ini dibentuk dengan cara *mengimport* berbagai gerakan ilustrasi tokoh yang telah dirancang sebelumnya. Untuk menghasilkan animasi, yakni dengan cara meletakkan gambar pada *frame* yang berbeda. Sehingga nantinya akan dihasilkan runtutan gambar pada setiap *frame* yang berbeda. Setelah itu tinggalah menggerakkan gambar tersebut dengan teknik *motion tween*.

3.2.3.3. Perancangan Halaman Penutup

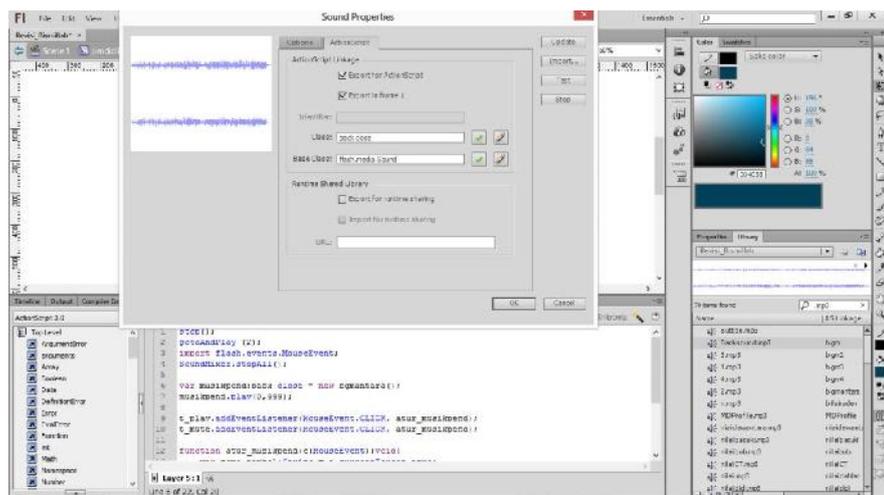


Gambar 3.13. Proses Perancangan Halaman Penutup.

Halaman penutup dibuat dengan ukuran 1024 *pixel* kali 768 *pixel* dengan orientasi halaman adalah *landscape*. Halaman penutup menampilkan informasi dari perancang multimedia interaktif itu sendiri. Halaman ini sekaligus menandai sebagai hak cipta dari perancang multimedia interaktif. Halaman penutup memiliki *background* dengan warna gradasi biru putih pada bagian atas, seta pada

bagian bawah terdapat bidang lengkung yang berwarna hijau bergradasi kuning.

Jenis teks yang digunakan pada halaman penutup ini adalah *Crayon Kids* dengan warna biru. Jenis *font* tersebut dipilih, karena memiliki kesan tulisan anak-anak serta tingkat keterbacaan yang jelas dari karakter *font* tersebut. Kredit teks penutup tersebut memiliki ukuran *font* 28 poin, dengan menggunakan rata tengah untuk membentuk kesan dinamis dalam perancangan halaman tersebut.



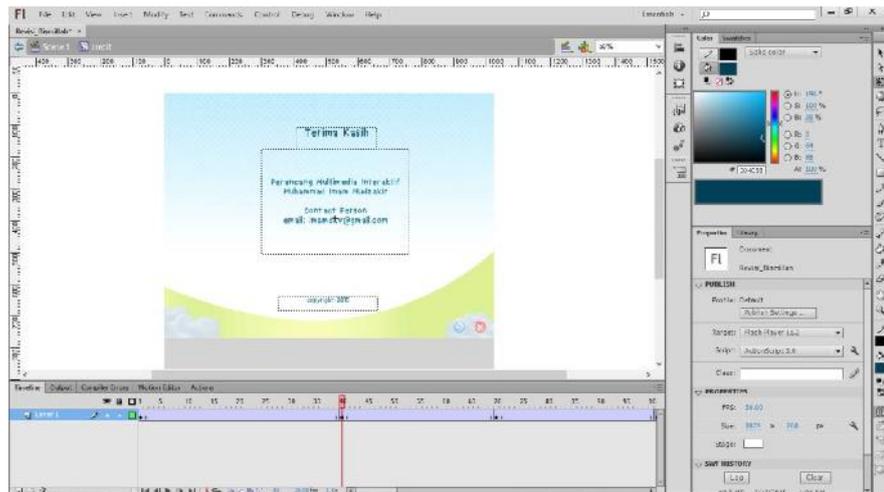
Gambar 3.14. Proses Perancangan Suara Halaman Penutup.

