

IMPLEMENTASI MULTIMEDIA INTERAKTIF BELAJAR MENGENAL HEWAN SEBAGAI MEDIA EDUKASI PADA TK BUDI MULIA TANGERANG

SyahdanAchmadPasya, Ari Saputro

Manajemen Informatika, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Budi Luhur

Jl. Raya Ciledug, Petukangan Utara, Kebayoran Lama, Jakarta Selatan 12260

E-mail: syahdanpasya@gmail.com . ari.saputro@budiluhur.ac.id

Abstrak

Dengan seiringnya kemajuan teknologi informasi semakin berkembang pesat dalam segala aspek kehidupan. Banyak metode proses pembelajaran yang dapat digunakan salah satunya media interaktif didukung karena pembelajaran sebelumnya masih menggunakan media manual berupa buku. Dan belum ada yang membuat multimedia animasi interaktif sebagai media pembelajaran pada TK Budi Mulia. Pembelajaran dalam bentuk media interaktif dapat dipakai sebagai wadah oleh siswa/siswi untuk bermain sambil belajar. Berdasarkan penelitian pada TK Budi Mulia, dapat ditemukan mempunyai kekurangan didalam penerapan pembelajaran berbasis teknologi. Dengan digunakannya metode pembelajaran interaktif, diharapkan dapat menciptakan suasana pembelajaran lebih menarik perhatian siswa/siswi. Oleh karna itu penulis tertarik untuk menangani beberapa masalah tersebut, metode yang digunakan pembuat adalah observasi dan pendekatan terhadap pihak TK Budi Mulia. Media yang digunakan ialah campuran dari berbagai media, seperti tulisan, gambar, animasi interaktif serta suara yang digabung menggunakan Adobe Flash CC sehingga menghasilkan suatu program yang disebut multimedia interaktif. Hasil dari pembuat laporan ini berupa animasi interaktif yang bertema tentang pengenalan binatang dan pembelajaran mengenal hewan melalui suaranya dalam bentuk format swf. Serta penulis membuat stationary berupa amplop, kop surat, dan merchandise berupa mug (Gelas).

Kata kunci: Animasi, Multimedia, Multimedia Interaktif, Desain

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dengan seiringnya perkembangan zaman dari masa ke masa dapat kita rasakan, contohnya dibidang teknologi informasi yang berkembang sangat pesat dalam segala bidang aspek kehidupan. Seiring berjalannya waktu teknologi informasi memegang peran sangat penting dalam segala bidang. Khususnya dibidang pendidikan karena dunia pendidikan ini akan terus melahirkan generasi penerus yang mengembangkan teknologi informasi menjadi jauh lebih baik lagi. Teknologi informasi ialah berkomunikasi yang saling berhubungan satu sama lainnya, dan dapat memiliki kemampuan untuk saling bertukar informasi.

TK Budi Mulia merupakan fasilitas pendidikan yang dibangun untuk mewujudkan siswa/siswi mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya, baik psikis dan fisik yang meliputi moral, nilai agama, sosial, Bahasa, motorik, kemandirian, unggul dalam Akasemik maupun Non Akademik dan seni.

TK Budi Mulia membutuhkan multimedia interaktif sebagai media edukasi yang belum dimiliki sebelumnya, dimana multimedia interaktif ini bertujuan untuk memudahkan dalam proses pembelajaran, menarik perhatian peserta didik dan dapat memberikan informasi mengenai pengenalan

berbagai macam hewan. Oleh karna itu, pembuat selaku mahasiswa peminatan Multimedia Graphic Desain berencana akan menerapkan multimedia interaktif sebagai media belajar di TK Budi Mulia, guna menarik minat dan juga bermanfaat oleh siswa/siswi. Serta dapat memberikan segala informasi kepada pembaca.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun tujuan serta manfaat yang diperoleh dari penelitian berdasarkan rumusan masalah yang sudah disimpulkan pada TK Budi Mulia, sebagai berikut:

1. Belum memiliki Tampilan multimedia interaktif sebagai media edukasi pada TK Budi Mulia.
2. Tk Budi Mulia belum menggunakan metode pembelajaran secara maksimal, seperti belum adanya penggunaan teknologi sebagai metode pembelajaran di sekolah tersebut.

