

PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF KOMIK ELEKTRONIK SEBAGAI MEDIA EDUKASI PADA SDN GANDARIA UTARA 08 PAGI, JAKARTA SELATAN

Maranatha Kristian Sung¹⁾, Ricky Widyananda Putra²⁾

¹Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Budi Luhur

^{1,2}Jl. Raya Ciledug, Petukangan Utara, Kebayoran Lama, Jakarta Selatan 12260

E-mail : maranathasung@gmail.com¹⁾, ricky_wputra@yahoo.co.id²⁾

Abstrak

Banyak metode dalam proses pembelajaran, salah satu nya yaitu dengan menggunakan metode media Interaktif. Pembuatan media Interaktif ini didukung karena pembelajaran sebelumnya masih menggunakan metode manual berupa buku. dan belum ada yang membuat animasi Interaktif sebagai media pembelajaran pada SDN Gandaria Utara 08 pagi. Pembelajaran Interaktif juga dapat digunakan sebagai wadah bagi siswa/siswi untuk bermain dan belajar. Berdasarkan penelitian pada SDN Gandaria Utara 08 pagi, dapat ditemukan beberapa kekurangan dalam pembelajaran berbasis teknologi. Dengan menggunakan metode pembelajaran Interaktif ini, diharapkan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menarik. Oleh Karena itu, penulis tertarik untuk menangani beberapa masalah tersebut, metode yang digunakan penulis ialah observasi dan pendekatan terhadap pihak SDN Gandaria Utara 08 pagi. Media yang digunakan merupakan gabungan dari berbagai media, seperti tulisan, gambar, animasi Interaktif serta suara yang dikemas dengan Adobe InDesign sehingga menghasilkan suatu program yang disebut multimedia pembelajaran Interaktif. Hasil dari penulisan laporan ini berupa animasi Interaktif yang bertema tentang pembelajaran sekolah mengenai binatang & moral yang dikemas dalam bentuk format swf. Serta penulis membuat stationery berupa amplop surat, kop surat, dan merchandise berupa mug (gelas).

Kata kunci: Pembelajaran, Interaktif, Komik, Desain, Implementasi.

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dunia anak adalah dunia bermain, selain itu bermain merupakan hak anak-anak, Lewat bermain anak-anak dapat mempelajari hal-hal baru, serta memuaskan apa yang menjadi kebutuhannya. Komik merupakan salah satu media grafis yang digunakan dalam dunia pendidikan, berfungsi sebagai alat memperjelas materi, menciptakan nilai rasa lebih dalam memahami materi, menarik minat dan perhatian siswa, siswa merasa senang, membangkitkan rasa ingin tahu siswa, memotivasi siswa untuk belajar, dan lain-lain. Perancangan komik Interaktif yang dibuat dengan pembelajaran yang menarik dengan diselengi permainan diharapkan dapat menambah minat baca anak-anak serta menambah pengetahuan kognitif anak tersebut.

Perkembangan teknologi informasi semakin berkembang sangat pesat dalam segala aspek kehidupan, mulai dari yang sederhana hingga menjadi semakin canggih. Seiring berjalannya waktu teknologi informasi memegang peranan yang sangat penting dalam segala bidang, khususnya dibidang pendidikan karena didunia pendidikan ini akan menghadirkan generasi penerus yang mengembangkan teknologi menjadi lebih inovatif dan revolusioner. Teknologi informasi merupakan komunikasi global yang saling berhubungan satu sama lain memiliki kemampuan untuk menguraikan

segala jenis komunikasi untuk saling bertukar informasi.

SDN Gandaria utara 08 pagi merupakan sekolah dasar yang dibangun untuk mewujudkan peserta didik mengembangkan berbagai potensi, baik psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosisal emosional, kognitif, bahasa, fisik/motorik, kemandirian dan seni.

SDN Gandaria utara 08 pagi membutuhkan animasi Interaktif sebagai media edukasi yang belum dimiliki sebelumnya, yang dimana animasi Interaktif ini bertujuan untuk memudahkan dalam proses pembelajaran dengan memberikan segala jenis informasi yang menarik mengenai pengenalan bentuk tubuh hewan, dan bernyanyi. Oleh karena itu, penulis selaku mahasiswa jurusan *Multimedia Graphic* Desain berencana akan mengimplementasikan animasi Interaktif sebagai media edukasi pada SDN Gandaria utara 08 pagi dengan mendesain secara kreatif, inovatif dan revolusioner.

