

## BAB III

### METODOLOGI DAN PERANCANGAN KARYA

Pada BAB III ini akan dijelaskan tentang perancangan karya dalam proses pembuatan CD pembelajaran pengenalan budaya Indonesia untuk anak sekolah dasar. Menjelaskan konsep atau pokok pikiran utama yang menjadi dasar rancangan karya yang akan dibuat. Metodologi penelitian yang digunakan dalam pembuatan CD Pembelajaran Interaktif Pengenalan Budaya Indonesia Untuk Anak Sekolah Dasar kelas III sampai VI ini adalah menggunakan metode SDLC (System Development Life Cycle), yaitu proses logis yang digunakan oleh pengembang atau analis dalam proses pembuatan sebuah media informasi.

#### 3.1 Tahap Perencanaan / Planning

Untuk dapat membuat dan merancang karya interaktif yang baik perlu dilakukan sebuah perencanaan terlebih dahulu secara matang agar hasil yang di dapat bisa maksimal.

1. Sumber Data

Sebagian besar data yang digunakan merupakan data sekunder. Data sekunder merupakan data yang telah dikumpulkan oleh lembaga pengumpul data dan dipublikasikan kepada masyarakat pengguna data.

2. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, digunakan 3 teknik pengumpulan data, yaitu :

a. Wawancara

Metode wawancara ini dilakukan langsung untuk mendapatkan informasi-informasi lebih dalam. Metode wawancara ini termasuk dalam data primer. Pihak yang akan diwawancarai adalah informan yang dianggap memadai dan mengerti tentang pembelajaran budaya Indonesia, seperti kepala sekolah atau guru pengajar budaya Indonesia.

b. Kuisisioner

Metode kuisisioner ini dilakukan untuk mendapatkan informasi-informasi yang akurat. Pihak yang akan diberi kuisisioner adalah murid sekolah dasar yang diambil secara acak. Pemilihan sekolah dasar yang dituju juga dipilih secara acak.

c. Kepustakaan

Kepustakaan merupakan metode pencarian dan pengumpulan data dengan cara mencari referensi, literature dan bahan-bahan teori yang diperlukan dari berbagai sumber wacana yang berkaitan. Beberapa sumber/buku yang digunakan dalam penulisan Tugas Akhir ini diantaranya:

- 1.) *Kebudayaan* oleh Ki Hajar Dewantara yang secara garis besar berisi tentang sejarah budaya.
- 2.) *Kamus Besar Bahasa Indonesia Departemen Pendidikan dan Kebudayaan* oleh penerbit Balai pustaka yang memaparkan tentang penjelasan-penjelasan budaya.

3.) *Pengantar Desain Komunikasi Visual* oleh Adi Kusrianto yang banyak menjelaskan tentang bagaimana tampilan-tampilan visual dan warna yang baik.

d. Dokumentasi Data

Metode dokumentasi data dalam hal ini yang dimaksudkan adalah dengan penelitian historis documenter yang dilakukan dengan mengumpulkan dokumen dengan menggali, memotret, meniru dan sejenisnya. Dokumentasi ini berupa gambar, foto, arsip.

### 3.2 Tahap Analisis

Pada tahap ini dilakukan analisa dan alur kerja yang diperlukan. Tujuan dari analisa adalah untuk menentukan permasalahan yang dihadapi, sehingga diharapkan dengan dilakukannya analisa maka permasalahan yang ada akan dapat teratasi.

1. Studi Eksisting

Dalam setiap perancangan suatu proyek multimedia, dilakukan proses studi eksisting, yaitu kegiatan menelusuri dan mengamati dengan seksama proyek multimedia yang sudah ada sebelumnya. Objek yang digunakan sebagai studi eksisting bisa dianggap sebagai kompetitor bagi proyek multimedia yang akan diproduksi. Kegiatan ini bermanfaat agar dalam proses pembuatan proyek multimedia, dapat menghasilkan suatu karya yang sempurna, karena telah mempelajari kelebihan, kekurangan, kesempatan dan ancaman (SWOT) proyek multimedia yang sebelumnya telah ada di masyarakat.

