



PERANCANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF

Pengenalan Huruf Hijayah bagi Siswa PAUD

LAPORAN TUGAS AKHIR

Disusun dalam Rangka Menyelesaikan Studi Diploma III

Program Studi Desain Komunikasi Visual

Oleh

Muhammad Azzam

2411317003

JURUSAN SENI RUPA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

TAHUN 2020

HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir ini telah dipertanggung jawabkan dihadapan sidang Panitia Tugas Akhir Program Studi Desain Komunikasi Visual D3, Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang pada :

Hari : Rabu

Tanggal : 17 Juni 2020

Panitia Penguji Tugas Akhir

Ketua

Dr. Sri Rejeki Urip M.Hum (196202211989012001)

Sekretaris

Eko Haryanto, S.Pd., M.Ds (197201032005011002)

Penguji I

Supatmo, S.Pd., M.Hum (196803071999031001)

Penguji II,

Rahina Nugrahani, S. Sn, M. Ds (198302272006042001)

Penguji III/Pembimbing

Wandah Wibawanto, S.Sn., M.Ds (198301282014041002)

Dekan Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Semarang



Dr. Sri Rejeki Urip M.Hum
NIP. 196202211989012001

SURAT PERNYATAAN

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muhammad Azzam
NIM : 2411317003
Prodi/Jurusan : DKV-D3 / Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

Menyatakan bahwa karya tugas akhir yang berjudul Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Huruf Hijiyah Bagi Siswa PAUD Sebagai Media Pembelajaran Ilmu Bahasa Untuk Anak ini saya buat dalam rangka memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar D3. Karya ini benar-benar merupakan karya sendiri, yang saya hasilkan setelah melalui proses berkarya, bimbingan, pameran, serta ujian. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa tugas akhir ini merupakan jiplakan dari karya tulis orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai ketentuan yang berlaku.

Semarang, 23 April 2020



Muhammad Azzam

NIM.2411317003

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya. Ucapan terima kasih atas bimbingan, dukungan dan motivasi dari Bapak Wandah Wibawanto S.Sn, M.Ds selaku pembimbing 1, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan tugas akhir dengan judul “Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Huruf Hijiyah Bagi Siswa PAUD” dengan baik. Selain itu dukungan dari semua pihak sangat berarti bagi proses penyelesaian penyusunan tugas akhir ini. Juga kepada ibu Dr. Sri Rejeki Urip M.Hum. selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah yang telah memberikan kemudahan dalam kegiatan akademis di Universitas Negeri Semarang.

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang memberi kesempatan penulis untuk menimba ilmu di Universitas Negeri Semarang.
2. Dr. Syakir, S.Pd., M.pd, selaku Ketua Jurusan Seni Rupa Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan fasilitas administratif, selama menempuh studi di Jurusan Seni Rupa.
3. Mujiyono, S.Pd, M.Sn , Sekretaris Jurusan Seni Rupa Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kelancaran administratif jurusan.
4. Dr. Eko Haryanto S.Sn, M.Ds, Kordinator Program Studi Desain Komunikasi Visual D3 yang telah terus dan selali memberikan semangat kepada saya.
5. Supatmo, S.Pd., M.Hum dan Rahina Nugrahani S.Sn, M.Ds., selaku dosen penguji I dan dosen penguji II dalam sidang saya yang membuat saya lebih baik dalam membuat laporan ini.
6. Ibu dan Ayah yang telah memberikan dukungan dalam baik material maupun spiritual

7. Seluruh mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual D3 angkatan

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan tugas akhir ini masih banyak kekurangan, meski usaha menuju menyempurnakan telah penulis lakukan dengan maksimal. Oleh karena itu kritik dan saran yang membangun dari pembaca sangat penulis harapkan. Akhir kata penulis berharap semoga laporan tugas akhir ini dapat memberikan manfaat, baik bagi penulis maupun bagi pembaca.

Semarang, 25 April 2020

Penulis,

Muhammad Azzam

NIM. 241131700

ABSTRAK

Muhammad Azzam. 2020. *Perancangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pengenalan Huruf Hijaiyah Bagi Siswa PAUD*. Tugas Akhir, Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing 1 Wandah Wibawanto S.Sn., M.Ds.

Kata Kunci : Multimedia Interaktif, Ilmu Bahasa, Huruf hijaiyah, Media Pembelajaran, PAUD.

Masa usia dini merupakan masa peka dimana seluruh potensi anak dapat berkembang optimal jika mendapatkan stimulasi yang optimal sehingga diperlukan metode pembelajaran yang tepat. Banyak anak yang merasa jenuh dan sulit untuk memahami pelajaran tentang huruf yang diajarkan di dalam kelas dengan media yang kurang optimal dan monoton maka, dibutuhkannya inovasi media pembelajaran baru dalam proses belajar mengajar. Tujuan dari tugas akhir ini adalah menghasilkan produk media pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah yang bernama “Madani Hijaiyah”. Madani Hijaiyah merupakan media pembelajaran interaktif yang dibuat sebagai media alternatif pembelajaran untuk anak usia dini yang dapat digunakan oleh tenaga pengajar maupun orang tua. Dalam perancangan multimedia interaktif ini ada beberapa tahap berkarya dengan urutan : Praproduksi (penentuan ide, navigasi aplikasi, analisis target *audience*, perancangan karakter, perancangan logo), Proses Produksi (pembuatan karakter, penganplikasian *user interface*, warna, tipografi, *eye flow*, dan *suara*) , dan terakhir tahap *testing*. Tugas akhir ini menghasilkan produk media pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah yang bernama “Madani Hijaiyah”. Madani Hijaiyah ini memiliki 5 fitur utama yaitu, tiga untuk pembelajaran, satu kuis, dan satu untuk profil. Multimedia interaktif ini memiliki resolusi ukuran 1200 pixel kali 600 pixel. Media ini nantinya akan digunakan dalam proses belajar anak usia dini di kelas maupun dirumah dengan bimbingan guru atau orang tua.

DAFTAR ISI

JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
PRAKATA.....	iv
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Alasan Pemilihan Karya	2
1.3 Tujuan dan Manfaat Karya	3
1.3.1 Tujuan.....	3
1.3.2 Manfaat.....	4
1.4 Sistematika Penulisan Laporan	4
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 Desain Komunikasi Visual.....	5
2.2 Media Visual	6
2.3 Unsur-Unsur Desain Komunikasi Visual.....	6
2.4 Fungsi Desain Komunikasi Visual.....	8
2.5 Komunikasi.....	9
2.6 Multimedia	10
2.6.1 Definisi Multimedia	10
2.6.2 Jenis – Jenis Multimedia	10
2.6.3 Komponen Multimedia Interaktif	12
2.7 Bahasa & Perkembangan Anak.....	14
2.8 Pendidikan.....	17

2.8.1	Definisi Pendidikan.....	17
2.8.2	Belajar dan Pembelajaran.....	17
2.8.3	Pemanfaatan Media Interatif dalam Pendidikan	18
2.8.4	Media Pembelajaran.....	18
BAB III METODE BERKARYA		20
3.1	Media Berkarya.....	20
3.1.1	Alat.....	20
3.1.2	Bahan	21
3.1.3	Teknik.....	21
3.2	Proses Berkarya.....	23
3.2.1	Proses Preliminary	23
3.2.2	Pra Produksi	30
3.2.3	Produksi	37
3.2.4	Pasca Produksi.....	37
3.2.5	Distribusi Media Pembelajaran	38
BAB IV		39
DESKRIPSI DAN ANALISIS KARYA.....		39
4.1	Aplikasi	39
4.1.1	Spesifikasi.....	39
4.1.2	Deskripsi	39
4.1.3	Analisis Karya.....	41
4.2	Poster.....	63
4.2.1	Spesifikasi	63
4.2.2	Deskripsi.....	63
4.2.3	Analisis Karya	64
4.2.4	Target Market.....	65
BAB V.....		66
PENUTUP.....		66
5.1	Simpulan	66
5.2	Saran.....	68
DAFTAR PUSTAKA		71

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Sketsa	31
------------------------	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.2.2.1.1 Struktur Navigasi Diagram Alir	30
Gambar 3.2.2.3.1 Perancangan Karakter Tokoh	33
Gambar 3.2.2.4.1 Perancangan Ikon.	33
Gambar 3.2.2.5.1 Perancangan halaman Pembuka.	34
Gambar 3.2.2.6.1 Perancangan Halaman Alternatif	34
Gambar 3.2.2.7.1 Dubbing	35
Gambar 3.2.2.7.2 Adobe Audition	36
Gambar 4.1.2.1 Menu Utama	40
Gambar 4.1.2.2 Benar	40
Gambar 4.1.2.3 Belajar	40
Gambar 4.1.3.3.1 Halaman Pembuka	41
Gambar 4.1.3.3.1 Perancangan Quis	46
Gambar 4.1.3.3.2 Hasil MC	46
Gambar 4.1.3.4.1 Next Button	54
Gambar 4.1.3.4.2 Foto MC	55
Gambar 4.1.3.5.1 Tombol Anatomi	56
Gambar 4.1.3.5.2 Book	57
Gambar 4.2.1 Poster	63

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Biodata Penulis	73
Lampiran 2 SK Dosen Pembimbing	74

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anak usia dini juga bisa dibilang usia emas atau *golden age*, karena di usia ini anak dapat mengembangkan beberapa aspek penting secara pesat. Penelitian Gallahue (1993) menyatakan bahwa usia prasekolah merupakan waktu yang paling optimal untuk masa perkembangan anak. Sedang penelitian Bowlby (1996) mengatakan bahwa hubungan yang positif dan membangun pada anak usia dini sangat penting untuk perkembangan kognitif dan emosi sosialnya (Siskandar, 1993).

Oleh karena itu, Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) menjadi sangat penting, dibutuhkannya inovasi media pembelajaran baru dalam proses belajar mengajar, karena model pembelajaran adalah salah satu faktor yang memegang peranan penting dalam proses pembelajaran (Cathrina, 2006:14). Mulyasa (2005: 164) menyatakan proses pembelajaran pada hakekatnya untuk mengembangkan aktivitas dan kreativitas peserta didik, melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar.

Berkaitan model pembelajaran, tentunya dibutuhkan terobosan atau alternatif untuk mengemas dan menghadirkan bentuk belajar yang lebih mudah diserap oleh anak. Salah satunya adalah dengan adanya media pembelajaran, hal ini didukung oleh penelitian Prasetyaningsih (2016:8) yang menyatakan bahwa keberhasilan dari model pembelajaran melalui multimedia interaktif masuk pada kriteria sangat baik dengan hasil presentase observasi dan uji coba mencapai 85% dari respon guru dan 81% dari respon siswa.

Huruf hijaiyah sangat penting dikenalkan pada anak usia dini, karena daya ingat anak usia dini sangatlah bagus dan biasanya bersifat jangka panjang. Lalu Azizi dalam Putri (2013: 11) menyatakan kemampuan seorang anak berbicara diperoleh dari lingkungan di mana ia berada melalui peniruan dan berkembang secara alami. Putri juga menguatkan dengan teori lain yang ia temukan, lingkungan mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap pemerolehan Bahasa.

Mengingat pada era industri 4.0 mendukung untuk kita membuat semua serba digital. Multimedia interaktif yang berada di *mobile device* dapat menjadi efektif karena didukung era digitalisasi ini. Hamalik (2008) menjelaskan bahwa pembelajaran dengan menggunakan multimedia sangat bermanfaat bagi siswa seperti mendorong rasa ingin tahu siswa, mendorong keinginan untuk mengubah sesuatu yang sudah ada, dan mendorong keinginan siswa untuk mencoba hal-hal yang baru.