1.3 Tujuan Riset dan Penulisan

Adapun tujuan serta manfaat yang diperoleh dari penelitian berdasarkan rumusan masalah yang sudah disimpulkan pada TK Budi Mulia, sebagai berikut:

1. Membuat Tampilan Multimedia Interaktif mengenai hewan sebagai media edukasi yang belum dimiliki pada TK Budi Mulia.
2. Sebagai bentuk latihan dan pengalaman dari ilmu yang telah diberikan.
3. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan diploma 3.

1.4 Ruang Lingkup / Batasan Masalah

Pada penulisan Laporan Tugas Akhir ini akan dibatasi pada hal-hal berikut ini, yaitu:

1. Riset ini hanya membuat multimedia interaktif sebagai media edukasi menyampaikan informasi yang lebih menarik lagi.

1.5 Metode Penelitian

Dalam penulisan laporan Tugas Akhir ini, pembuat menggunakan beberapa metode yang dipergunakan, antara lain sebagai berikut: "Penulis melakukan wawancara langsung kepada TK Budi Mulia mengenai desain multimedia interaktif sebagai media edukasi yang akan diterapkan., Penulis melakukan pengamatan langsung ke TK Budi Mulia, guna untuk mendapatkan informasi dalam kebutuhan metode penelitian, Setelah melakukan observasi, penulis memilih untuk membuat multimedia interaktif sebagai media edukasi agar mempermudah pembelajaran dan membuatnya lebih menarik saat menyampaikan informasi yang nantinya akan diterapkan.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan dibagi menjadi lima Bab tersusun sebagai berikut:

2. LANDASAN TEORI

2.1 Multimedia

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005:80), Multimedia adalah Penyediaan Informasi pada komputer yang menggunakan suara, grafik, animasi dan teks.

Sedangkan pendapat Nurapriany (2008:6), Multimedia itu sendiri ialah kegunaan dan memproses beberapa media (teks, suara, grafis animasi, video, and interaktivitas) yang berbeda untuk memberikan informasi atau menghasilkan produk multimedia atau penggunaan sejumlah teknologi yang berbeda yang memungkinkan untuk digabungkan media (teks, suara, grafis, animasi, video, and interativitas) dengan cara yang baru untuk tujuan komunikasi. Ciri multimedia yaitu mempunyai berkemampuan untuk mengubah Informasi dari analog seperti suara, musik dan video ke bentuk digital dan sebaliknya, serta bersifat Interaktif yaitu

pengguna bisa komunikasi walaupun tidak secara langsung.

2.2 Multimedia Interaktif

Munir (2012:128-129) mendefinisikan pengertian dari multimedia interaktif adalah tampilan multimedia yang dirancang oleh desainer agar tampilannya menarik dan memenuhi fungsi serta menginformasikan pesan yang memiliki interaktifitas kepada penggunanya. Apabila pengguna mendapatkan keleluasaan dan mengontrol multimedia tersebut, maka hal ini disebut sebagai multimedia interaktif.

2.3 Animasi

Budi Suttedjo Dharmo Oetomo (2006:3) mendefinisikan Animasi adalah gambar yang dapat bergerak dengan kecepatan, arah dengan cara tertentu". Animasi ialah deretan frame yang saat diputar rangka dengan kecepatan yang cukup, dapat menyediakan gambar bergerak lancar seperti sebuah film dan video. Animasi dibagi kedalam 2 jenis yaitu animasi 2D yang merupakan menciptakan gambar bergerak dalam lingkup 2D dan 3D yang merupakan objek animasi pada ruang 3D, objek animasi ini dapat dirotasi dan berpindah-pindah layaknya objek nyata.