## 2. Analisis Kompetitor

Untuk memperdalam ide dan konsep, dilakukan kajian terhadap beberapa karya CD pembelajaran, diantaranya:

### a. CD Interaktif Belajar dan Bermain Untuk Anak-anak Dalam Rangka Mengenalkan Ragam Seni dan Kebudayaan di Indonesia oleh Randy OT.

CD Pembelajaran interaktif ini menggunakan 2 tokoh sebagai pemerannya. Mengajak untuk ikut serta bermain bersama mereka dalam mengenal kebudayaan Indonesia. Tampilan yang disajikan juga sangat atraktif.



Gambar 3.1 Cover CD Interaktif oleh Randy OT

Sumber: (Randy, 2008)

Tabel 3.1 Analisis kekurangan dan kelebihan **CD Interaktif Belajar dan Bermain Untuk Anak-anak Dalam Rangka Mengenalkan Ragam Seni dan Kebudayaan di Indonesia**

Kekurangan	Kelebihan
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Informasi budaya yang ditampilkan tidak lengkap</li> <li>• Penggunaan karakter yang tidak mencerminkan Indonesia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desain grafis yang detail dan kompleks</li> <li>• Terdapat jalan cerita tokoh yang dimunculkan</li> <li>• Visualisasi yang menarik untuk anak sekolah dasar</li> </ul>

**b. Pembuatan CD Interaktif Pengenalan Kebudayaan Indonesia Berbasis Flash oleh Indrias Puji Pramesti.**

CD interaktif ini menggunakan beberapa tokoh sebagai pemerannya. Memperkenalkan tentang budaya Indonesia mulai dari rumah adat, pakaian adat, tarian adat dan senjata tradisional.



Gambar 3.2 Tampilan halaman CD interaktif oleh Indrias Puji Pramesti

Sumber: (restymaya.student.umm.ac.id)

Tabel 3.2 Analisis kekurangan dan kelebihan Pembuatan CD Interaktif

**Pengenalan Kebudayaan Indonesia Berbasis Flash**

Kekurangan	Kelebihan
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Informasi budaya yang diberikan tidak lengkap.</li> <li>• Tidak ada kuis sebagai soal latihan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Adanya video untuk mengenalkan tari daerah</li> <li>• Penjelasan yang singkat sehingga mempermudah dalam proses pembelajaran.</li> </ul>

### 3.3 Strength Weakness Opportunities Threat

Tabel 3.3 Analisis SWOT

Analisis SWOT	Analisis Subyek	Analisis Kompetitor	
		1	2
Strength	Informasi yang ditampilkan lengkap dan jelas, menggunakan banyak tampilan gambar sebagai pengenalan.	Segala sesuatu diperhitungkan mulai dari desain grafis, sistem navigasinya, dan jalan cerita tokoh yang ditampilkan.	Adanya pemberian video menjadi poin tambahan untuk memperbagus karya.
Weakness	Dengan menggunakan banyak gambar dan audio akan membuat loading lebih lama.	Informasi budaya yang ditampilkan hanya beberapa dan tidak lengkap	Informasi data yang diberikan tidak lengkap dan tidak ada kuis sebagai pelatihan setelah belajar.
Opportunity	Banyak yang tertarik karena pemberian informasi yang lengkap.	Banyak yang tertarik dan lebih diminati oleh anak-anak karena mengajak belajar sambil bermain.	Banyak yang tertarik karena sederhana dan terdapat video sebagai penunjang.
Threat	Banyak tersedia macam CD pembelajaran yang	Dengan informasi yang sedikit, ilmu yang didapatkan	Banyak karya CD interaktif yang jauh lebih bagus dan

	beragam.	tidaklah banyak.	lengkap
--	----------	------------------	---------

### 3.4 *Segmenting, Targeting, Positioning*

Pembagian segmentasi, target audien dan posisi produk sangat diperhatikan agar yang akan dihasilkan bisa sesuai dengan kondisi masyarakat sekitar.