1.2 Alasan Pemilihan Karya

Pada ada Kemajuan di bidang teknologi pendidikan (*educational technology*), maupun teknologi pembelajaran (*instructional technology*) menuntut digunakannya berbagai media pembelajaran (*instructional media*) serta peralatan-peralatan yang semakin canggih. Boleh dikatakan bahwa dunia pendidikan ini hidup dalam dunia media.

Kegiatan pembelajaran mulai beralih dari sistem penyampaian bahan pengajaran dengan metode ceramah dan berganti dengan penggunaan multimedia. Lebih-lebih pada kegiatan pembelajaran yang lebih menekankan pada kompetensi-

kompetensi yang terkait dengan keterampilan proses, maka peranan media pembelajaran menjadi diperlukan.

Menurut Pramono (2007:10) salah satu bentuk CAI (*Computer Aided Instruction*) yang banyak beredar dan digunakan adalah Multimedia Interaktif. Multimedia interaktif adalah media pembelajaran yang merupakan kombinasi dari berbagai unsur media yang terdiri dari teks, grafis, foto, animasi, video, dan suara yang disajikan secara interaktif.

1.3 Tujuan dan Manfaat Karya

1.3.1 Tujuan

Tujuan Pembuatan Tugas Akhir berupa Perancangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pengenalan Huruf Hijiyah Bagi Siswa PAUD :

1. Mengaplikasikan ilmu yang telah didapat pada saat perkuliahan maupun kegiatan diluar perkuliahan dalam bentuk karya Multimedia Pembelajaran Interaktif Pengenalan Huruf Hijiyah Bagi Siswa PAUD
2. Memperdalam pemahan tentang tahap pembuatan multimedia interaktif
3. Membuat Aplikasi Mobile Device untuk Oprational System Android
4. Menjadi media pembelajaran untuk memudahkan pengajar atau orang tua.

1.3.2 Manfaat

Manfaat pembuatan Tugas Akhir berupa Perancangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pengenalan Huruf Hijiyah Bagi Siswa PAUD :

1. Karya ini diharapkan bisa membantu para pengajar atau orang tua untuk mengajarkan Huruf Hijaiyah.
2. Karya ini diharapkan membuat anak mudah memahami huruf hijaiyah
3. Memajukan dan Memperkenalkan Yayasan Insan Madani Al Huda kepada masyarakat sebagai yayasan yang bergerak di bidang keagamaan
4. Karya ini juga diharapkan menjadi motivasi kepada desainer untuk terus mengembangkan ide dan membuat multimedia interaktif yang dapat membantu masyarakat, dan meningkatkan kualitas karya.

1.4 Sistematika Penulisan Laporan

Sistematika penulisan laporan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

1. **BAB I** Pendahuluan berisi tentang latar belakang, alasan pemilihan karya, tujuan dan manfaat pembuatan karya, dan sistematika penulisan laporan.
2. **BAB II** Landasan Teori berisi konsep dan penjelasan sistematis beberapa pengertian yang digunakan dalam penulisan laporan.
3. **BAB III** Pembahasan berisi tentang metode berkarya
4. **BAB IV** Deskripsi dan analisis karya
5. **BAB IV** Penutup berisi kesimpulan dan saran.

BAB II

LANDASAN KONSEPTUAL

2.1 Desain Komunikasi Visual

Desain berasal lagi bahasa inggris yaitu design yaitu “rancangan”. Menurut Cenadi (1999:4) Desain Komunikasi Visual adalah desain yang mengkomunikasikan informasi dan pesan yang ditampilkan secara visual. Desainer komunikasi visual berusaha untuk mempengaruhi sekelompok pengamat. Mereka berusaha agar kebanyakan orang dalam target (sasaran) tersebut memberikan respon positif kepada pesan visual tersebut. Oleh karena itu desain komunikasi visual harus komunikatif, dapat dikenal, dibaca dan dimengerti oleh target.

Desain Komunikasi Visual merupakan seni menyampaikan pesan dengan menggunakan bahasa rupa yang disampaikan melalui media berupa desain yang bertujuan menginformasikan, mempengaruhi hingga merubah perilaku target audient sesuai dengan tujuan yang ingin diwujudkan. Sedang Bahasa rupa yang dipakai berbentuk grafis, tanda, simbol, ilustrasi gambar, huruf dan sebagainya.

Menurut Widagdo (1993:31) desain komunikasi visual dalam pengertian modern adalah desain yang dihasilkan dari rasionalitas. Bersifat rasional, dan pragmatis. Jagat desain komunikasi visual senantiasa dinamis, penuh gerak dan perubahan yang tentu pastinya dilandasi dengan pengetahuan. Hal itu karena peradaban dan ilmu pengetahuan modern memungkinkan lahirnya industrialisasi. Sebagai produk kebudayaan yang terkait dengan sistem sosial dan ekonomi, desain

komunikasi visual juga berhadapan pada konsekuensi sebagai produk massal dan konsumsi massa.

2.2 Media Visual

Media Visual (Daryanto, 1993:27), artinya semua alat peraga yang digunakan dalam proses belajar yang bisa dinikmati lewat panca-indra mata. Media visual (image atau perumpamaan) memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata.

2.3 Unsur-Unsur Desain Komunikasi Visual

Menurut Kusrianto (2007:29-32) menjelaskan bahwa elemen atau unsur merupakan bagian dari suatu karya desain. Elemen-elemen tersebut saling berhubungan satu sama lain. Elemen atau unsur visual tersebut antara lain :

1. Titik

Titik merupakan salah satu unsur visual yang wujudnya relative kecil, di mana dimensi memanjang dan melebarnya dianggap tidak berarti.

2. Garis

Garis dianggap sebagai unsur yang banyak berpengaruh terhadap pembentukan objek. Selain dikenal sebagai goresan, garis juga menjadi batas suatu bidang atau warna. Garis mempunyai arah dan dimensi memanjang. Garis dapat tampil dengan bentuk lurus, lengkung, gelombang, *zigzag*, dan lainnya (Kusrianto 2007: 31).

3. Bidang

Merupakan unsur visual yang berdimensi panjang dan lebar. Ditinjau dari bentuknya bidang dikelompokkan menjadi dua, yakni bidang geometri atau beraturan dan bidang non-geometris atau tak beraturan dengan mempertemukan potongan satu garis atau lebih (Kusrianto 2007: 29-32).

4. Ruang atau *Space*

Ruang terjadi karena adanya persepsi mengenai kedalaman sehingga terasa jauh dan dekat, tinggi dan rendah, tampak melalui indra penglihatan. Ruang dapat dihadirkan dengan adanya bidang. Ruang mengarah pada perwujudan tiga dimensi, sehingga ruang dibagi dua, yakni ruang nyata dan semu (Kusrianto 2007: 31).

5. Warna

Warna ditimbulkan oleh perbedaan kualitas cahaya yang direfleksikan atau dipancarkan oleh objek. Pada saat kita melihat warna, sebenarnya kita melihat gelombang cahaya yang dipantulkan atau dipancarkan oleh objek yang kita lihat.

6. Tekstur

Tekstur adalah nilai raba dari suatu permukaan. Secara fisik, tekstur dibagi menjadi tekstur kasar dan halus, dengan kesan pantul mengkilap dan kusam. Ditinjau dari efek tampilannya, tekstur digolongkan menjadi tekstur nyata, dan tekstur semu (Kusrianto 2007: 29-32).

2.4 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, produk ataupun lembaga, jika mempunyai identitas akan dapat mencerminkan kualitas produk atau jasa itu dan mudah dikenali, baik oleh produsennya maupun konsumennya (Cenadi 1999:4).

2. Desain Komunikasi Visual sebagai Informasi dan Instruksi

Sebagai sarana informasi dan instruksi, desain komunikasi visual bertujuan menunjukkan hubungan antara suatu hal dengan yang lain dalam petunjuk, arah, posisi, dan skala, contohnya peta, diagram, symbol, dan petunjuk arah. Informasi akan berguna apabila dikomunikasikan kepada orang yang tepat, pada waktu dan tempat yang tepat, dan dalam bentuk yang dapat dimengerti dan dipresentasikan secara logis dan konsisten. Simbol-simbol yang sering dijumpai sehari-hari seperti tanda 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 harus bersifat universal (Cenadi 1999:4).

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 dari mata (secara visual) dan membuat pesan tersebut 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 (Cenadi 1999:4).

2.5 Komunikasi

Komunikasi atau *communicaton* berasal dari bahasa Latin *communis* yang berarti 'sama'. *Communico, communicatio* atau *communicare* yang berarti membuat sama (*make to common*). Secara sederhana komunikasi dapat terjadi apabila ada kesamaan antara penyampaian pesan dan orang yang menerima pesan. Oleh sebab itu, komunikasi bergantung pada kemampuan kita untuk dapat memahami satu dengan yang lainnya (*communication depends on our ability to understand one another*).

2.6 Multimedia

2.6.1 Definisi Multimedia

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). Multimedia sering digunakan dalam dunia hiburan. Selain dari dunia hiburan, Multimedia juga diadopsi oleh dunia Game. Multimedia juga dapat diartikan sebagai penggunaan beberapa media yang berbeda dalam menyampaikan informasi berbentuk text, audio, grafik, animasi, dan video.

2.6.2 Jenis – Jenis Multimedia

Menurut Nandi (2006:6-7) 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 :

- a. Menyajikan masalah dalam bentuk latihan soal pada tingkat tertentu.
- b. Siswa menyelesaikan soal.

- c. Program merekam keterampilan siswa, mengevaluasi kemudian memberikan umpan balik.
- d. 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:

- a. Komputer menyajikan materi.
- b. Siswa memberikan respon.
- c. Respon siswa dievaluasi oleh komputer dengan orientasi pada arah siswa dalam menempuh prestasi selanjutnya.
- d. Melanjutan atau mengulangi tahapan sebelumnya.
- e. 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.

2.6.3 Komponen Multimedia Interaktif

Multimedia tersusun atas berbagai elemen atau komponen. Menurut Munir (2012: 16-19) elemen atau komponen yang terdapat dalam multimedia sebagai berikut.

- a. Teks, adalah suatu kombinasi huruf yang membentuk satu kata atau kalimat yang menjelaskan suatu maksud atau materi pembelajaran yang dapat dipahami oleh orang yang membacanya. Yang perlu diperhatikan dalam penggunaan teks ialah jenis huruf, ukuran huruf, style huruf (warna, bold, italic).
- b. Grafik, merupakan komponen penting multimedia. Grafik berarti juga gambar (image, picture, atau drawing). Grafik merupakan komponen yang tepat untuk menyajikan informasi karena informasi dalam bentuk grafik lebih mudah dicerna dibanding dalam bentuk teks.
- c. Gambar (image atau visual diam) merupakan penyampaian informasi dalam bentuk visual. Gambar digunakan untuk mendeskripsikan sesuatu dengan lebih jelas, gambar juga dapat digunakan meringkas

data yang kompleks dengan cara yang lebih menarik dan tidak membosankan.