Pembuatan animasi Interaktif sebagai media edukasi pada SDN Gandaria utara 08 pagi ini diharapkan bukan hanya sekedar menarik, tetapi juga dapat bermanfaat dalam memberikan segala informasi kepada para pembaca serta terus mengembangkan teknologi informasi dan komunikasi.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dirumuskan suatu permasalahan pada SDN Gandaria Utara 08 Pagi yaitu:

- Kurangnya minat anak dalam belajar dengan metode yang konvensional.
- Belum adanya media Interaktif sebagai media pembelajaran pada SDN Gandaria utara 08 pagi

1.3. Tujuan Riset dan Penelitian

Tujuan Riset dan penulisan yang telah penulis lakukan adalah sebagai berikut:

- Sebagai hasil laporan penelitian dalam membuat media Interaktif sebagai media pembelajaran yang bersifat edukasi.
- Mengembangkan metode pembelajaran berbasis teknologi serta menciptakan keunggulan mutu dengan menggunakan teknik pembelajaran media Interaktif.
- Sebagai bentuk latihan dan pengalaman dari ilmu yang telah diberikan.

1.4. Ruang Lingkup atau Batasan Masalah

Pada laporan ini penulis hanya membuat media Interaktif berupa media pembelajaran bersifat edukasi, dengan penjelasan sebagai berikut:

- Riset ini hanya mengembangkan media *InDesign* untuk digunakan sebagai media pembelajaran Interaktif.
- Stationary* yang dibuat berupa kop surat, amplop. Serta *merchandise* berupa *mug* (gelas).

2. METODE PENELITIAN

Metode Penelitian merupakan kerangka pemikiran yang digunakan untuk melakukan riset. Penulis menggunakan beberapa metode penelitian agar tujuan riset yang telah ditentukan dapat tercapai dengan baik. Seperti pengumpulan data berupa pengamatan secara langsung (*observation*), wawancara (*interview*), studi pustaka, analisa, implementasi serta saran dan penyusunan laporan.

Mc Clouds (2008:9), komik merupakan gambar-gambar serta lambang-lambang lain atau berbentuk turutan tertentu untuk menyampaikan informasi dan atau mencapai tanggapan estetis dari pembaca. Gambar-gambar dalam komik berbeda dengan buku cerita bergambar. Peran gambar-gambar pada buku cerita bergambar, bagaimanapun, tetap “sekedar” sebagai ilustrasi yang lebih berfungsi mengkonkretkan, melengkapi, dan memperkuat sesuatu yang diceritakan secara verbal, sedangkan gambar-gambar yang terdapat dalam komik sudah mampu mewakili suatu peristiwa atau

rentetan cerita yang sangat jelas tanpa disertai dengan adanya penjelasan secara verbal.

Komik elektronik dapat didefinisikan sebagai imaji-imaji gambar atau lambang yang di jajarkan dalam urutan yang disengaja, yang dikerjakan dengan menggunakan bantuan komputer, (sebagai “lawan” dari komik yang dikerjakan secara konvensional, di pindai dengan scanner, dan kemudian diwarnai dengan komputer) dan atau yang diterbitkan secara *digital* (sebagai bentuk lain dari versi cetaknya). Dalam hal ini biasanya dilakukan oleh si mesin pintar komputer, gadget, smartphone dan sejenisnya. Kartodirdjo (2007: 12).

Menurut Nurapriany (2008:6), *Multimedia* itu sendiri adalah penggunaan dan pemrosesan beberapa media (*text, audio, graphics, animation, video, and interactivity*) yang berbeda untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan produk *multimedia* (musik, *video, film, game, entertainment, dll*) Atau penggunaan sejumlah teknologi yang berbeda yang memungkinkan untuk menggabungkan media (*text, audio, graphics, animation, video, and interactivity*) dengan cara yang baru untuk tujuan komunikasi. Ciri-ciri *multimedia* yaitu mempunyai kemampuan untuk merubah Informasi dari analog seperti suara, musik dan video ke bentuk *digital* dan sebaliknya, serta bersifat Interaktif yaitu pengguna bisa berkomunikasi walaupun tidak secara langsung.