Tabel 3.4 Analisis STP

		<b>Analisa Subyek</b>
<b>Segmen</b>  &  <b>Target</b>	Geografis	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Untuk pelajar sekolah dasar di daerah perkotaan.</li> </ul>
	Demografis	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Usia = 7 – 10 Tahun</li> <li>• Siswa siswi Sekolah Dasar</li> <li>• Jenis Kelamin = Laki-laki, perempuan</li> </ul>
	Psikografis	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kelas Sosial (Menengah – Menengah ke atas)</li> <li>• Praktis</li> <li>• Gaya Hidup = Suka bermain, senang hal-hal baru, aktif, bersenang-senang.</li> </ul>
<b>Positioning</b>		Sebagai media pembelajaran tentang budaya Indonesia kepada anak sekolah dasar.



Media pembelajaran interaktif ini membuat siswa menjadi lebih peka, dan lebih menikmati dalam proses belajar mengenai pentingnya mengetahui dan mempelajari tradisi dan kebudayaan yang terdapat di Indonesia. Dengan media ini anak-anak tidak akan bosan dan dapat lebih memahami informasi yang disampaikan.

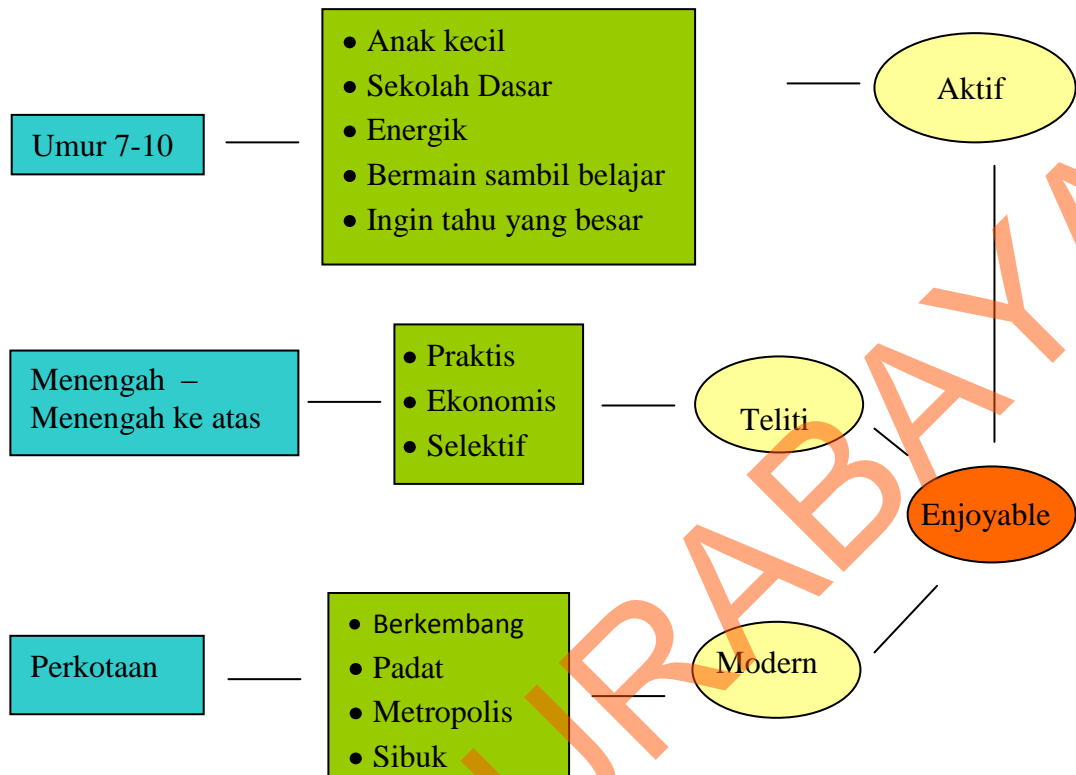
### 3.5 Analisis Warna



Gambar 3.3 Teori Warna Kobayashi

Sumber: (Kobayashi, 1999)