- d. Video, pada multimedia digunakan untuk menggambarkan suatu kegiatan atau aksi. Video menyediakan sumber daya yang kaya dan hidup bagi multimedia. Video dapat dijadikan alat untuk menunjukkan simulasi benda nyata.
- e. Animasi, adalah suatu tampilan yang menggabungkan antara media teks, grafik dan suara dalam suatu aktivitas pergerakan. Animasi digunakan untuk memperjelas dan mensimulasikan sesuatu yang tidak bisa dilakukan oleh video.
- f. Audio didefinisikan sebagai macam-macam bunyi dalam bentuk digital seperti suara, musik, narasi dan sebagainya. Penggunaan audio pada multimedia dapat berupa narasi, lagu ataupun sound effect yang bisa didengar untuk keperluan suara latar, penyampaian pesan duka, sedih, semangat dan macam-macam disesuaikan dengan situasi dan kondisi.
- g. Interaktivitas, elemen ini sangat penting dalam multimedia interaktif. Komponen interaktivitas ini hanya tidak dapat ditampilkan pada media-media lain selain media komputer. Aspek interaktif pada multimedia dapat berupa navigasi, simulasi, permainan dan pelatihan. Dengan komponen interaktivitas ini pengguna dapat mengontrol komponen-komponen yang ada, sehingga multimedia ini disebut sebagai interactive multimedia atau multimedia interaktif.

Dikaitkan dengan media pembelajaran, melalui komponen-komponen multimedia interaktif diatas dapat menjadi sarana alternatif untuk memberikan informasi kepada pengguna. Kita dapat menyampaikan informasi dengan berbagai media dalam satu multimedia interaktif.

2.7 Bahasa & Perkembangan Anak

Perkembangan dapat diartikan sebagai perubahan-perubahan yang dialami oleh seseorang individu (anak usia dini) menuju tingkat kedewasaan atau kematangan yang berlangsung secara sistematis, progresif dan berkesinambungan baik itu menyangkut aspek fisik dan psikis, Wiyani (2012:84).

Bahasa merupakan hal yang penting bagi masa pertumbuhan anak, seperti kata chaer pemerolehan bahasa adalah suatu proses yang berlangsung di dalam otak seseorang kanak-kanan ketika dia memperoleh bahasa pertamanya atau bahasa ibunya (Chaer, 2002: 167). Pembelajaran bahasa berkaitan dengan proses-proses yang terjadi pada waktu seseorang kanak-kanak mempelajari bahasa kedua, setelah dia memperoleh bahasa pertamanya. Ada dua proses yang terjadi ketika seorang kanak-kanak sedang memperoleh bahasa pertamanya, yaitu proses kompetensi dan proses performensi. Kompetensi adalah proses penguasaan tata bahasa yang berlangsung secara tidak disadari. Proses kompetensi ini menjadi syarat untuk terjadinya proses performansi yang terdiri dari dua buah proses, yakni proses pemahaman dan proses penerbitan atau proses menghasilkan kalimat-kalimat. Teori atau hipotesis yang berkaitan dengan masalah pemerolehan bahasa yaitu.

1. Hipotesis Nurani

Menurut Lenneberg (dalam Chaer, 2002: 168) hipotesis nurani lahir dari beberapa pengamatan yang dilakukan para pakar terhadap pemerolehan bahasa kanak-kanak. Diantara hasil pengamatan itu adalah berikut ini.

- a. Semua kanak-kanak akan memperoleh bahasa ibunya asal saja “diperkenalkan” pada bahasa ibunya itu. Maksudnya, dia tidak diasingkan dari kehidupan ibunya (keluarganya).
- b. Pemerolehan bahasa tidak ada hubungannya dengan kecerdasan kanak-kanak. Artinya, baik anak yang cerdas maupun yang tidak cerdas akan memperoleh bahasa itu.
- c. Kalimat-kalimat yang didengar kanak-kanak serngkali tidak gramatikal, tidak lengkap, dan jumlahnya sedikit.
- d. Bahasa tidak dapat diajarkan kepada makhluk lain; hanya manusia yang dapat berbahasa.
- e. Proses pemerolehan bahasa oleh kanak-kanak di mana pun sesuai dengan jadwal yang erat kaitannya dengan proses pematangan jiwa kanak-kanak.
- f. Struktur bahasa sangat rumit, komplrks, dan bersifat universal. Namun, dapat dikuasai kanak-kanak dalam waktu yang relatif singkat, yaitu dalam waktu anatar tiga atau empat tahun saja.

2. Hipotesis Tabularasi

Hipotesis tabularasi menyatakan bahwa otak bayi pada waktu dilahirkan sama seperti kertas kosong, yang nanti akan ditulis atau

diisi dengan pengalaman-pengalaman. Semua pengetahuan dalam bahasa manusia yang tampak dalam perilaku berbahasa adalah merupakan hasil dari integrasi peristiwa-peristiwa linguistik yang dialami dan diamati oleh manusia itu.

3. Hipotesis Kesemestaan Kognitif

Menurut teori yang didasarkan pada kesemestaan kognitif, bahasa diperoleh berdasarkan struktur-struktur kognitif. Struktur-struktur ini diperoleh kanak-kanak melalui interaksi dengan benda-benda atau orang-orang di sekitarnya. Urutan pemerolehan ini secara garis besar adalah sebagai berikut.

- a. Antara usia 0 sampai 1,5 tahun kanak-kanak mengembangkan pola-pola aksi dengan cara bereaksi terhadap alam sekitarnya, pola akal (mental). Kanak-kanak mulai membangun satu dunia benda-benda yang kekal yang lazim disebut kekekalan benda. Maksudnya, kanak-kanak sadar benda-benda yang diamatainya atau disentuhnya hilang dari pandangannya namun tidak berarti benda-benda itu tidak ada lagi dan dapat ditemukan di tempat lain.
- b. Setelah struktur aksi dinurankan, maka kanak-kanak memasuki tahap representasi kecerdasan, yang terjadi antara usia 2 tahun sampai 7 tahun. Pada tahap ini kanak-kanak telah mampu membentuk representasi simbolik benda-benda seperti permainan simbolik, peniruan, bayangan mental, dan gambar-gambar.

- c. Setelah tahap representasi kecerdasan, dengan representasi simboliknya, maka bahasa kanak-kanak semakin berkembang, dan dengan mendapat nilai-nilai sosialnya. Struktur-struktur linguistik mulai dibentuk berdasarkan bentuk-bentuk kognitif umum yang telah dibentuk ketika berusia kurang lebih 2 tahun.

2.8 Pendidikan

2.8.1 Definisi Pendidikan

Dari segi etimologis, pendidikan berasal dari bahasa Yunani “paedagogike”. Ini adalah kata majemuk yang terdiri dari kata “pais” yang berarti “anak” dan kata “ago” yang berarti “aku membimbing”. Jadi paedagogike berarti aku membimbing anak. Orang yang pekerjaan membimbing anak dengan maksud membawanya ke tempat belajar, dalam bahasa Yunani disebut ”paedagogos” (Soedomo A. Hadi, 2008: 17). Jadi pendidikan adalah usaha untuk membimbing anak. Dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan usaha untuk membimbing anak.

2.8.2 Belajar dan Pembelajaran

Belajar dan pembelajaran adalah merupakan dua hal yang sangat berhubungan dengan proses edukatif, Chauhan (1979: 4) mengatakan bahwa pembelajaran adalah upaya dalam memberi perangsang (stimulus), bimbingan, pengarahan dan dorongan kepada siswa agar terjadi proses belajar.

Sedangkan Chauhan, (1979: 4) mengungkapkan bahwa, "*learning is the process by which behavior (in the broader sense) is or changed through practice or training.*" (Belajar adalah proses perubahan tingkah laku (dalam arti luas) ditimbulkan atau diubah melalui praktek atau latihan). Belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif dan psikomotor (Mayer, 2008: 7).

2.8.3 Pemanfaatan Media Interaktif dalam Pendidikan

Manfaat dari penggunaan media interaktif dalam pendidikan ini sebagai alat dalam proses belajar mengajar guru dan murid untuk menambah pengetahuan serta melatih kemandirian murid untuk berfikir lebih mandiri dan kreatif. Hamalik (1994, p.12) menjelaskan media pembelajaran adalah alat, metoda dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara pengajar dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah.

2.8.4 Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar. Senada dengan apa yang dikatakan oleh (Ruth Lautfer, 1999).

Jadi media pembelajaran merupakan alat bantu dalam mendidik dan dapat berubah sesuai dengan situasi dan kondisi yang berbdeda dari waktu ke waktu. Sedangkan menurut Briggs (1977) media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti : buku, film, video dan sebagainya.

Kemudian menurut *National Education Associaton*(1969) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras. Jadi, multimedia interaktif merupakan salah satu adanya inovasi dalam media pembelajaran berbasis perangkat lunak atau *software*.

BAB III

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 penuli yakni, perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*). Perangkat keras (*hardware*) yang digunakan dalam pembuatan multimedia interaktif ini adalah sebagai berikut:

1. Lenovo Yoga 260 dengan spesifikasi : Intel® Prosesor Core™ i7-6600, Windows 10 Pro, 8GB RAM, 216GB SSD
2. WD MY PASSPORT 4TB| HDD Eksternal WD PASSPORT
3. Modem Wifi merk IndiHome
4. Samsung Galaxy A50s
5. Mikروفon portabel

Perangkat lunak (*software*) yang digunakan dalam merancang multimedia interaktif pengenalan huruf hijaiyah, sistem operasi yang digunakan adalah Windows 10 Pro dengan perangkat lunak (*software*) grafis antara lain:

1. Adobe Animate CC.
2. Adobe Photoshop CC.

3. Corel Draw 2018.
4. Samsung Sound Recorder.
5. Adobe Audition CC

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 wadah gambaran sketsa dan perancangan lainnya. Kertas kemudian di scan dan dijadikan acuan dalam pembuatan karakter maupun background secara komputerisasi.

2. Pensil

Kertas digunakan untuk membuat sketsa kasar karakter, background, story board sertna navigasi kasar multimedia interaktif.

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 Action Script

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.

3.1.3.4 Import

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

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 Pembelajaran Interaktif Pengenalan Huruf Hijayah Bagi Siswa PAUD.

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 media pembelajaran

huruf hijaiyah untuk anak usia PAUD sebagai salah satu upaya pengenalan, keteladanan dan motivasi dalam membangun pengetahuan anak dalam ilmu pengetahuan bahasa 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 2-6 tahun di wilayah negara Indonesia. Hal ini disesuaikan menurut tema yang diangkat dalam tugas akhir ini. Ide pengenalan huruf dengan gambar dan di gabungkan audio yang lucu menun dijadikan alasan yang tepat untuk menarik minat dari anak-anak.

Perancangan tugas akhir ini ditujukan untuk masyarakat perkotaan, khususnya anak-anak serta ibu. 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 2-6 tahun serta orang tua yang memiliki anak pada usia 2-6 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 dan orang tua.

Anak-anak dengan usia 2-6 tahun cenderung suka mengeksplorasi hal-hal baru serta memiliki tingkat keinginan tahanan 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 huruf hijaiyah untuk menunjang pengetahuan bahasa yang baik. Selain untuk mengenalkan huruf hijaiyah, anak-anak juga diharapkan dapat mengembangkan manfaat dari huruf hijaiyah seperti membaca Al-Quran dan nilai - nilai agama lainnya.

3. Analisis Psikografis

Produk tugas akhir ini memiliki sasaran untuk anak-anak yang memiliki minat membaca dan tertarik dengan gambar kartunal. Hal ini dikarenakan pada desain rancangan tugas akhir ini menggunakan penggambaran yang berbasis vektor. 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. Behavior

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 media pembelajaran huruf hijaiyah untuk anak usia PAUD adalah anak-anak dengan rentang usia 2-6 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 2-6 tahun serta anak-anak yang memiliki minat membaca tinggi menjadi target tersendiri dari perancangan multimedia interaktif ini.