Proses pembuatan *back sound* pada halaman isi diawali dengan *mengimport* jenis *sound* yang telah dipersiapkan sebelumnya sehingga masuk pada kolom *library* halaman kerja. *Back sound* akan berjalan sesuai dengan rancangan awal dengan menambahkan *Action Script 3.0* berikut:

```
SoundMixer.stopAll();
```

```
var musiksastra:back close = back close (); // back close  
adalah nama instance name dari sound tersebut.
```

```
musiksastra.play(0,999);
```



Gambar 3.15. Proses Perancangan Animasi Halaman Penutup.

Animasi pada halaman penutup dibuat dengan menggunakan teknik *motion tween*. Teknik tersebut digunakan untuk membuat efek transisi dari kemunculan kredit teks pada halaman ini. Animasi *motion tween* tersebut digunakan dengan cara menempatkan objek pada *frame* yang berbeda. Dengan animasi sederhana dari *motion tween* tersebut, halaman penutup menjadi lebih sedikit menarik.

3.2.4. Pasca Produksi

3.2.4.1. Membuat Media Pendukung

Perancangan Media pendukung tersebut bertujuan untuk melengkapi produk multimedia interaktif. Hal tersebut di antaranya adalah:

1. Kemasan dan label CD interaktif.
2. X-Banner.
3. Poster.
4. Undangan Pameran.
5. Katalog Pameran.
6. *Merchandise* Pameran.

3.2.4.2. Pra Pameran

Tahap seluruh perencanaan dilaksanakannya sebuah pameran disebut Pra Pameran. Berikut adalah tahapannya:

1. Penentuan hari, tanggal, dan tempat pameran.
2. Perancangan *display* karya.
3. Menentukan tamu undangan.
4. Perancangan susunan acara.
5. Konsumsi.
6. Publikasi.
7. *Display* karya.

3.2.4.3. Pameran

Kegiatan pameran merupakan akhir dari perjalanan penciptaan karya. Tujuan dari pameran sebuah karya adalah untuk memperoleh apresiasi yang nantinya akan dapat memperluas pemahaman untuk perbaikan. Dalam proses ini juga, sebuah karya disampaikan kepada khalayak untuk pertama kalinya.

3.2.5. Distribusi Media

Strategi dari perancangan multimedia interaktif pengenalan tokoh-tokoh inspiratif Indonesia adalah dengan menawarkan produk hasil rancangan kepada agen *publisher* atau distributor untuk pemasaran multimedia interaktif. Sebagai contoh dari agen *publisher* atau distributor yang ada di Indonesia adalah Kreon Indonesia, Lyto, Qeon Interactive, IAH Games dan lain-lain. Seiring kemajuan zaman yang terus berkembang, bukan tidak mungkin strategi pendistribusian semacam ini mengalami kesulitan. Dengan seperangkat produk dalam kemasan *CD* interkatif yang telah dirancang, maka penawaran setelah melalui pubisher bisa dilakukan pendistribusian dalam skala besar dan diharapkan bisa menyebar keseluruh wilayah di Indonesia. Sehingga manfaat dari perancangan tugas akhir dimungkinkan dapat diwujudkan di kemudian hari.