Keyword “enjoyable”



Sumber: Hasil Olahan Sendiri

Tabel 3.5 Tabel Analisis Warna

Warna	Aktif	Teliti	Modern
Merah	✓		
Putih		✓	✓
Hijau	✓		✓
Kuning		✓	✓
Biru	✓	✓	✓

Berdasarkan analisa warna (Kobayashi, 1999), pendekatan yang akan digunakan menggunakan warna enjoyable, menampilkan kenyamanan, penuh gairah dan mampu memberi motivasi. Warna-warna yang digunakan adalah warna yang cerah dan menampilkan keceriaan.

### 3.6 Tahap Perancangan

Merupakan salah satu tahapan yang penting dalam pembuatan suatu proyek multimedia. Pada tahap ini terdapat beberapa teknis perancangan yang diperlukan untuk menerjemahkan metode perancangan yang dibuat.

#### 1. Ide

Ide awal dalam pembuatan media pembelajaran interaktif ini terdorong karena rasa keprihatinan terhadap budaya dan tradisi di Indonesia yang mulai terkikis oleh jaman dan banyaknya pembaharuan. Materi pelajaran tentang budaya pun saat ini pada sekolah dasar sudah mulai ditinggalkan, sehingga anak-anak tidak terlalu mengenal Negeri mereka sendiri. Padahal kebudayaan yang terdapat di Indonesia sangatlah beraneka ragam dan justru Negara luar yang sangat senang mempelajarinya.

Melihat kenyataan yang memprihatinkan tersebut, diperlukan suatu media pembelajaran bagi anak-anak agar mereka bisa mengenal dan juga memotivasi mereka untuk belajar mengenai keanekaragaman budaya Indonesia. Media belajar yang interaktif dan menarik, dapat membuat anak di masa sekolah dasar menjadi lebih senang dan tertarik untuk belajar. Atas

dasar hal tersebut maka terciptalah ide untuk membuat media pembelajaran interaktif pengenalan budaya Indonesia kepada siswa sekolah dasar.

## 2. Konsep

Media pembelajaran interaktif ini memiliki konsep yang sederhana namun memiliki kelebihan dalam hal informasi yang disampaikan. Sederhana dalam artian tampilan yang diberikan tidak terlalu rumit dan banyak gerakan animasi. Akan disertai dengan banyaknya gambar-gambar dalam bentuk sajian dari setiap provinsi, meliputi antara lain lagudaerah, yang didalamnya terdapat lirik lagu daerah beserta penyanyi dan juga audio lagu daerah tersebut. Bentuk dan penjelasan singkat baju adat yang dimiliki tiap provinsi. Selain itu penjelasan-penjelasan singkat mengenai tari daerah dan rumah adat yang dimiliki. Penjelasan yang dimaksud meliputi sejarah dan kegunaannya. Penjelasan diberikan sesingkat mungkin namun tetap informatif, agar anak-anak tidak bosan dan mampu menangkap dengan cepat informasi yang ingin disampaikan. Beberapa karakter yang akan ditampilkan, yaitu karakter ibu guru yang terdapat pada halaman ruangan kelas sedang mengajarkan murid-muridnya dan juga pada halaman kuis yang memberikan soal-soal kuis. Karakter anak-anak SD juga ditampilkan, ada laki-laki dan perempuan. Karakter ini merupakan perwakilan dari anak-anak SD yang semangat untuk belajar. Serta yang terakhir adanya karakter anak dari Aceh dan juga Papua, digunakan karakter ini karena merupakan perwakilan dari sabang hingga merauke. Selain itu pada akhir pembelajaran akan diberikan kuis untuk mengetahui seberapa pemahaman mereka

terhadap materi yang disampaikan.. Dalam CD interaktif ini materi yang disajikan adalah materi keanekaragaman budaya yang terdapat di Indonesia.