2.4 Desain Grafis

Desain grafis berasal dari 2 kata yaitu 'Desain' yang berarti merancang, dan 'Grafis' yang berarti gambar Jadi, desain grafis adalah merancang komunikasi dengan gambar. Desain grafis dalam pandangan Ilmu Komunikasi adalah metode penyampaian pesan visual yang berbentuk teks dan gambar dari komunikator kepada komunikan. (Ibnu Teguh, 2013:10)

Jessica Helfand (2015:15) sendiri mendefinisikan Desain grafis sebagai kombinasi kompleks antara kata dan gambar, angka dan grafik, foto dan ilustrasi yang dibutuhkan pemikiran khusus, sehingga mereka bias menerapkan sesuatu yang khusus, sangat berguna, mengejutkan dan subversif atau sesuatu yang mudah diingat".

2.5 Action Script 3.0

Action Script ialah bahasa program yang di gunakan oleh software Flash untuk mengontrol object-object ataupun movie yang terdapat didalam Flash. Sedangkan untuk definisi ActionScript 3.0 menurut pendapat Roger Braunstein (2010:3) merupakan bahasa yang dikembangkan oleh Adobe, yang termasuk kedalamnya Flash Professional, Flex Framework, Flash Builder, AIR, dan Flash Lite 4.

3. ANALISIS

3.1 Sejarah Organisasi

Yayasan Pendidikan Budi Mulia Ciledug, merupakan yayasan yang didirikan akte notaris Ny. Hanny Wahyudi, S.H tanggal 25 Februari 1987 No. 218 di Tangerang Pendiri yayasan Budi Mulia adalah Bapak H. Hapas Hasanudin Syarif, B.A yang sangat memperhatikan perkembangan pendidikan karena beliau adalah seseorang pendidik.

Visi:

Mewujudkan pendidikan yang berakhlak. Unggul dalam Akademik dan non Akademik.

Misi:

- a. Meningkatkan kualitas keimanan dan ketaqwaan kepada Tuha Yang Maha Esa.Menyediakan tempat yang nyaman untuk berkumpul dan bersantai.
- b. Mengoptimalkan kualitas pembelajaran dan bimbingan.
- c. Mewujudkan pendidikan yang unggul, berkualitas dan berdaya saing.
- d. Mewujudkan sumber daya manusia yang berakhlak mulia, kreatif, inovatif, berwawasan kebangsaan, cerdas, sehat, dan disiplin.
- e. Menjalin kerjasama yang harmonis antara warga sekolah dan lingkungan.

3.2 Adobe Flash Professional CC

Adobe Flash adalah program yang sangat populer untuk membuat animasi 2D berbasis vektor. Kecanggihhan dan kelengkapan fitur yang dimiliki flash, membuat program ini banyak diminati oleh para animator dalam membuat berbagai macam karya animasi 2D.

Di dalam adobe flash terdapat 2 teknik pembuatan animasi, yaitu animasi tween dan animasi frame by frame. Selain kedua cara tersebut, user juga dapat membuat animasi yang lebih menarik dan atraktif dengan menggunakan ActionScript serta mengubah properti, simbol, maupun instance object.

Symbol adalah sebuah objek yang tersimpan di dalam panel Library. Symbol bisa berupa gambar, teks, file sound, tombol, ataupun Movie Clip yang dapat anda gunakan kembali pada proyek animasi

berikutnya. Adobe Flash memiliki 3 tipe simbol, yaitu Movie clip, button dan Graphic

3.3 Adobe Illustrator

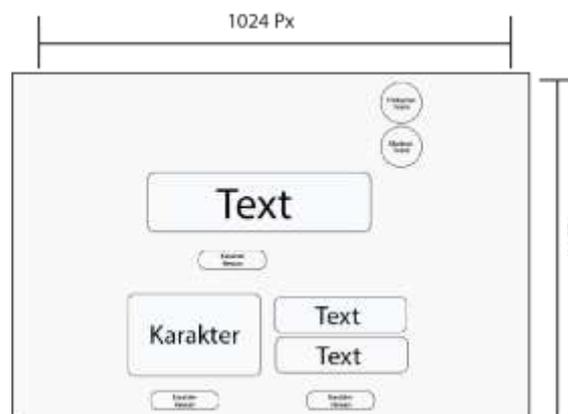
Program Adobe Illustrator banyak digunakan dalam pembuatan gambar ilustrasi, pewarnaan objek, sehingga menghasilkan gambar ilustrasi yang menarik. Adobe illustrator merupakan program pengolah vektor, dan untuk membuat desain serta ilustrasi kreatif. Pada saat ini Adobe Illustrator semakin bagus dan menyaingi kepopuleran program grafis lain, termasuk Corel Draw, dan Freehand MX. Di dalam area kerja Adobe Illustrator terdapat sistem menu, toolbox, palet dan fitur-fitur lain yang bekerja secara profesional. Dilengkapi dengan adanya tambahan efek-efek baru seperti 3D dan kompatibel dengan Adobe Portable Document Format (PDF).