3.2.1.5 Penentuan Konsep

Konsep tampilan atau *intraface* perancangan media pembelajaran huruf hijaiyah untuk anak usia PAUD ini dibuat dengan kesan ceria, dengan warna warna yang cerah serta warna khas islami yaitu hijau. Kesan ceria ditampilkan pada bentuk karakter yang unik dan selalu tersenyum serta background yang memiliki kesan islami. Warna – warna yang dipilih warna yang cerah dan bergradasi. Konsep karakter islami dengan kesan ceria dan warna cerah ini bertujuan untuk menarik perhatian dari anak – anak dan memberikan kesan positif pada anak. Sehingga multimedia ini bisa akan lebih efektif pada target utama.

Konsep gambar dengan target audience anak-anak selain memiliki gambar yang ceria dan warna yang cerah diwujudkan melalui pembuatan ilustrasi-ilustrasi secara vektor. Pembuatan dengan berbasis vektor menjadi ciri gambar yang diwujudkan untuk membuat kesan ceria semakin jelas. Pembuatan gambar secara vektor merupakan daya tarik tersendiri, dimana anak anak cenderung menyukai bentuk gambar berbasis vektor.

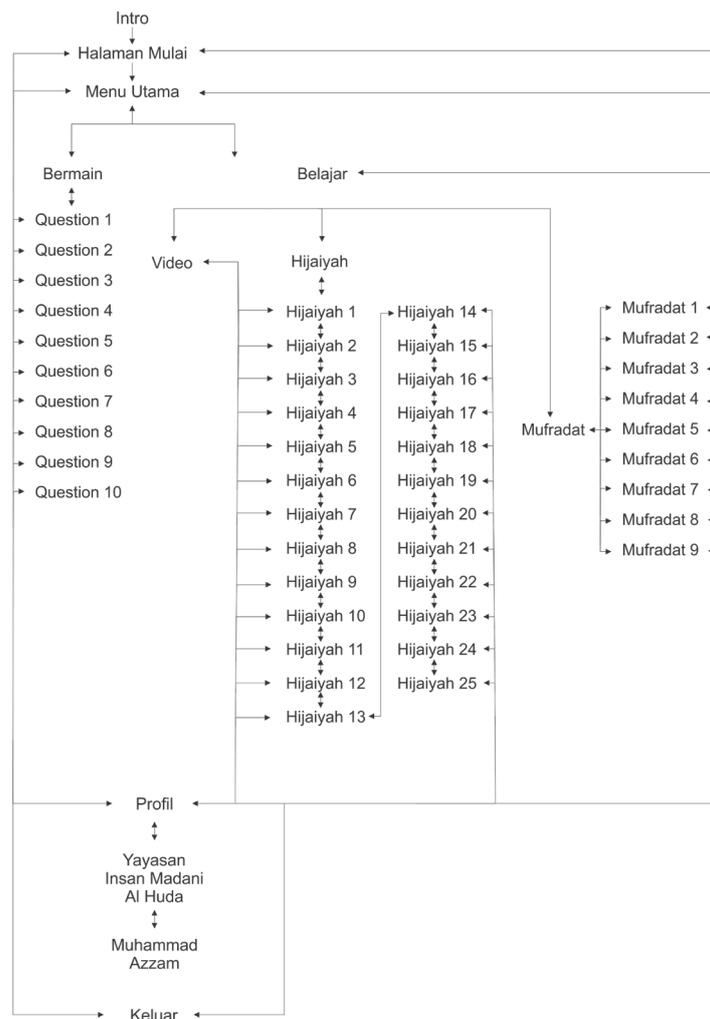
Dalam tampilan multimedia interaktif tersebut, banyak menggunakan background taman bermain yang bertujuan untuk membuat anak memiliki kesan bermain. Kesan bermain bertujuan agar anak tidak memiliki pemikiran belajar, namun anak bisa mengeksplorasi dengan senang pada multimedia ini., dengan begitu anak dapat belajar dengan sepenuh hati

3.2.2 Pra Produksi

Tahap ini merupakan tahap perencanaan karya, di antaranya:

3.2.2.1. Perancangan Skema Desain

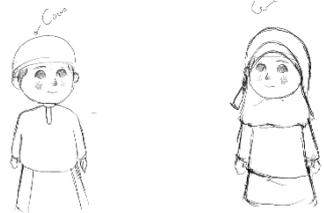
Merupakan pembuatan rancangan skema desain melalui gambar diagram alir. Tujuan dari perancangan skema desain ini adalah untuk membuat rancangan awal sebuah interaktifitas dari multimedia tersebut, rancangan tersebut nantinya akan dibuat secara komputerisasi dan digunakan sebagai acuan membuat navigasi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

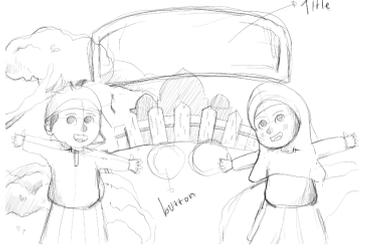
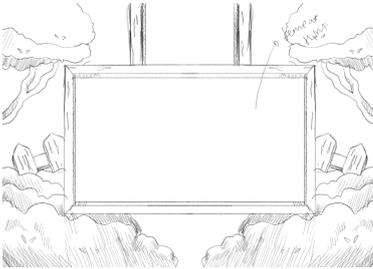


Gambar 3.2.2.1.1. Struktur Navigasi Diagram Alir.

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:

NOMOR	ILUSTRASI	KETERANGAN
1		<p>Sketsa awal membuat karakter dari multimedia Intraktif, sebagai <i>point of interest</i>.</p>
2		<p>Membuat sketsa ikon untuk tombol dari multimedia interaktif.</p>

3		Membuat sketsa intro yang nantinya akan dianimasikan.
4		Membuat sektsa halaman utama serta memberi layoutpada bagian masing – masing item
5		Memuat sektsa galaman alternatif untuk nantinya dipakai untuk keperluan yang lain

Tabel 3.2.2.2. Sketsa

3.2.2.3. Perancangan Karakter Tokoh

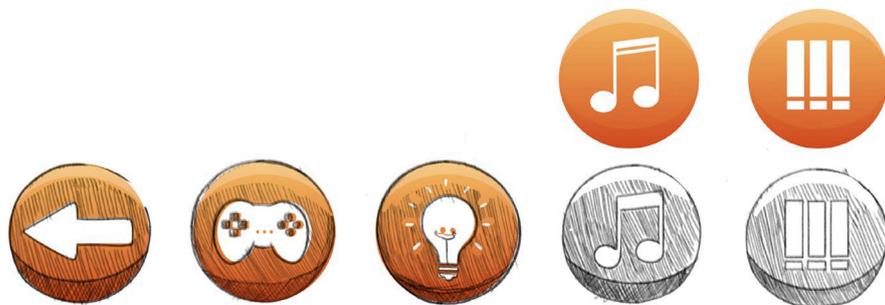
Karakter tokoh terdiri dari ilustrasi karakter untuk identitas multimedia. Ilustrasi tersebut dibuat secara *computerize* dengan *software Affinity Designer*.



Gambar 3.2.2.3.1 Perancangan Karakter Tokoh

3.2.2.4. Perancangan Ikon

Ikon tombol terdiri dari ilustrasi gambar ikon kembali, *game*, kuis, musik, perpustakaan . Ilustrasi tersebut dibuat secara *computerize* dengan *software Affinity Designer*.



Gambar 3.2.2.4.1. Perancangan Ikon.

3.2.2.5. Perancangan Halaman Pembuka

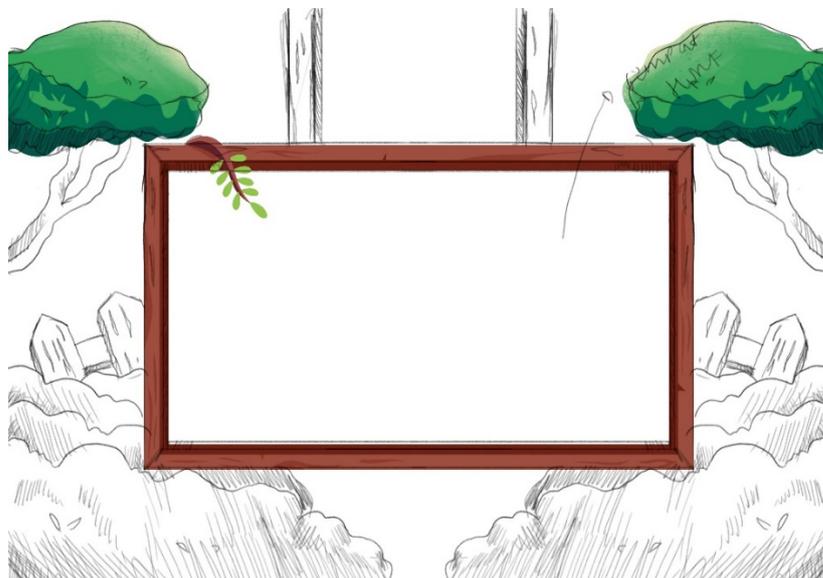
Perancangan halaman pembuka terdiri dari text judul yaitu madani hijaiyah dan juga Huruf – huruf hijaiyah . Ilustrasi tersebut dibuat secara *computerize* dengan *software Affinity Designer*.



Gambar 3.2.2.5.1. Perancangan halaman Pembuka

3.2.2.6. Perancangan Halaman Alternatif

Perancangan Halaman Alternatif terdiri dari background serta papan tulis dan lain-lain. Ilustrasi tersebut dibuat secara *computerize* dengan *software Affinity Designer*.



Gambar 3.2.2.6.1. Perancangan Alternatif

3.2.2.7. Perancangan Suara

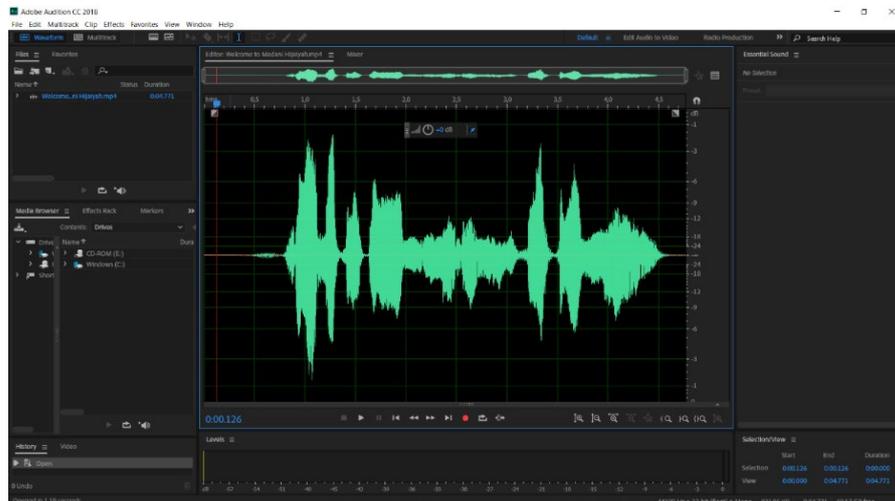
1) Dubbing

Merupakan proses merekam suara yang hasilnya digunakan sebagai narasi materi dalam multimedia interaktif berikut. Proses perekaman suara dalam hal ini menggunakan *software Audio Recorder* dari *Samsung Mobile*.



Gambar 3.2.2.7.1. Dubbing

Setelah melakukan proses perekaman suara, tahap selanjutnya yakni mengubah atau mengedit suara hasil rekaman dengan menghilangkan suara yang tidak perlu serta menghilangkan *noise* dengan menggunakan fitur *noise reduction*.



Gambar 3.2.2.7.2. Adobe Audition

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.youtube.com/>.