BAB 5

PENUTUP

5.1. Simpulan

Simpulan pertama dari perancangan tugas akhir multimedia interaktif pengenalan tokoh-tokoh inspiratif Indonesia adalah penulis dapat menghasilkan rancangan multimedia interaktif dengan tema tokoh-tokoh inspiratif Indonesia. Perancangan multimedia interaktif tersebut merupakan sebuah gagasan dari hasil pengaplikasian pengalaman dan pengetahuan selama menempuh studi Desain Komunikasi Visual D3, Jurusan Seni Rupa Universitas Negeri Semarang. Penerapan pengalaman studi desain komunikasi visual dalam mata kuliah, seperti salah satunya mata kuliah komputer grafis sangat membantu dalam proses perancangan multimedia interaktif ini. Melalui pengembangan dari mata kuliah komputer grafis, dalam hal ini adalah komputer grafis berbasis bitmap dan vektor, penulis dapat melakukan pengembangan berkarya dalam hal perancangan multimedia interaktif ini, seperti halnya dalam pembuatan karakter- karakter tokoh secara digital, serta pembuatan ilustrasi-ilustrasi pendukung dalam tampilan multimedia interaktif ini yang didasari dari pengalaman penulis mengaplikasikan ilmu yang didapat dari mata kuliah yang telah ditempuh sebelumnya dalam Jurusan Seni Rupa. Pengalaman dan pengetahuan lain yang didapat penulis dalam mata kuliah lain, seperti mata kuliah interaktif multimedia, memberikan gambaran secara nyata untuk merancang tugas akhir multimedia interaktif pengenalan tokoh-tokoh inspiratif Indonesia tersebut. Pengetahuan serta pengalaman dalam

mata kuliah interaktif multimedia mejadi dasar perancangan tugas akhir ini, sehingga dalam penerapannya penulis dapat memperdalam ilmu interaktif multimedia dengan rancangan tugas akhir multimedia interaktif pengenalan tokoh-tokoh inspiratif Indonesia tersebut.

Simpulan kedua dalam perancangan tugas akhir ini adalah menghasilkan rancangan media alternatif untuk mengenalkan tokoh-tokoh inspiratif Indonesia kepada anak-anak dalam bentuk multimedia interaktif. Sasaran utama dari perancangan multimedia interaktif ini adalah anak-anak Indonesia usia 7-10 tahun. Dengan mengenalkan tokoh-tokoh inspiratif yang ada di Indonesia dalam bentuk multimedia interaktif, anak-anak dapat bermain sambil belajar mengenal tokoh-tokoh yang ada di Indonesia serta mampu mengambil manfaat dari setiap materi yang dipahaminya. Dalam penggunaannya, multimedia interaktif ini dapat dijalankan pada sebuah komputer yang memiliki spesifikasi tertentu. Komputer dengan sistem operasi mulai dari *windows XP* sampai dengan *Windows 8*, serta memiliki *VCD* atau *DVD room* untuk dapat menggunakan multimedia interaktif ini. Multimedia interaktif pengenalan tokoh-tokoh inspiratif Indonesia ini berisi tentang tokoh-tokoh inspiratif Indonesia. Perancangan multimedia interaktif ini memiliki delapan bidang inspiratif yang masing-masing bidang diambil dua tokoh inspiratif. Multimedia interaktif ini memiliki resolusi ukuran 1024 *pixel* kali 768 *pixel*. Secara umum, multimedia interaktif ini memiliki jumlah keseluruhan tujuh puluh dua *interface*. *Back ground* dari multimedia interaktif secara umum menggunakan warna-warna cerah, dengan tekstur berkesan kasar, serta menggunakan iustrasi-ilustrasi pendukung sebagai pelengkap kesan suasana agar

didapat sesuai konsep yang dituju. Dalam multimedia interaktif ini, secara umum memiliki *back ground* dengan raut-raut organis. Raut organis dibentuk lengkung bebas untuk menciptakan kesan *back ground* yang dinamis. Tipografi secara umum yang digunakan dalam multimedia interaktif ini adalah jenis *Crayon Kids*, dengan warna hitam. Jenis *font crayon kids* memiliki karakteristik seperti tulisan anak-anak, serta sangat jelas dalam hal pembacaannya. Secara umum, ilustrasi musik atau *back sound* yang digunakan dalam multimedia interaktif ini menggunakan musik yang memiliki nada ceria, khas untuk anak-anak. Animasi-animasi yang ditampilkan dalam multimedia interaktif ini secara umum menggunakan teknik *motion tween*. Animasi yang ditampilkan merupakan animasi-animasi sederhana menggunakan teknik dasar tersebut.