Menurut Munir (2012:128-129) pengertian dari *multimedia* Interaktif adalah suatu tampilan *multimedia* yang dirancang oleh desainer agar tampilannya memenuhi fungsi menginformasikan pesan dan memiliki Interaktifitas kepada penggunanya (*user*). Bila pengguna mendapatkan keleluasaan dalam mengontrol *multimedia* tersebut, maka hal ini disebut *multimedia* Interaktif.

Menurut Sadiman (2002:6), media berasal dari bahasa latin dan bentuk jamak dari kata medium yang berarti perantara. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.

Adobe *InDesign* CC 2017 merupakan penyempurnaan dari Adobe *PageMaker* dan Program *InDesign* versi sebelumnya. Program ini sangat populer di kalangan pelaku usaha media dan percetakan kelas dunia, karena memiliki fasilitas yang lengkap untuk pembuatan *design* dan *layout* halaman, baik untuk keperluan dokumen cetak maupun *digital*.

Menurut Budi Sutedjo Dharmo Oetomo (2006:3) mengungkapkan: “Animasi adalah gambar yang bergerak dengan kecepatan, arah dan dengan cara tertentu”. Animasi adalah urutan frame yang ketika diputar dalam rangka dengan kecepatan yang cukup, dapat menyajikan gambar bergerak lancar seperti sebuah film atau *video*. Animasi dapat juga diartikan dengan menghidupkan gambar, sehingga perlu mengetahui dengan pasti setiap detail karakter,

mulai dari tampak depan, belakang dan samping, detail muka si karakter dalam berbagai ekspresi normal, diam, marah, senyum, ketawa dan lainnya. Animasi ada dua jenis yaitu animasi 2D merupakan penciptaan gambar bergerak dalam lingkup dua dimensi dan 3D merupakan objek animasi yang berada pada ruang 3D, objek animasi ini dapat dirotasi dan berpindah seperti objek sungguhan.

Menurut Jessica Helfand (2015:15) mendefinisikan: Desain grafis sebagai kombinasi kompleks kata-kata dan gambar, angka-angka dan grafik, foto-foto dan ilustrasi yang membutuhkan pemikiran khusus dari seorang individu yang bisa menggabungkan elemen-elemen ini, sehingga mereka dapat menghasilkan sesuatu yang khusus, sangat berguna, mengejutkan atau subversif atau sesuatu yang mudah diingat”.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Spesifikasi Hardware

Tabel 1. Spesifikasi Hardware

Nama Perangkat	Spesifikasi
Laptop	ASUS A456UR
	Windows Version : Windows 10
	RAM : DDR3 4G
	Harddisk : 1TB
	Processor: Intel i5-7200U 3.18G

3.2. Spesifikasi Teknologi Software

a. Adobe Photoshop CS6

Adobe Photoshop CS6 adalah sebuah aplikasi desain yang lebih sesuai digunakan untuk memodifikasi sebuah image ilustrasi. Sering juga aplikasi ini dinamakan aplikasi modifikasi, karena hampir setiap optionnya dapat digunakan untuk membuat modifikasi.

b. Adobe Indesign CC 2017

Adobe Indesign CC 2017 merupakan penyempurnaan dari *Adobe PageMaker* dan *Program InDesign* versi sebelumnya. Program ini sangat populer di kalangan pelaku usaha media dan percetakan kelas dunia, karena memiliki fasilitas yang lengkap untuk pembuatan design dan layout halaman, baik untuk keperluan dokumen cetak maupun digital.

c. Adobe Premiere CS6

Adobe Premiere Pro adalah software untuk mengedit / menyunting / merangkai data (*video, audio, still image*) sehingga menjadi sebuah *video* yang utuh. Software ini biasa dipakai di dunia

perfilman bahkan rumahan. Dalam skala dunia, *premiere pro* masih merajai *software editing video* terpopuler. Begitu pula di Indonesia yang jauh meninggalkan pesaingnya seperti *final Cut Pro* dan *Avid*.