3) Back sound

Back sound merupakan elemen audio yang mewakili latar belakang halaman konten dari multimedia iteraktif berikut. *Back sound* bertujuan untuk

meningkatkan minat dan perhatian anak-anak. Back Sound yang penulis gunakan diunduh secara gratis dari <http://www.youtube.com/>

3.2.3. Produksi

Proses produksi terdiri dari beberapa tahapan. Dalam proses ini, software yang digunakan adalah Adobe Animate CC, Affinity Designer, dan Corel Draw. Dalam proses produksi terdiri dari beberapa langkah-langkah yang harus dilewati dalam pengerjaan media pembelajaran huruf hijaiyah.

Dalam proses produksi tersebut membutuhkan waktu yang berbeda-beda dari mulai mendesain didalam Adobe Animate CC, Affinity Designer, dan Corel Draw.

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. Link installer
2. Poster Digital.
3. Undangan Pameran.
4. Gameplay.
5. Merchandise Pameran.

3.2.4.2 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 Pembelajaran

Strategi dari perancangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pengenalan Huruf Hijayah bagi Siswa PAUD Indonesia adalah dengan menawarkan produk hasil rancangan selain kepada Yayasan Insan Madani Al Huda juga kepada agen publisher atau distributor untuk pemasaran multimedia interaktif. Sebagai contoh dari agen publisher atau distributor yang ada di Indonesia adalah Educa Studio , Solite Kids, Diddu Studio dan lain-lain. Seiring kemajuan zaman yang terus berkembang, Playstore bisa dilakukan pendistribusian dalam skala besar dan diharapkan bisa menyebar keseluruh wilayah di Indonesia. Sehingga manfaat dari rancangan tugas akhir dimungkinkan dapat diwujudkan di kemudia hari.

BAB IV

DESKRIPSI DAN ANALISIS KARYA

4.1 Aplikasi

4.1.1. Spesifikasi

Nama	: Insan Madani Al Huda
Ukuran	: 1200 x 600
Operating System	: Android
Software Pembuatan	: Adobe Animate CC

4.1.2. Deskripsi

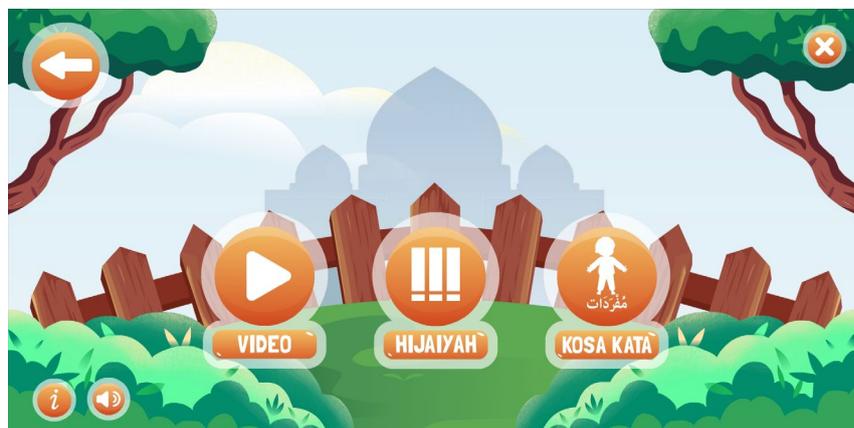
Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif yang penulis buat ini merupakan media pembelajaran interaktif yang berbasis multimedia. Aplikasi ini mempelajari tentang pengenalan untuk anak, khususnya untuk murid Rumah Tahfidz Quran Al Huda. Aplikasi ini memiliki animasi untuk pembukanya. Didalam aplikasi ini, terdapat tiga pilihan menu, yaitu: menu belajar, menu kuis, dan menu profil. Di dalam menu belajar mempunyai tiga pilihan yaitu video, hijaiyah, dan *mufradat*. Selain itu ada juga tombol *music* dan keluar. Didalam menu belajar akan mempelajari huruf hijaiyah melalui lagu maupun kumplan huruf dengan suara di setaip hurufnya. Menu kuis berisi tentang soal dengan sistem *multiple choice* untuk menebak huruf dan memiliki *score*.



Gambar 4.1.2.1 Menu Utama



Gambar 4.1.2.2 Benar



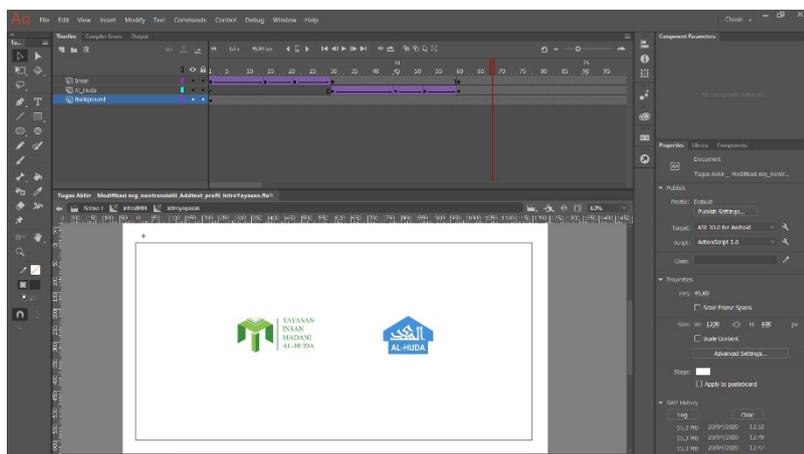
Gambar 4.1.2.3 Belajar

4.1.3 Analisis Karya

4.1.3.1 Aspek Teknik

Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan beberapa aplikasi seperti, *CorelDraw*, *Affinity Designer*, dan *Adobe Animate CC*. Mengolah bahan untuk objek pada *Affinity Designer*. Produksi terdiri dari beberapa tahapan. Dalam proses ini, software yang digunakan adalah *Adobe Animate CC*. Berikut penjelasannya:

a. Perancangan Halaman Pembuka



Gambar 4.1.3.1.1. Halaman Pembuka

Halaman pembuka dibuat dengan dimensi ukuran 1200 pixel kali 600 pixel. Halaman awal dirancang dengan prinsip keseimbangan simetris. Halaman pembuka diisi dengan logo client dengan posisi rata tengah. Bahan yang digunakan hanya logo dengan format *.png*

Buat *New Symbol* dengan tipe *Movie Clip* dengan diberi *instance name* *introyayasan*. 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.

Buat lagi *New Symbol* dengan tipe *Movie Clip* dengan diberi *instance name* intro. 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 dengan bahan-bahan berformat *.svg*.

Masukan intro yayasan dengan pada layer Intro Yayasan dengan diberi menambahkan Action Script 3.0 berikut:

```
import flash.events.Event;

stop();

introyayasan.addEventListener(Event.ENTER_FRAME,
mulai);

function mulai(e:Event){
var ob = e.currentTarget;

if (ob.currentFrame == 180){
introyayasan.removeEventListener(Event.ENTER_FRA
ME, mulai);

ob.stop();

gotoAndPlay(2);
```

```

    }
}

```

b. Perancangan Halaman Isi

Halaman ini memiliki dimensi ukuran 1200 pixel kali 600 pixel. Halaman ini menampilkan *background* dengan gambar taman bermain dan masjid. Taman bermain tersebut memberi kesan bermain agar pengguna tidak bosan dan untuk masjid membuat suasana islam. Jenis teks pada halaman ini menggunakan font *Londriana Solid*.

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

```

import flash.events.Event;

stop();

intro.addEventListener(Event.ENTER_FRAME, mulai);

function mulai(e:Event){

var ob = e.currentTarget;

//220 adalah durasi movieclip intro

if (ob.currentFrame == 420){

```

```

        intro.removeEventListener(Event.ENTER_FRAME,
mulai);

        ob.stop();

        gotoAndStop(2);

    }

}

var hal = 1;

var musik = new lagu();

var bgm = new SoundChannel();

bgm = musik.play(0,999);

```

Tambahkan tombol mulai untuk membuat berpindah ke *frame 3*, Tombol – tombol yang lain dibuat dengan cara yang sama. *Import* bahan tombol dengan format *.svg* lalu *convert to symbol* dengan tipe *button*. Beri *instance name* dengan nama *t_mulai*. Tombol akan berjalan sesuai dengan rancangan dengan menambahkan *Action Script 3.0* berikut :

```

        stop();

        transisi.addEventListener(Event.ENTER_FRAME,
gantiHalaman);

        t_mulai.addEventListener(MouseEvent.CLICK,
aturTombol);

        if (nama == "t_mulai"){

            hal = 2;

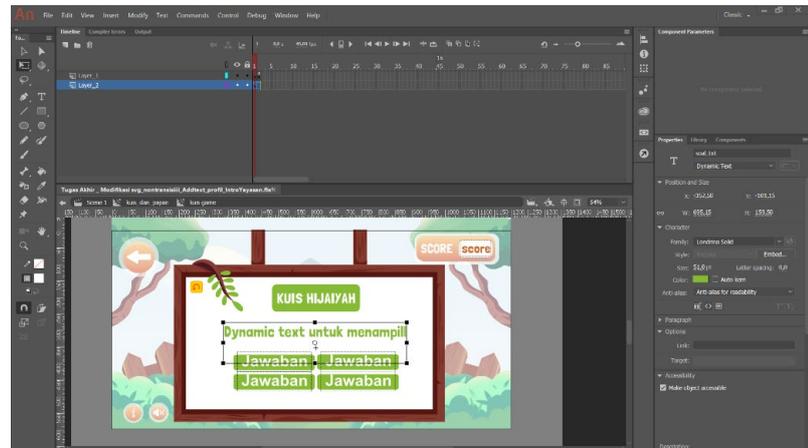
```

```
gotoAndStop(3);  
}
```

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*.

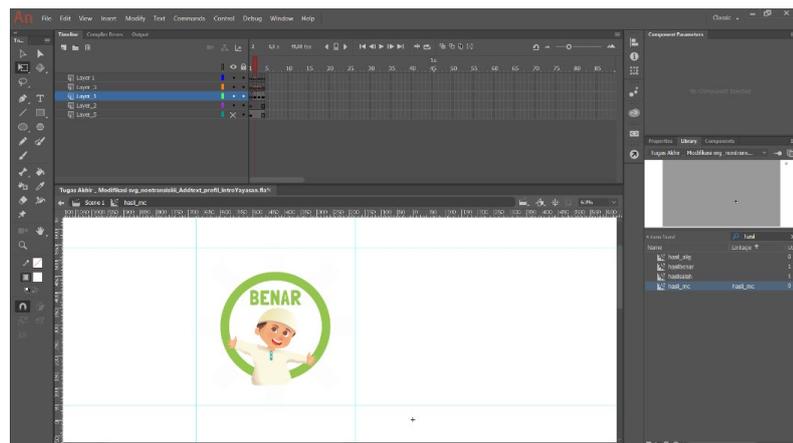
c. Perancangan Quis

Quis ini dibuat diluar file utama multimedia agar nantinya hanya disalin untuk memasukan ke file utamanya. Proses pembuatan back sound pada halaman isi diawali dengan membuat file baru. Selanjutnya buat item – item pendukung dengan *dynamic text* seperti *score*, soal, dan jawabannya. Untuk *dynamic text* soal buka panel properties kemudian atur jenis huruf, matikan opsi *selectable* dan opsi line type menjadi *multi line* agar sebuah *dynamic text* mampu menampilkan beberapa baris teks. Klik *dynamic text* tambahkan instance name "jawaban_txt" untuk jawaban “soal_txt” untuk soal, dan “restart_btn” untuk tombol *restart*.