Multimedia interaktif ini memiliki halaman menu utama. Halaman menu utama dibuat secara khusus dengan menampilkan ikon-ikon tiap bidang inspiratif yang terdiri dari delapan bidang utama. Bidang inspiratif tersebut diantaranya adalah bidang hukum, bidang sastra, bidang agama, bidang seni, bidang iptek, bidang pendidikan, bidang ekonomi serta bidang olahraga. Setiap ikon yang ditampilkan pada halaman menu utama adalah berbeda. Hal ini disesuaikan dengan bentuk khusus dari bidang yang disebutkan. Ikon-ikon tersebut termuat dalam bentuk lingkaran yang memiliki warna yang berbeda setiap lingkaran tersebut. Secara khusus, tampilan multimedia interaktif ini menggunakan *template*. Sebuah *template* yang telah dirancang untuk halaman pengantar dan menu utama. Serta sebuah *template* khusus yang dirancang pada tiap tampilan halaman konten bidang tokoh multimedia interaktif ini dan tiga buah *template*

yang masing-masing digunakan pada halaman profil tokoh, halaman prestasi tokoh, serta halama nilai hidup tokoh.

Dalam bidang hukum pada multimedia interaktif ini misalnya, dipilih kedua tokoh yakni Yap Thiam Hiem dan Mahfud MD sebagai tokoh inspiratif Indonesia. Kedua tokoh tersebut merupakan tokoh yang memiliki pengaruh pada bidang hukum di Indonesia. Dalam halaman bidang hukum multimedia interaktif ini, jenis *font* yang digunakan adalah *crayon kids*, dengan warna Hijau. Warna hijau digunakan juga pada *back ground* lingkaran ilustrasi vektor kedua tokoh tersebut. Kedua tokoh dalam halaman hukum dibuat menjadi ilustrasi vector.

Serta dalam bidang olahraga misalnya, dipilih Susi Susanti dan Rudy Hartono sebagai tokoh inspiratif bidang olahraga yang merupakan tokoh dari cabang olahraga bulu tangkis. Dalam halaman bidang olahraga, menampilkan karakter kedua tokoh tersebut dengan bentuk ilustrasi berbasis vektor. Halaman olahraga memiliki *back ground* khusus yang berbentuk lingkaran dari ilustrasi tokoh tesebut. *Back ground* lingkaran tersebut berwarna ungu dengan sajian teks yang menunjukkan nama kedua tokoh tersebut memiliki warna ungu juga.

5.2. Saran

Bagi para orang tua, multimedia interaktif pengenalan tokoh-tokoh inspiratif Indonesia bisa menjadi alternatif media yang optimal untuk penerapan media yang lebih efektif dan menarik untuk anaknya. Peran orang tua dalam hal ini adalah sebagai pendampingan terhadap penggunaan multimedia interaktif ini oleh anaknya. Orang tua disarankan mampu menjembatani anak untuk memberikan pemahaman akan waktu-waktu dalam menggunakan multimedia

interaktif ini. Sehingga nantinya kegiatan belajar anak dalam pendidikan formal tidak terganggu dengan penggunaan multimedia interaktif pengenalan tokoh inspiratif Indonesia tersebut. Peran selanjutnya dari para orang tua yakni, memberikan pemahaman yang lebih terhadap isi materi jika didapati anak tidak mengerti dari maksud kalimat yang disampaikan dalam multimedia interaktif ini. Peran orang tua dalam hal ini adalah sebagai pembimbing anak untuk memberikan penjelasan-penjelasan yang lebih dimengerti oleh anak. Apabila nantinya dalam materi multimedia interaktif ini terdapat kalimat-kalimat yang sukar dipahami oleh anak sendiri, maka orang tua sebagai pihak yang lebih mengerti diharapkan mampu memberikan penjelasan yang lebih konkret terhadap karakter setiap anak.

Saran berikutnya, untuk anak-anak sendiri diharapkan tidak pasif dalam menggunakan multimedia interaktif ini. Anak diharapkan untuk aktif bertanya pada orang tua ataupun orang yang dirasa lebih mengerti akan materi yang disampaikan, apabila nantinya didapati kalimat yang kurang dimengerti oleh anak itu sendiri. Dalam penggunaannya, anak-anak juga disarankan untuk lebih mengeksplorasi mandiri maksud-maksud dari materi yang disampaikan dalam multimedia interaktif ini. Sehingga dengan sikap keingintahuan yang lebih dari anak-anak tersebut diharapkan dapat meningkatkan pengetahuannya, terutama pemahaman tentang tokoh-tokoh inspiratif yang ada di Indonesia. Dengan sikap aktif dari anak-anak ini, maka diharapkan pula penyampaian materi multimedia interaktif ini dapat berjalan sebagai mana mestinya.