3.4 Rancangan Aplikasi Desain

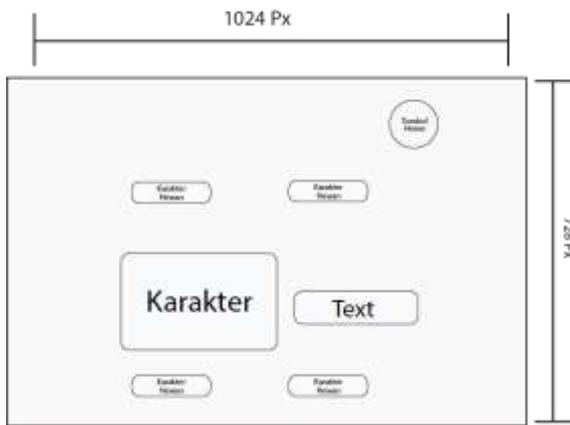
a. Rancangan Layar



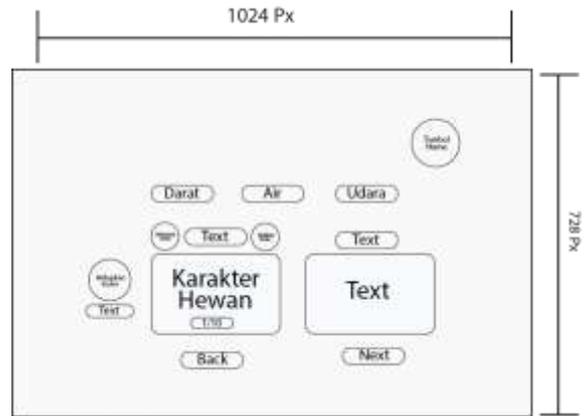
Gambar 1. Rancangan Layar Opening



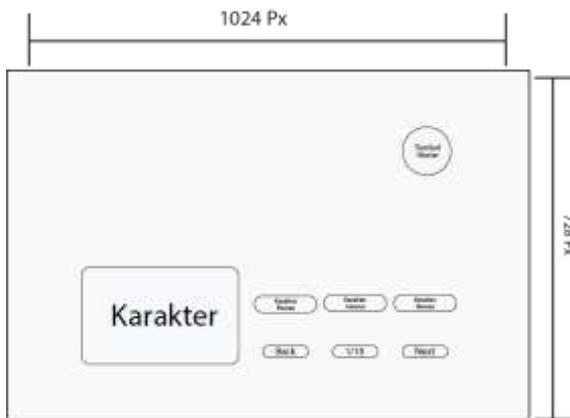
Gambar 2. Rancangan Layar Home Awal



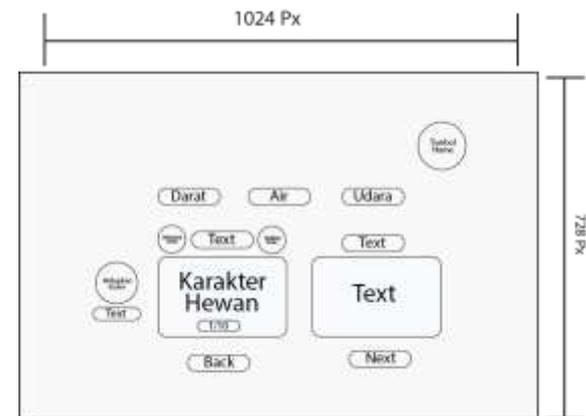
Gambar 3. Rancangan Layar Home Tebak Gambar