Gambar 4.1.3.3.1. Perancangan Quis

Untuk membuat *pop up* memunculkan hasil benar atau salah perlu membuat symbol baru yang berisi gambar-gambar hasil sesuai layernya. Symbol itu diberi *instance name*” hasil_mc”. Untuk pop up ‘benar’ berada pada layer 2, untuk pop up ‘salah’ pada layer 3, dan pop up ‘bermain lagi’ berada pada layer 4.



Gambar 4.1..3.3.2. Hasil MC

Keluar dari mode edit dengan menekan Ctrl+E. Kemudian buatlah sebuah layer baru (layer 2). Klik frame 1 layer 2 kemudian ketikkan kode berikut :

```

stop();

var nilai:Number = 0;

var no_soal:Number = 0;

var max_soal:Number = 10;

var hasil:hasil_mc;

// struktur soal 0. Soal 1-4 jawaban, Jawaban benar
diletakkan no 1

var soal:Array = [

["Yang manakah huruf 'Ba' ? ", "ب", "ء", "ن", "و"],

["Yang manakah huruf 'Ta' ? ", "ت", "ح", "و", "ذ"],

["Yang manakah huruf 'Tsâ' ? ", "ث", "ح", "خ", "ب"],

["Yang manakah huruf 'Jîm' ? ", "ج", "ر", "و", "ه"],

["Yang manakah huruf 'Hâ' ? ", "ح", "و", "ذ", "ب"],

["Yang manakah huruf 'Khô' ? ", "خ", "ح", "ن", "ب"],

["Yang manakah huruf 'Dâl' ? ", "د", "ح", "ر", "ح"],

["Yang manakah huruf 'Dzâl' ? ", "ذ", "خ", "ب", "ن"],

["Yang manakah huruf 'Rô' ? ", "ر", "ذ", "ن", "ي"],

["Yang manakah huruf 'Nûn' ? ", "ن", "و", "ي", "ذ"],

["Yang manakah huruf 'Hâ' ? ", "ه", "ذ", "ن", "و"],

["Yang manakah huruf 'Wâw' ? ", "و", "ي", "ب", "ذ"],

```

```

["Yang manakah huruf 'Yâ' ?", "ي", "ج", "ن", "ذ"],
["Yang manakah huruf 'Hamzah' ?", "ء", "ر", "ح", "ه"];
var temp_soal:Array;
var temp_jawaban:Array;
function acak_soal():void{
//mengacak soal
temp_soal = soal.slice(0, soal.length);
for (var i:Number = 0; i < soal.length; i++){
var          acak:Number          =
Math.floor(Math.random()*soal.length);
var temp:Array = temp_soal[acak];
temp_soal[acak] = temp_soal[i];
temp_soal[i] = temp;
}
}
function restart():void{
//restart kuis, semua variabel dikembalikan ke posisi
semula
acak_soal();
nilai = 0;
no_soal = 0;
max_soal = 10;
score_txt.text = "0";

```

```
restart_btn.visible = false;

}

function tampilkan_soal():void{

//tampilkan soal

soal_txt.text = temp_soal[no_soal][0];

//acak jawaban

temp_jawaban = temp_soal[no_soal].slice(1, 5);

for (var i:Number = 0; i < temp_jawaban.length; i++){

var acak:Number =

Math.floor(Math.random()*temp_jawaban.length);

var temp:String = temp_jawaban[acak];

temp_jawaban[acak] = temp_jawaban[i];

temp_jawaban[i] = temp;

}

//tampilkan jawaban

jawaban_1.jawaban_txt.text = temp_jawaban[0];

jawaban_2.jawaban_txt.text = temp_jawaban[1];

jawaban_3.jawaban_txt.text = temp_jawaban[2];

jawaban_4.jawaban_txt.text = temp_jawaban[3];

}

function setup_awal():void{

restart();

tampilkan_soal();
```

```
//mengatur jawaban  
jawaban_1.stop();  
jawaban_2.stop();  
jawaban_3.stop();  
jawaban_4.stop();  
jawaban_1.addEventListener(MouseEvent.CLICK,  
cek_jawaban);  
jawaban_2.addEventListener(MouseEvent.CLICK,  
cek_jawaban);  
jawaban_3.addEventListener(MouseEvent.CLICK,  
cek_jawaban);  
jawaban_4.addEventListener(MouseEvent.CLICK,  
cek_jawaban);  
  
//listener untuk efek tombol  
jawaban_1.addEventListener(MouseEvent.MOUSE_OV  
ER, mouse_over);  
jawaban_2.addEventListener(MouseEvent.MOUSE_OV  
ER, mouse_over);  
awaban_3.addEventListener(MouseEvent.MOUSE_OVE  
R, mouse_over);  
jawaban_4.addEventLisener(MouseEvent.MOUSE_OV  
ER, mouse_over);  
  
//mouse out
```

```

        jawaban_1.addEventListener(MouseEvent.CLICK, mouse_out);
    T, mouse_out);

        jawaban_2.addEventListener(MouseEvent.CLICK, mouse_out);
    T, mouse_out);

        jawaban_3.addEventListener(MouseEvent.CLICK, mouse_out);
    T, mouse_out);

        jawaban_4.addEventListener(MouseEvent.CLICK, mouse_out);
    T, mouse_out);

    //tombol restart
    restart_btn.addEventListener(MouseEvent.CLICK,
ulang);
    }

    function mouse_over(e:MouseEvent):void{
        e.currentTarget.gotoAndStop(2);
    }

    function mouse_out(e:MouseEvent):void{
        e.currentTarget.gotoAndStop(1);
    }

    function cek_jawaban(e:MouseEvent):void{
        var no_jawaban:Number
        Number(e.currentTarget.name.substr(8))-1;
        if (temp_jawaban[no_jawaban] ==
temp_soal[no_soal][1]){

```

```
//jawaban benar
tampilkan_hasil(2);
nilai+=10;
score_txt.text = String(nilai);
}else{
//jawaban salah
tampilkan_hasil(3);
}
}

function tampilkan_hasil(tp:Number):void{
hasil = new hasil_mc();
hasil.x = 480;
hasil.y = 300;
hasil.gotoAndStop(tp);
hasil.scaleX = 0.2;
hasil.scaleY = 0.2;
hasil.waktu = 0;
hasil.tp = tp;
hasil.addEventListener(Event.ENTER_FRAME,
gerak_hasil);
addChild(hasil);
}

function gerak_hasil(e:Event):void{
```

```
var ob:Object = e.currentTarget;

if (ob.scaleX < 1){
    ob.scaleX+=1;
    ob.scaleY+=1;
}

if (ob.waktu > -1 && ob.tp < 4){
    ob.waktu++;

    if (ob.waktu > 100){
        ob.waktu = -1;

        //tambah no soal

        no_soal++;

        ob.removeEventListener(Event.ENTER_FRAME,
gerak_hasil);

        removeChild(DisplayObject(ob));

        if (no_soal < max_soal){
            tampilkan_soal();
        }else{
            tampilkan_hasil(4);

            restart_btn.visible = true;
        }
    }
}
}
```

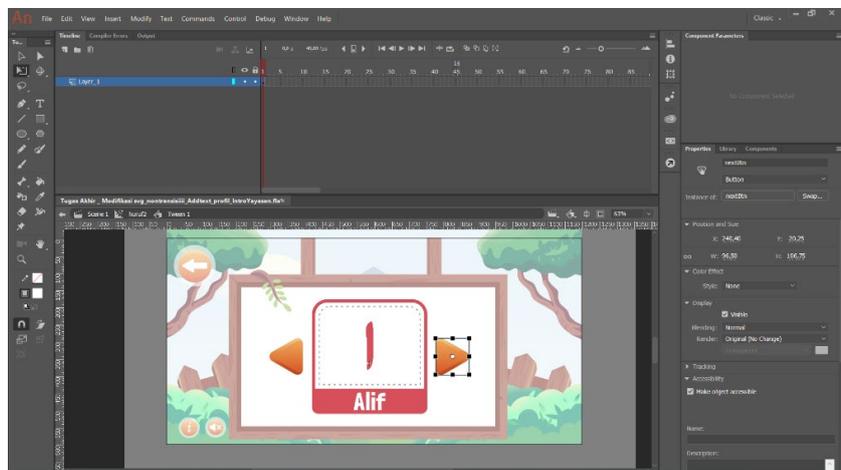
```

function ulangi(e:MouseEvent):void{
    hasil.removeEventListener(Event.ENTER_FRAME,
    gerak_hasil);
    removeChild(DisplayObject(hasil));
    restart();
    tampilkan_soal();
}
setup_awal();

```

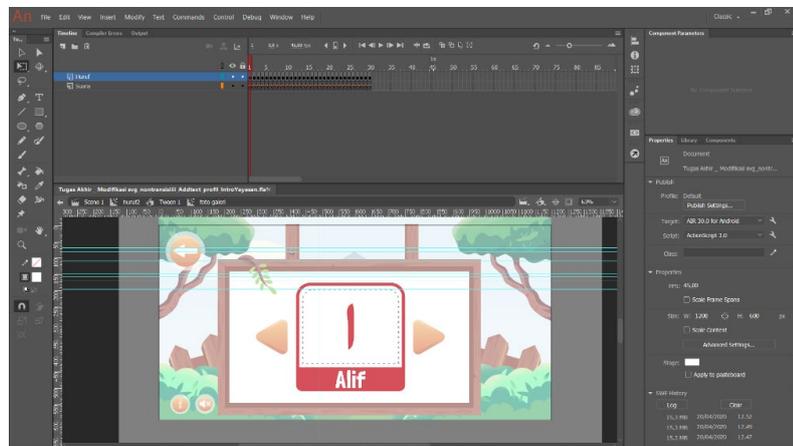
d. Perancangan Perpustakaan Huruf

Proses pembuatan perpustakaan huruf diawali dengan membuat yang harus ada seperti huruf hijaiyah, *next button*, *previous button*, dan suara sebagai pendukung. Setelah itu buat kedua tombol menjadi tipe *button* dengan *convert to symbol* agar dapat di pencet. Masing-masing tombol diberi *instance name* nextBtn dan prevBtn



Gambar 4.1.3.4.1. Next Button

Buat *symbol* baru dengan *instance name* fotoMC untuk memasukan huruf – huruf yang nantinya akan diberi suara dengan cara, mengimpor seluruh huruf berbentuk .svg ke dalam ke masing-masing layer dimulai dari layer 1



Gambar 4.1.3.4.2 Foto MC

Berikan layer baru di atasnya yang bertujuan untuk menaruh suara pada masing-masing huruf. Keluar dari mode edit dengan menekan Ctrl+Edan buat layer baru di atasnya untuk tempat *Action Script*. Agar semua itu bisa dijalankan perlu diberi *Action Script* sebagai berikut :

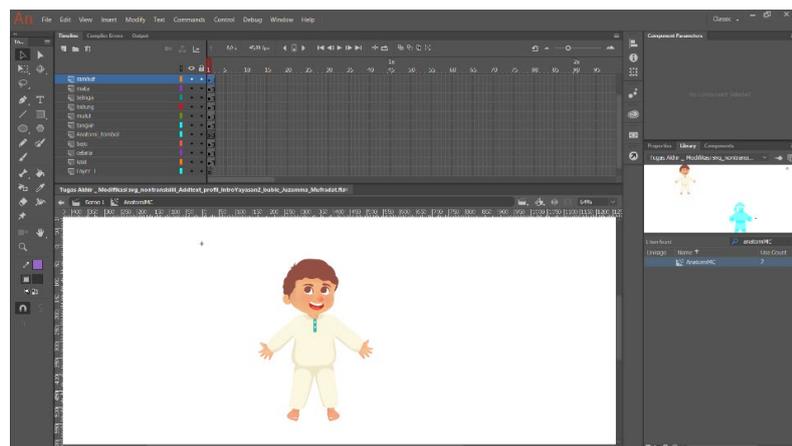
```
huruf2.fotoMC.stop();
```

```
huruf2.prevBtn.addEventListener(MouseEvent.CLICK,  
prevvFoto);
```

huruf2.nextBtn.addEventListener(MouseEvent.CLICK, nexttFoto);

e. Perancangan *Mufradat* / Kosakata

Proses pembuatan fitur *mufradat* diawali dengan membuat item karakter secara terpisah. Item seperti poster yang akan menjadi reaksi ketika di klik juga dibuat dengan masing masing fungsi. import tombol bagian tubuh dengan layer yang berbeda. Lalu masing – masing tombol *convert to symbol* dengan tipe *button*. Beri masing-masing tombol dengan *instance name* sesuai bagian tubuh lalu tambahkan “t_” belakangnya. Misal, untuk mata t_eye untuk *instance name*.