Saran ketiga, bagi pihak distributor ataupun *publisher*, multimedia interaktif ini dapat dijadikan sebagai produk yang bisa ditawarkan dan

disebarluaskan kepada masyarakat Indonesia. Dengan menyebarluaskan hasil rancangan multimedia interaktif, maka diharapkan manfaat dari perancangan multimedia interaktif ini dapat dirasakan merata untuk masyarakat Indonesia. Dengan hal tersebut, bisa didapati kemungkinan kerja sama saling menguntungkan bagi kedua belah pihak. Bagi pihak distributor, akan diuntungkan dengan adanya penambahan variasi produk baru yang menarik dan nantinya bisa ditawarkan serta dipasarkan kepada masyarakat. Dari penyebaran hasil rancangan multimedia interaktif ini, penulis juga mendapat keuntungan dengan adanya pihak perantara untuk memasarkan produknya, sehingga penulis bisa mendapatkan royalti dari penjualan produk multimedia interaktif tersebut. Pihak distributor dalam hal ini disarankan untuk memproduksi dan menyebarluaskan hasil rancangan dalam skala besar serta secara merata pada wilayah Indonesia, sehingga manfaat dari perancangan multimedia interaktif ini dapat terwujud di kemudian hari.

DAFTAR PUSTAKA

- Almanak Seni Rupa. 2012. *Secara Istimewa Yogyakarta*. Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Cenadi, Christine Suharto. 1999. *Elemen-elemen dalam Desain Komunikasi Visual*. Nirmana Vol. 1, No. 1, Januari 1999: 1-11.
- Chen, Ying. 2014. *Tokoh Inspiratif*. <http://tokohinspiratifk.blogspot.com/> (diakses 4 September 2014).
- Fathurrahman, Farid. 2006. *Multimedia Interaktif*. <http://www.multimedia-interaktif.com/> (diakses tanggal 5 September 2014).
- Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: ANDI.
- Library.binus.ac.id/eColls/.../Bab2/2011-2-00351-%20JP%20Bab%202...pdf. (diunduh 5 September 2014).
- Margono, Hartono. 2011. *KH. Hasyim Asy`ari dan Nahdlatul Ulama: Perkembangan awal dan Kontemporer*. (diunduh 25 September 2014).
- Masri, Andry. 2010. *Strategi Visual*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Mawardi, Dodi. 2009. *Belajar Goblok dari Bob Sadino*. Jakarta: Kintamani Publishing.
- Nandi, 2006. *Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Geografi di Persekolahan*. Jurnal "GEA" Jurusan Pendidikan Geografi Vol.6, No. 1. (diunduh 12 September 2014).
- Safanayong, Yongky. 2006. *Desain Komunikasi Visual Terpadu*. Jakarta: Arte Media.
- Satria.2008. *Apa itu Multimedia*. www.satriamultimedia.com/ (diakses 4 September 2014).

Sunaryo, Aryo. 2002. "Nirmana I". *Naskah Bahan Ajar Tertulis Universitas Negeri Semarang (tidak diterbitkan)*. Semarang.

Suryadinata, Leo. *Tokoh Tionghoa dan Identitas Indonesia*. <http://www.aspertina.org/tokohsejarah> (diakses 4 September 2014).

Suryantoro, Vega Bayu. 2012. "Perancangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Multimedia untuk Anak Kelas 4 Sekolah Dasar". *Skripsi Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni*. Universitas Negeri Semarang.

Suyanto, M. 2004. *Aplikasi Desain Grafis untuk Periklanan Dilengkapi Sampel Iklan terbaik kelas dunia*. Yogyakarta: Andi.

Wallschelaeger, Charles. 1992. *Basic Virtual Concepts and Principle*. Wm.C Brown Publisher.

Widodi, Hendry dan Leonard. 2009. "Analisis dan Perancangan CD Interaktif Berbasis Multimedia pada Sekolah Bukit Sion". *Undergraduate Thesis*, BINUS.