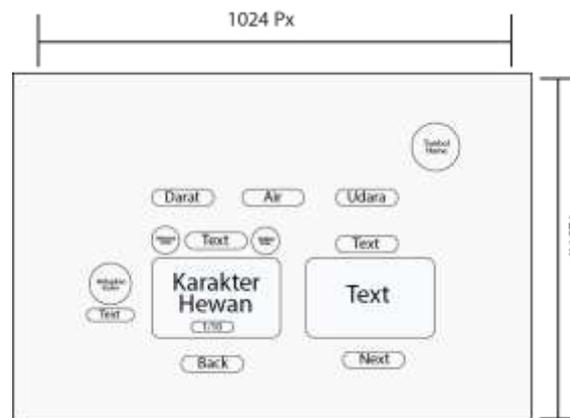
Gambar 6. Rancangan Layar Pengertian Hewan Air



Gambar 4. Rancangan Layar Tebak Gambar



Gambar 7. Rancangan Layar Pengertian Hewan Udara



Gambar 5. Rancangan Layar Pengertian Hewan Darat



Gambar 8. Desain Merchandise Mug

4. IMPLEMENTASI DESAIN

4.1 Implementasi Desain



Gambar 9. Implementasi Desain Opening



Gambar 10. Implementasi Desain Home Awal



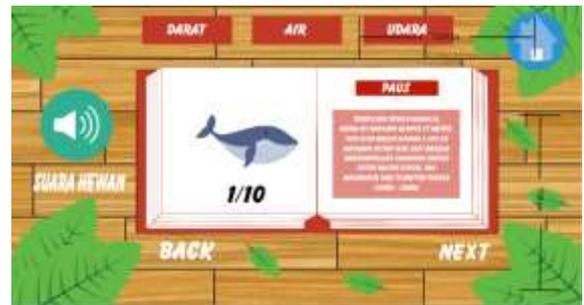
Gambar 11. Implementasi Desain Home Tebak Gambar



Gambar 12. Implementasi Desain Tebak Gambar



Gambar 13. Implementasi Desain Pengertian Hewan Darat



Gambar 14. Implementasi Desain Pengertian Hewan Air



Gambar 15. Implementasi Desain Pengertian Hewan Udara



Gambar 16. Implementasi Desain Stationary Mug

5. KESIMPULAN

Teknologi memegang peran penting dalam kemajuan suatu kegiatan belajar mengajar, dalam membuat metode pembelajaran sebagai media informasi untuk memperkenalkan kemajuan teknologi kepada siswa/siswi TK Budi Mulia Tangerang. Dengan pembuatan desain animasi interaktif ini agar dapat mempermudah siswa/siswi dalam mengenal, memahami, mempelajari serta dapat mengingat suatu objek yang dilihat. Agar para siswa/siswi Tk Budi Mulia lebih termotivasi dalam belajar.

Selain sebagai media pendukung pembelajaran, pembuatan multimedia interaktif ini menjadi salah satu strategi promosi TK Budi Mulia Tangerang karna dapat menjadi nilai jual yang menarik karena sistem pembelajarannya menjadi jauh lebih baik, professional dan menggunakan teknologi dalam media pembelajarannya.

Pembuatan desain *merchandise* berupa *mug* dan *stationary* berupa kop surat dan amplop menggunakan konsep logo dari sekolah tersebut sebagai pelengkap media promosi pada TK Budi Mulia Tangerang.

5. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Braunstein Roger. 2010. *ActionScript 3.0 Bible Second Edition*. Indianapolis: Wiley Publishing Inc
- [2] Brown Sally. 2000. *Effective Learning and Teaching in Higher Education Series*. London: Routledge Falmer.
- [3] Effendhy Asep. 2014. *Buku Pintar Desain Grafis Untuk Pemula*. Jakarta: Mediakita
- [4] Helfand Jessica. 2016. *Design. The Invention of Desire*. New Haven: Yale University Press
- [5] Nurapriany, Evi. (2008). *Buku Teks SMK: Teknik Multimedia*. Bandung: Departemen Pendidikan Nasional
- [6] Madcoms Madiun. (2013). *PASTI BISA!! Belajar Sendiri Adobe Flash Pro CS6*. Yogyakarta: ANDI