3.3. Objek Penelitian

Objek penelitian laporan ini yaitu SDN Gandaria Utara 08 Pagi belum menggunakan dan memiliki tampilan *multimedia* Interaktif dalam metode pembelajaran dan pengajarannya, maka penulis merancang dan membuat tampilan *multimedia* Interaktif sebagai media pembelajaran yang berisikan tema pembelajaran Interaktif mengenai pengenalan hewan dan berhitung.

3.4. Analisis Objek

Karena objek yang diteliti belum ada, maka penulis berinisiatif membuat sebuah tampilan *multimedia* Interaktif untuk pembelajaran untuk SDN Gandaria Utara 08 Pagi Tujuan dari pembuatan tampilan pembelajaran Interaktif ini adalah untuk memberikan metode pembelajaran yang berbeda pada Sekolah Dasar tersebut, sehingga siswa/siswi dapat berperan aktif berinteraksi dengan tampilan Interaktif yang telah dibuat, juga siswa/siswi dapat lebih mudah memahami dan mengingat pelajaran yang disampaikan oleh para pengajar.

Kendala yang dihadapi dalam pembuatan desain pembelajaran Interaktif ini yaitu karena belum adanya objek penelitian sebelumnya dan Sekolah Dasar tersebut belum memiliki media pembelajaran dengan teknologi Interaktif sehingga penulis harus menempatkan desain yang sesuai dengan jenjang tempat riset tersebut, agar dapat diterima oleh pengguna (dalam hal ini siswa/siswi dan para guru) dan dibuat semenarik mungkin sesuai dengan tema pelajaran yang akan dibahas. Dan penulis menggunakan *software* Adobe InDesign CC 2017 untuk membuat tampilan *multimedia* Interaktif ini.

Di samping kendala pembuatan tampilan *multimedia* Interaktif ini ada kelebihan yang didapat dengan pembuatan tampilan *multimedia* Interaktif ini, diantaranya yaitu siswa/siswi dapat secara aktif berinteraksi dengan tampilan Interaktif yang telah dibuat, juga siswa/siswi dapat lebih mudah memahami dan mengingat pelajaran yang disampaikan oleh para pengajar.

Penulis membuat tampilan desain pembelajaran Interaktif tersebut untuk diimplementasikan ke dalam *merchandise* berupa *mug* (gelas).

Desain pada amplop surat menggunakan logo Jaya Raya disertai keterangan yang masih memiliki kesamaan dengan desain sebelumnya. Begitu pula dengan desain kop surat ditambahkan keterangan

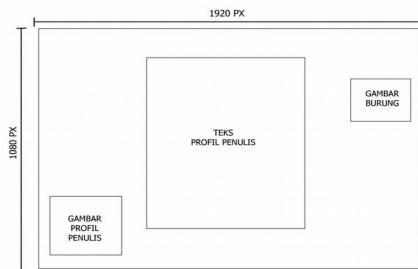
akreditasi dan ditambahkan watermark logo Jaya Raya di bagian tengah kertas.

3.5. Proposal Konsep Desain

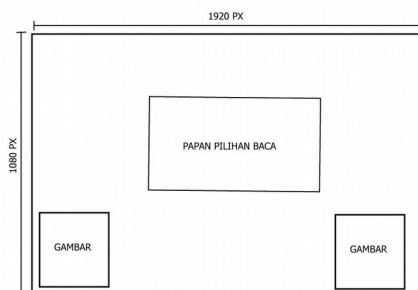
Pada bagian proposal konsep desain penulis akan mendeskripsikan tujuan dan struktur project yang akan dibuat sebelum kegiatan dimulai. sasaran dan batasan yang dituju mengenai desain yang dibuat berdasarkan penyelesaian masalah.

- a. Tujuan dari kegiatan ini antara lain :
 - 1) Membuat desain tampilan Interaktif sebagai media pembelajaran siswa/siswi.
 - 2) Membuat *stationary*.
 - 3) Menganalisa dan membuat desain untuk produk *merchandise*.
- b. Sasaran dan batasan yang dituju dari kegiatan ini antara lain :
 - 1) Riset ini hanya membuat tampilan *multimedia* Interaktif dengan satu tema bahasan sebagai contoh implementasi Interaktif dalam pembelajaran.
 - 2) *Stationary* yang akan dibuat adalah Kop surat, dan Amplop surat.
 - 3) *Merchandise* yang akan dibuat berupa *mug* (gelas).