<http://ayaelectro.wordpress.com> (diakses 4 September 2014).

<http://id.wikipedia.org/wiki/> (diakses 24 September 2014).

<http://korananakindonesia.com/tokoh-paling-inspiratif-di-indonesia-tahun-2013-versi-korando/> (diakses 4 September 2014).

<http://nining.dosen.narotama.ac.id/pengertian-multimedia-interaktif/> (diakses 4 September 2014).

<http://profil.merdeka.com/> (diakses 25 September 2014).

BIODATA PENULIS



Nama : Muhammad Imam Mudzakir
NIM : 2511311006
Prodi : Desain Komunikasi Visual, D3
Jurusan : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni
Universitas : Universitas Negeri Semarang
Tempat, Tanggal Lahir : Tegal, 1 September 1993
Alamat : Jln. Samanhudi No.7 Debong Tengah, Kota Tegal
No. HP : 085642790957
Email : imamdkv@gmail.com
Facebook : imamdix@yahoo.com
Nama Orang Tua :
 -Ayah : Daryono
 -Ibu : Roimah
Riwayat Pendidikan :
 - SDN Debong Kidul 1
 - SMP N 7 Tegal
 - SMA N 3 Tegal

DESAIN KEMASAN dan LABEL CD



POSTER PAMERAN



**PAMERAN TUGAS AKHIR
MULTIMEDIA INTERAKTIF**

Tokoh-tokoh INSPIRATIF INDONESIA



MUHAMMAD IMAM MUDZAKIR
DESAIN KOMUNIKASI VISUAL D3
10-12 FEBRUARI 2015
PEMBUKAAN 10 FEBRUARI 2015
PUKUL 10.00 WIB
GEDUNG B5 LANTAI 1 FBS
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

 Muhammad Imam
 ImamDKV

KATALOG PAMERAN

KONSEP BERKARYA

Konsep dasar pameran perancangan multimedia interaktif ini adalah sebagai salah bentuk upaya kepedulian, antisipasi terhadap dekadensi moral berkepanjangan, juga untuk membangun sikap-sikap positif dan kepribadian yang baik untuk generasi penerus yang dilahirkan sejak dini guna membangun bangsa yang lebih bermartabat di masa mendatang.

Dengan dirancangnya multimedia interaktif ini, pengguna terutama anak-anak diharapkan dapat memahami materi pengenalan tokoh-tokoh inspiratif di Indonesia. Penyajian materi dengan visualisasi dan suara yang tetap menyenangkan diharapkan semakin meningkatkan ketertarikan pengguna terutama anak-anak untuk mempelajari materi multimedia interaktif pengenalan tokoh-tokoh inspiratif Indonesia.

Semakin besar minat ketertarikan pengguna untuk mengeksplorasi media ini, maka semakin besar kemungkinan informasi materi untuk dimengerti dan dapat dipertahankan dalam ingatan.



Muhammad Insam M.
25113110106
Desain Komunikasi Visual B3. 2011
Tegal 1 September 1992
mamihv@gmail.com

Terimakasih kepada Allah SWT atas petunjuk dan segala jalan kemudahan yang diberikan. Terimakasih juga pada kedua Orang Tua tercinta serta Bapak Supatma alias segala bimbingannya selama ini. Bapak dan Ibu Dosen Seni Rupa yang telah berbagi ilmu dan pengalamannya. Teman-teman seperjuangan DKV Seluchin yang telah berbagi dan mengikuti orbit kebersamaannya, teman-teman seni rupa Unnes, teman-teman Wisma Ayu (Bukan Kos Cawek). Serta semua pihak yang telah berpartisipasi dalam penyelesaian tugas akhir ini.



**PAMERAN TUGAS AKHIR
MULTIMEDIA INTERAKTIF**

Tokoh-Tokoh INSPIRATIF INDONESIA






10-12 FEBRUARI 2015
PUKUL 10.00 WIB
GEDUNG B5 LANTAI 1 FBS
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Halaman Pembuka



Halaman Pengantar



Menu Utama



Halaman Konten






Halaman Profil



Halaman Prestasi



Halaman Nilai Hidup





DOKUMENTASI PELAKSANAAN PAMERAN