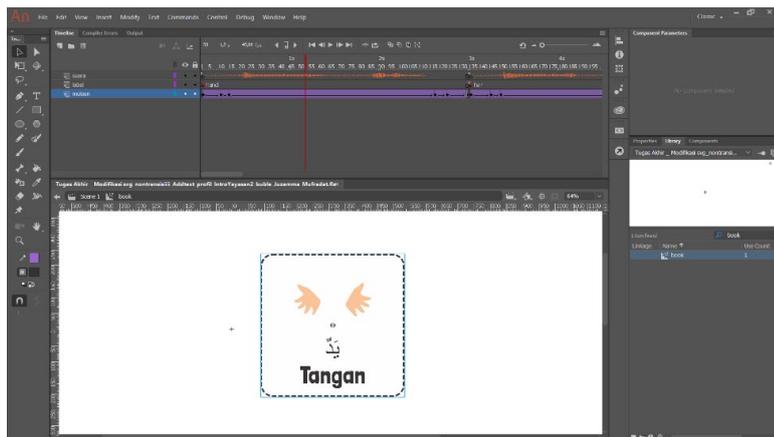


Gambar 4.1.3..5.1. Tombol Anatomi

Masuk ke tombol button berikan *glow shadow* pada *timeline button* dari *over* sampai *hit*, kosongkan *up* agar tidak

terlihat ketika tidak disentuh. Keluar dalam mode *button* dengan menekan CTRL+E. Buat *symbol* baru dengan nama *book* dan *movie clip* untuk tipenya. buat tiga layer baru dengan nama suara, label, dan paling bawah motion. Impor seluruh poster hasil berbentuk .png ke dalam ke dalam layer motion dengan jarak 3 detik. Dalam jarak tiga detik buatlah gerakan muncul lalu masuk kembali. Lalu berikan action script pada setiap 3 detik pada layer label sebagai berikut :

stop();



Gambar 4.1.3..5.2. Book

Lalu keluar dalam *movie clip book* dan buat layer baru dengan nama *book*. Letakan *movie clip book* disamping kanan dan berikan *instance name* “*book*”. Buat layer baru paling bawah dengan nama anatomi dan disini dengan gambar tubuh secara utuh. Buat layer baru paling atas dengan nama kode

mufradat,lalu pada layer kode mufradat berikan *action script* sebagai berikut:

```
stop();  
book.stop();  
t_hair.addEventListener(MouseEvent.CLICK,  
aturNavigasi);  
t_eye.addEventListener(MouseEvent.CLICK,  
aturNavigasi);  
t_nose.addEventListener(MouseEvent.CLICK,  
aturNavigasi);  
t_ear.addEventListener(MouseEvent.CLICK,  
aturNavigasi);  
t_mouth.addEventListener(MouseEvent.CLICK,  
aturNavigasi);  
t_shirt.addEventListener(MouseEvent.CLICK,  
aturNavigasi);  
t_hand.addEventListener(MouseEvent.CLICK,  
aturNavigasi);  
t_pants.addEventListener(MouseEvent.CLICK,  
aturNavigasi);  
t_foot.addEventListener(MouseEvent.CLICK,  
aturNavigasi);  
function aturNavigasi ( e:MouseEvent):void{
```

```
var namaTombol:String = e.currentTarget.name;

if (namaTombol == "t_hair"){
book.gotoAndPlay("hair");
}

if (namaTombol == "t_eye"){
book.gotoAndPlay("eye");
}

if (namaTombol == "t_nose"){
book.gotoAndPlay("nose");
}

if (namaTombol == "t_ear"){
book.gotoAndPlay("ear");
}

if (namaTombol == "t_mouth"){
book.gotoAndPlay("mouth");
}

if (namaTombol == "t_shirt"){
book.gotoAndPlay("shirt");
}

if (namaTombol == "t_hand"){
book.gotoAndPlay("hand");
}

if (namaTombol == "t_pants"){
```

```

book.gotoAndPlay("pants");
}
if (namaTombol == "t_foot"){
book.gotoAndPlay("foot");
}
}

```

f. Perancangan Tombol Keluar

Proses tombol keluar diawali dengan membuat item yang harus ada seperti tombol keluar, tombol belajar lagi, tombol x, dan text keterangan masing – masing satu layer. Setelah itu buat ketiga tombol menjadi tipe *button* dengan *convert to symbol* agar dapat di pencet. Masing-masing tombol diberi *instance name* *btn_belajarlagi* untuk tombol belajar lagi, *btn_keluar* untuk tombol keluar, dan *btn_close* untuk tombol x. Buat layer baru (paling atas) bernama *code* dan Berikan *action script* pada frame 1 sebagai berikut :

```

stop();

btn_close.addEventListener(MouseEvent.CLICK,
fl_ClickToGoToAndPlayFromFrame_3);

function
fl_ClickToGoToAndPlayFromFrame_3(event:MouseEvent):v
oi

```

```

{
gotoAndPlay(2);
}

```

Animasi pada halaman ini dibuat dengan teknik dasar motion tween. Animasi pada halaman ini dibentuk dengan cara meletakkan gambar pada frame yang berbeda (dari kecil menuju besar). Sehingga nantinya akan dihasilkan runtutan gambar pada setiap frame yang berbeda. Setelah itu tinggalah menggerakkan gambar tersebut dengan teknik motion tween. Lalu terakhir pada layer code pada frame terakhir ditambahkan *action script* sebagai berikut :

```

stop();

btn_keluar.addEventListener(MouseEvent.CLICK,
klik_keluar);

function klik_keluar(e:MouseEvent):void
{
NativeApplication.nativeApplication.exit(0);
}

btn_belajarlagi.addEventListener(MouseEvent.CLICK,
fl_ClickToGoToAndPlayFromFrame_2);

function
fl_ClickToGoToAndPlayFromFrame_2(event:MouseEvent):void

```

```
{  
    gotoAndPlay(1);  
}
```

4.1.3.1 Aspek Estetis

Aplikasi Madani Hijaiyah dibuat latar belakang berada di taman bermain dan dimaksudkan untuk lebih menarik minat user, juga masjid untuk membuat mencerminkan sisi keagamaan. Warna yang dibuat beragam selain untuk mencerminkan anak-anak yang *playfull* juga anak dapat mempelajari warna – warna dan tidak membatasi kreativitas anak. Warna yang dipilih adalah jenis *pastel*, Aplikasi ini didominasi warna hijau diikuti warna orange sebagai warna komplementer untuk memperjelas sebuah tombol.

4.1.3.3 Aspek Komunikasi

Karya ini menggunakan jenis penyampaian pesan secara Visual, Audio, layout komunikasi, dengan menampilkan tombol navigasi, audio (narasi, sound effect, backsound, dan musik), dan animasi yang bertujuan untuk memberitahukan kepada pengguna petunjuk serta pembelajaran yang ada di aplikasi.

4.2 Poster



Gambar 4.2.1 Poster

4.2.1 Spesifikasi

Nama	: Poster Madani Hijaiyah
Ukuran	: 1000 x 1000 <i>pixel</i>
Media	: Media Sosial (Instagram)
Software Pembuatan	: Afinity Designer

4.2.2 Deskripsi

Desain poster ini berukuran 1000 px x 1000 px. Pada bagian poster depan menampilkan logo Madani Hijaiyah. Pada bagian bawah logo terdapat keterangan dari aplikasi Madani Hijaiyah. Untuk background cover menggunakan ilustrasi dari game tersebut agar *viewers* berekspetasi sesuai

aplikasi tersebut. Desain ini terdapat judul menu menggunakan font “Londriana Solid”.

4.2.3 Analisis Karya

4.2.3.1 Aspek Teknik

Contoh poster yang ditampilkan dan diolah terlebih dahulu dengan Affinity Designer dengan tahapan sebagai berikut :

1. Pertama membuat halaman dengan ukuran 1:1 (1000 px x 1000 px), dan resolusi 300 dpi.
2. Menambahkan logo Yayasan Insan Madani Al Huda sebagai *client* dari aplikasi Madani Hijaiyah.
3. Kemudian membuat layout dengan membuat tema yang sama dengan aplikasi tersebut.
4. *Ekport* file tersebut dengan format .png

4.2.3.2 Aspek Estetis

Poster Madani Hijaiyah dibuat satu tema dengan aplikasinya, dengan latar belakang berada di taman bermain dan dimaksudkan untuk menghubungkan antara aplikasi dan juga poster. Mulai dari warna pastel, font Londriana Solid, dan juga ilustrasi. Ilustrasi anak yang berkesan bahagia dan menyambut. Pada bagian atas ditambahkan logo Madani Hijaiyah sebagai identitas dan perkenalkan diri, kemudian bagian bawah logo ditambahkan keterangan dari aplikasi tersebut.

4.2.3.3 Aspek Komunikasi

Karya ini menggunakan jenis penyampaian pesan secara informatif dengan menampilkan ilustrasi beserta logo Madani Hijaiyah, yang bertujuan untuk memberitahukan kepada *followers* keseluruhan yang ditawarkan oleh m dan desain sesuai dengan konsep yang telah ditentukan.

4.2.4. Target Market

Karya ini di tujukan untuk audiece yang berusia 2-6 tahun. Yang mana pada umumpunya Di Negara Indonesia adalah anak-anak yang berada di PAUD. Dimana anak-anak masih menyukai dan mengeksplorasi pada hal-hal yang baru serta memiliki tingkat keinggi tahuan yang tinggi.

Pada masa ini anak yang berusia 2-6 tahun disarankan untuk melihat dan menggunkan karya ini dikarenakan pada pembuatan karya mengacu hakikat dasar anak pada usia 2-6 tahun ini, dimana anak memasuki tahap representasi kecerdasan dan anak-anak mampu membentuk representasi simbolik benda-benda, peniruan, dan gambar-gambar. Yang mana pada aplikasi ini dipenuhi dengan gambar dan karakter yang cocok bagi anak-anak usia 2-6 tahun.

BAB V

PENUTUP

5.1. Simpulan

Simpulan pertama dari perancangan multimedia pembelajaran interaktif pengenalan huruf hijiyah bagi siswa PAUD adalah penulis dapat menghasilkan perancangan multimedia pembelajaran interaktif pengenalan huruf hijiyah bagi siswa PAUD. 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 multimedia interaktif, serta mata kuliah olah vektor 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 benda, latar belakang, hingga karakter 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 multimedia interaktif, memberikan gambaran secara nyata untuk merancang tugas akhir media pembelajaran interaktif pengenalan huruf hijiyah 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 media pembelajaran interaktif pengenalan huruf hijaiyah tersebut.