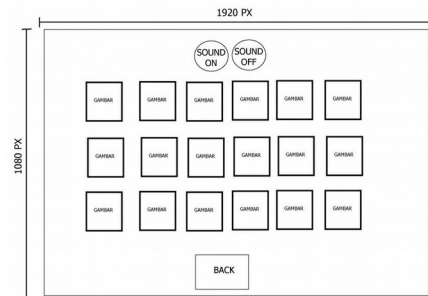
3.6. Rancangan Aplikasi



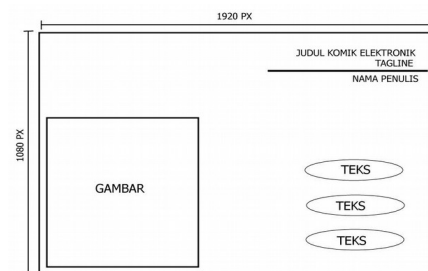
Gambar 1. Rancangan Layar Home



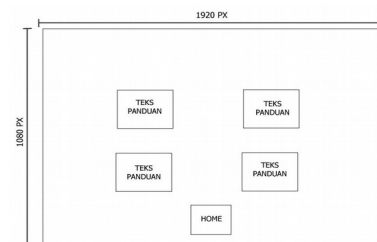
Gambar 2. Rancangan Layar Menu



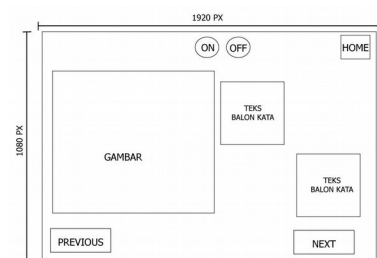
Gambar 3. Rancangan Layar Pilih Halaman Cerita