### 3. Karakter

Dalam CD pembelajaran ini terdapat beberapa karakter yang memiliki peran penting dalam penyampaian pesan. Terdapat 3 karakter yang akan hadir di dalam CD pembelajaran ini:

- a. Karakter anak SD laki-laki dan perempuan. Merupakan perwakilan dari anak Sekolah Dasar itu sendiri. Memiliki karakter yang riang dan suka belajar hal-hal yang baru dan juga memakai seragam sekolah dasar.
- b. Karakter anak laki-laki yang berasal dari Irian Jaya dan karakter anak perempuan yang berasal dari Aceh. Penggunaan karakter Aceh dan Papua ini mewakili perwakilan dari suku bangsa yang berasal dari Sabang sampai Merauke.
- c. Karakter ibu guru. Karakter ini merupakan sebuah figur dari seorang guru yang siap untuk mengajarkan murid-muridnya. Menggunakan pakaian batik sebagai salah satu identitas bangsa.

### 4. Font

Jenis huruf *Comic Sans* akan digunakan pada karya CD pembelajaran interaktif ini. *Comic Sans* dipilih karena jenis huruf ini memudahkan anak-anak untuk membaca, tingkat kejelasannya juga baik. Selain itu berdasarkan riset yang dilakukan oleh sejumlah ilmuwan Amerika Serikat dari *Princeton University* bahwa tulisan *comic sans* lebih mudah diingat sehingga

membantu dalam proses pembelajaran yang membutuhkan konsentrasi dan daya ingat yang tinggi.

<p>1.  <b>ABCDEFGHIJKLMN          OP          QRSTUVWXYZ          abcdefghijklmno          pqrstu          Vwxyz          1234567890</b></p> <p><b>ACCORD HEAVY SF</b></p>	<p>2.          ABCDEFGHIJKLMN          OP          QRSTUVWXYZ          abcdefghijklmno          pqrstu          Vwxyz          1234567890</p> <p><b>BELFAST HEAVY SF</b></p>	<p>3.          ABCDEFGHIJKLMN          OP          QRSTUVWXYZ          abcdefghijklmno          pqrstu          Vwxyz          1234567890</p> <p><b>COMIC SANS</b></p>
--	--	--

Gambar 3.4 Pemilihan Tipografi

Tabel 3.6 Tabel Pemilihan Tipografi

	<i>Legibility</i>	<i>Readability</i>	<i>Visibility</i>	<i>Clarity</i>	<b>Total</b>
<b>Alternatif 1</b>	2	2	2	2	8
<b>Alternatif 2</b>	3	3	2	2	10
<b>Alternatif 3</b>	3	3	3	3	12

ABCDEFGHIJKLMN  
 OPQRSTUVWXYZ  
 abcdefghijklmno  
 pqrstuvwxyz  
 1234567890

Gambar 3.5 Font Comic Sans

Secara keseluruhan font ini dipilih karena tingkat keterbacaannya jelas baik itu dari jarak dekat maupun jauh. Selain itu karakter pada *Comic Sans* sangat simpel dan mudah dikenal.

## 5. Audio

Terdapat 2 macam audio yang akan digunakan pada CD pembelajaran ini, yaitu berupa musik latar dan audio. Pada salah satu musik latar akan terdapat *narrator* yang berperan untuk membantu secara lisan sehingga para siswa dapat lebih memahami isi dari informasi yang disampaikan. Musik pada latar membangun kesan yang kuat sebagai sebuah CD pembelajaran yang mengajarkan tentang budaya Indonesia. Audio akan digunakan sebagai penanda lagu daerah dan diletakkan pada masing – masing provinsi. Dasar pemilihan audio dipertimbangkan dari segi kegunaannya dalam membangun suasana. Audio yang digunakan adalah yang berhubungan dengan Indonesia, seperti lagu kebangsaan Indonesia baik dalam instrument maupun lagu asli.