Simpulan kedua dalam perancangan tugas akhir ini adalah menghasilkan rancangan multimedia pembelajaran interaktif pengenalan huruf hijiyah bagi siswa PAUD kepada anak-anak dalam bentuk multimedia interaktif. Sasaran utama dari perancangan multimedia interaktif ini adalah anak-anak Indonesia usia 2-6 tahun. Dengan mengenalkan huruf hijaiyah dalam bentuk multimedia interaktif, anak-anak dapat bermain sambil belajar mengenal huruf hijaiyah serta mampu mengambil manfaat dari setiap materi yang dipahaminya. Dalam penggunaannya, multimedia interaktif ini dapat dijalankan pada sebuah *mobile phone* yang memiliki spesifikasi tertentu. Mobile Phone dengan sistem operasi Android serta memiliki minimal *1GB RAM* dan *8GB Storage*. Multimedia pembelajaran interaktif pengenalan huruf hijiyah bagi siswa PAUD ini berisi tentang pembelajaran serta kuis tentang huruf hijaiyah. Perancangan multimedia interaktif ini memiliki 5 fitur utama yaitu, tiga untuk pembelajaran, satu kuis, dan satu untuk profil. Multimedia interaktif ini memiliki resolusi ukuran 1200 pixel kali 600 pixel. Multimedia interaktif ini secara umum menggunakan warna-warna cerah, dengan latar belakang yang di rancang seperti taman serta menggunakan iustrasi-ilustrasi pendukung sebagai pelengkap kesan suasana agar didapat sesuai konsep yang dituju. Dalam multimedia interaktif ini secara umum menggunakan warna-warna cerah, dengan latar belakang yang di rancang seperti taman, yang bertujuan agar anak tidak bosan belajar, karena di umur ini anak harus lebih mengeksplorasi diri. Ilustrasi dibuat

untuk mendukung rancangan seperti yang sudah dibuat. Seperti ilustrasi dua anak yang menjadi identitas multimedia ini Tipografi secara umum yang digunakan dalam multimedia interkatif ini adalah jenis *Londriana Solid*, dengan warna yang disesuaikan. Jenis font *Londriana Solid* memiliki karakteristik seperti tulisan anak-anak, serta sangat jelas dalam hal pembacaannya. Secara umum, 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 halaman pembuka, halaman utama, halaman kuis, halaman pembelajaran, serta halaman profil. Halaman menu utama dibuat secara khusus dengan menampilkan ilustrasi anak serta ikon – ikon dari setiap kategori (belajar dan kuis). kategori belajar tersebut menjadi dua diantaranya adalah kumpulan huruf hijaiyah serta audio dan belajar dengan bernyanyi dengan video. Untuk kategori kuis dapat dimainkan dengan sistem *multiple choise*. Setiap ikon yang ditampilkan pada halaman menu utama adalah berbeda. Hal ini disesuaikan dengan bentuk khusus dari kategori yang disebutkan. Ikon-ikon tersebut termuat dalam bentuk lingkaran yang memiliki warna yang sama setiap lingkaran tersebut. Secara khusus, tampilan multimedia interaktif ini menggunakan template. Sebuah template yang telah dirancang untuk halaman pengantar dan menu utama.

5.2. Saran

Bagi para orang tua dan guru PAUD, multimedia pembelajaran interaktif pengenalan huruf hijiyah bagi siswa PAUD bisa menjadi alternatif media yang

optimal untuk penerapan media yang lebih efektif dan menarik untuk anaknya. Peran orang tua dan guru PAUD dalam hal ini adalah sebagai pendampingan terhadap penggunaan multimedia interaktif ini anak - anak. Orang tua dan guru disarankan mampu menjembatani anak untuk memberikan pemahaman akan waktu-waktu dalam menggunakan multimedia interaktif ini. Sehingga nantinya kegiatan belajar anak dalam pendidikan formal lainnya tidak terganggu dengan penggunaan media pembelajaran interaktif pengenalan huruf hijiyah tersebut. Peran selanjutnya dari para orang tua dan guru yakni, memberikan pemahaman yang lebih terhadap isi multimedia jika 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 bagian yang sukar dipahami oleh anak , maka orang tua serta guru sebagai pihak yang lebih mengerti diharapkan mampu memberikan penjelasan yang lebih jelas dengan cara tersendiri terhadap karakter setiap anak. Saran berikutnya, untuk anak-anak diharapkan tidak pasif dalam menggunakan multimedia interaktif ini. Anak diharapkan untuk aktif bertanya pada orang tua ataupun guru yang dirasa lebih mengerti akan materi yang disampaikan, apabila nantinya didapati bagian yang kurang dimengerti oleh anak itu sendiri. Dalam penggunaannya, anak-anak juga disarankan untuk lebih mengeksplorasi mandiri maksud-maksud dari materi yang ada di dalam multimedia interaktif ini. Sehingga dengan sikap keingintahuan yang lebih dari anak-anak tersebut diharapkan dapat meningkatkan pengeahuannya, terutama pemahaman tentang huruf hijaiyah. Dengan sikap aktif dari anak-anak

ini, maka diharapkan pula penyampaian materi multimedia interaktif ini dapat berjalan sebagai mana mestinya.

Saran ketiga, Yayasan Insan Madani Al Huda, multimedia interaktif ini dapat dijadikan sebagai produk yang bisa ditawarkan dan disebarluaskan kepada masyarakat Indonesia. Dengan menyebarkan hasil rancangan multimedia interaktif, maka diharapkan manfaat dari perancangan multimedia interaktif ini dapat disebarluaskan untuk masyarakat Indonesia dan mempromosikan Yayasan Insan Madani Al Huda ke seluruh Indonesia. Dengan hal tersebut, bisa didapati kemungkinan kerja sama saling menguntungkan bagi kedua belah pihak. Bagi pihak yayasan, akan diuntungkan dengan adanya pengenalan atau promosi agar Rumah Tahfidz Al Huda diminati banyak orang dan juga nantinya bisa ditawarkan serta dipasarkan kepada masyarakat. Pihak Yayasan dalam hal ini disarankan untuk memproduksi dan menyebarkan 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

- Siskandar. 2003. *Kurikulum Berbasis Kompetensi Untuk Anak Usia Dini*, Buletin PADU Jurnal Ilmiah Anak Dini Usia “Menu Pembelajaran PADU”, Vol 2 No. 01, April 2003.
- Anni, Catharina Tri, dkk. 2006. *Psikologi Belajar*. Semarang: Universitas Negeri Semarang Press.
- Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*, Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 2005), hal. 164
- Prasetyaningsih, Indri. 2016. <http://repository.upy.ac.id/312/1/Jurnal%20Indri%20Prasetyaningsih.pdf> (diunduh tanggal 20 Maret 2020)
- Neli Putri. “Bi’ah ‘Arabiyah.” *Jurnal Al-Ta’lim, Jilid 1, Nomor 5 Juli 2013, hlm. 407-413*
- Hamalik. 2008. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.
- Pramono, Gatot. 2007. *Aplikasi Component Display Theory Dalam Multimedia Dan Web Pembelajaran*. Jakarta: Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan Departemen Pendidikan Nasional.
- Cenadi, Christine Suharto. 1999. *Elemen-elemen dalam Desain Komunikasi Visual*. Nirmana Vol.1.
- Widagdo. 1993. “*Desain, Teori, dan Praktek*”. Seni Jurnal Pengetahuan dan Penciptaan Seni. BP ISI Yogyakarta III/03.
- Daryanto. 1993. *Media Visual untuk Pengajaran Teknik*. Tarsito Bandung.
- Adi Kusrianto. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi Offset

- Cenadi, Christine Suharto. 1999. *Corporate Identity, Sejarah dan Aplikasinya*. Makalah – Jurusan Desain Komunikasi Visual. Universitas Kristen Petra. Jakarta.
- Hofstetter, Fred T. 2001. "*Multimedia Literacy. Third edition. McGraw-Hill International edition*": New York.
- Nandi. 2006. *Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Geografi Di Persekolahan*. GEA, Volume 6, No. 1.
- Munir. 2012. *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Chaer, Abdul. 2002. *Pengantar semantik Bahasa Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wiyani, Ardy. 2012. *Save Our Children From School Bullying*. Jogjakarta : Arruzz Media.
- Hamalik, 1994. *Media Pendidikan* . Bandung : Citra Aditya Bakti.

LAMPIRAN 1

Nama : Muhammad Azzam
NIM : 2411317003
Prodi : Desain Komunikasi Visual, D3
Jurusan : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni
Universitas : Universitas Negeri Semarang
Tempat, Tanggal Lahir : Bekasi, 23 Januari 1999
Alamat : VIP, Blok i 27 no 5, Teluk Pucung, Bekasi Utara
No. HP : 081288107436
Email : azzammuhammad1221@gmail.com@gmail.com

Nama Orang Tua :

- Ayah : Semiawan
- Ibu : Teny Mardiana S

Riwayat Pendidikan :

- SDIT AVICENNA
- SMPIT THARIQ BIN ZIYAD
- SMAIT THARIQ BIN ZIYAD

LAMPIRAN 2



KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

No.: 3720 /UN37.1.2/EP/2020

tentang

**PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR SEMESTER GASAL/GENAP
TAHUN AKADEMIK 2019/2020**

- Menimbang** : Bahwa untuk memperlancar mahasiswa Jurusan/Prodi : Seni Rupa / DKV - D3, Fakultas Bahasa dan Seni membuat Skripsi/Tugas Akhir, maka perlu menetapkan Dosen-dosen Jurusan/Prodi : Seni Rupa / DKV - D3, Fakultas Bahasa dan Seni UNNES untuk menjadi Pembimbing.
- Mengingat** :
 1. SK Rektor UNNES No. 164/O/2004 tentang Pedoman penyusunan Sripsi/Tugas Akhir Mahasiswa Strata 1 (S1) UNNES ;
 2. SK Rektor UNNES No.162/O/2004 tentang Penyelenggaraan Pendidikan UNNES ;
 3. Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Tambahan Lembaran Negara RI No. 4301, penjelasan atas Lembaran Negara RI Tahun 2003, Nomor 78)
- Memperhatikan** : Usul Ketua Jurusan/ Prodi : Seni Rupa / DKV - D3 tanggal : 16 April 2020

M E M U T U S K A N

- Menetapkan** :
PERTAMA : Menunjuk dan menugaskan kepada:
 Nama : **Wandah Wibawanto S.Sn., M.Ds.**
 NIP : 198301282014041002
 Pangkat/Golongan : Penata Muda Tk. I – III/b
 Jabatan Akademik : Asisten Ahli

Sebagai Pembimbing

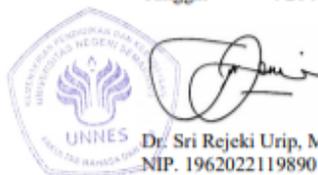
Untuk membimbing mahasiswa penyusun Skripsi/Tugas Akhir:

- Nama : **Muhammad Azzam**
 NIM : 2411317003
 Jurusan/Prod : Seni Rupa / DKV - D3
 Judul : Perancangan Pembelajaran Interaktif Pengenalan Huruf Hijayah Bagi Siswa PAUD

- KEDUA** : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.

Ditetapkan di : Semarang
 Tanggal : 21 April 2020

Dekan,



- Tembusan** :
 1. Wakil Dekan Bid. Akademik
 2. Ketjur Seni Rupa
 3. Dosen Pembimbing
 4. Mahasiswa Ybs.

No.Dok. FM-03-AKD-24

Dr. Sri Rejeki Urip, M.Hum.
 NIP. 196202211989012001