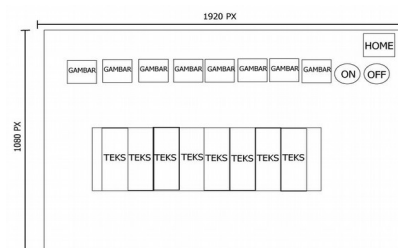
Gambar 4. Rancangan Layar Tentang



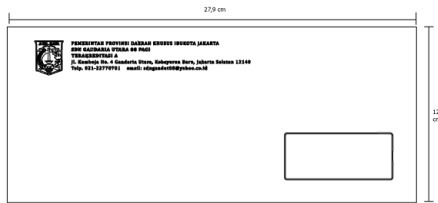
Gambar 5. Rancangan Layar Panduan



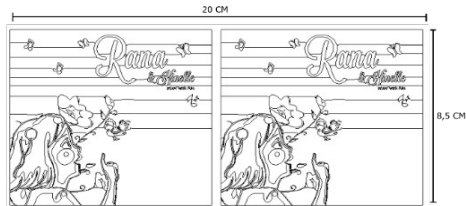
Gambar 6. Rancangan Layar Komik



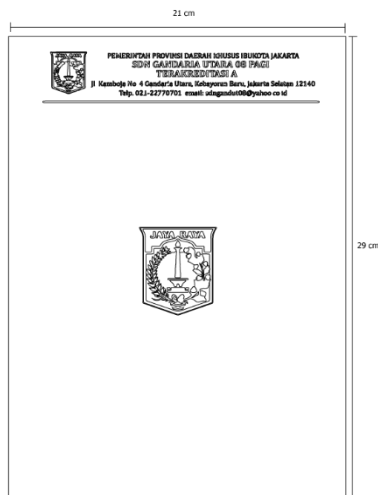
Gambar 7. Rancangan Layar Bernyanyi



Gambar 8. Draft Amplap



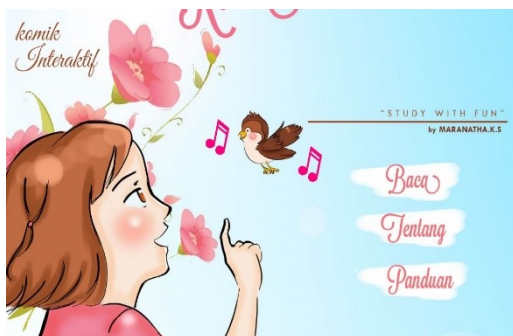
Gambar 9. Desain Mug



Gambar 10. Draft Kop Surat

3.7. Implementasi Desain

a) Tampilan Sistem



Gambar 11. Desain Home



Gambar 12. Desain Menu



Gambar 13. Desain Tentang



Gambar 14. Desain Pilih Halaman Cerita



Gambar 15. Desain Panduan



Gambar 16. . Desain Halaman Komik



Gambar 17. 17. Desain Layar Bernyanyi

3.8. Tampilan Produk Jadi



Gambar 18. Desain Mug

Gambar 19. Desain Kop Surat





Gambar 20. Desain Amplop

4. KESIMPULAN

Sangat pentingnya penggunaan teknologi dalam membuat metode pembelajaran sebagai media informasi untuk memperkenalkan perkembangan teknologi kepada siswa/siswi SDN Gandaria Utara 08 Pagi. Dengan pembuatan desain Media Interaktif Komik elektronik ini dapat mempermudah siswa/siswi dalam mengenal, mempelajari serta dapat mengingat suatu objek yang di lihat dan diharapkan para Siswa menjadi termotivasi untuk belajar. Untuk membuat tampilan Interaktif sebagai media pembelajaran ini juga diperlukan pemahaman yang mendalam tentang karakteristik desain yang dibuat seperti pemilihan warna serta desain karakter animasi yang sesuai dan menarik untuk di lihat siswa/siswi SDN Gandaria Utara 08 Pagi.

Penggunaan Media Interaktif Komik elektronik berperan penting dalam proses belajar mengajar di masa mendatang, agar terciptanya suasana belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan dan dapat memotivasi siswa/siswi untuk terus belajar.

Hasil dari penelitian ini telah menghasilkan sebuah media interaktif komik elektronik berbasis *flash movie*. Komik elektronik ini telah diimplementasikan dengan sempurna dan dikemas dalam bentuk kaset DVD dan berguna dalam proses pembelajaran.

Hasil dari riset yang telah saya lakukan menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media interaktif komik elektronik mendapat respon positif dari para siswa SDN Gandaria Utara 08 pagi, 90% siswa/siswi menyukai media edukasi tersebut. Dengan adanya media tersebut siswa/siswi menjadi lebih termotivasi dan semangat dalam belajar.

5. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Aziz, Abdul M. 2004. Menjadi Desainer Grafis Dengan Adobe Photoshop 7.0 dan Adobe Illustrator 10. Jakarta : Ekuator Digital Publishing.
- [2] Effendhy, Asep. 2014. Buku Pintar Desain Grafis Untuk Pemula. Jakarta: Mediakita
- [3] Enterprise, Jubilee. 2018. Adobe InDesign Komplet.x Jakarta : PT Elex Media Komputindo.
- [4] Hendratman, Hendi.2017. The Magic Of AdobePremiere Pro. Jakarta : Informatika.
- [5] Munir. 2012. Multimedia: Konsep dan Aplikasidalam Pendidikan. Bandung: Alfabeta
- [6] Nurmina. 2015. Pengembangan Media Interaktif Komik Elektronik Berbasis Flash Movie Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karya Sastra Mahasiswa Calon Guru Sekolah Dasar. Jupendass : Vol 2 ,No 1.
- [7] Oetomo, Budi Sutedjo Dharmo. 2006. Perencanaan dan Pembangunan Sistem Informasi. Yogyakarta : AND
- [8] Rahadian, Lingga. 2016. Perancangan Animasi edukatif "Oh Begitu Episode: Mengapa Petir dan Guntur tidak datang berbarengan"Untuk Anak Didik Umur 9-15 Tahun. Skripsi. Universitas Budi Luhur.
- [9] Wibowo, Ibnu Teguh. 2013. Belajar Desain Grafis.Yogyakarta: Buku Pintar