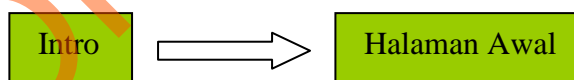
## 6. Sistem Navigasi

CD Interaktif ini dibuat seperti CD Interaktif pada umumnya yang didalamnya menggunakan navigasi berupa *button-button* sebagai link ke halaman-halaman daerah yang dituju bersifat *linier* dan menu di dalamnya *non linier*. Desain menu utama berupa navigasi *linier* dengan halaman intro yang memperkenalkan Indonesia, kemudian halaman berikutnya adalah background seorang guru di depan papan tulis dan *setting* ruangan kelas. Kemudian akan bersambung dengan focus papan tulis yang menjelaskan sedikit tentang Indonesia.



Gambar 3.6 Alur Navigasi *Linier*

Sumber: (Randy, 2008)

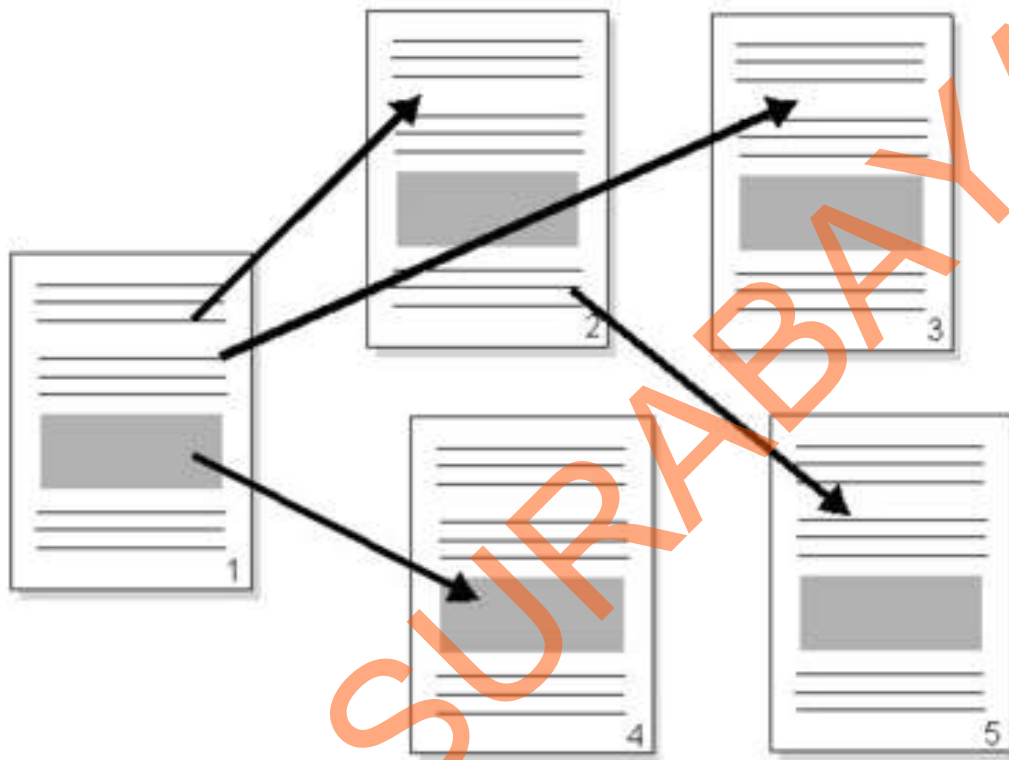


Gambar 3.7 Pengaplikasian pada karya *linier*

Sumber: Hasil Olahan Sendiri

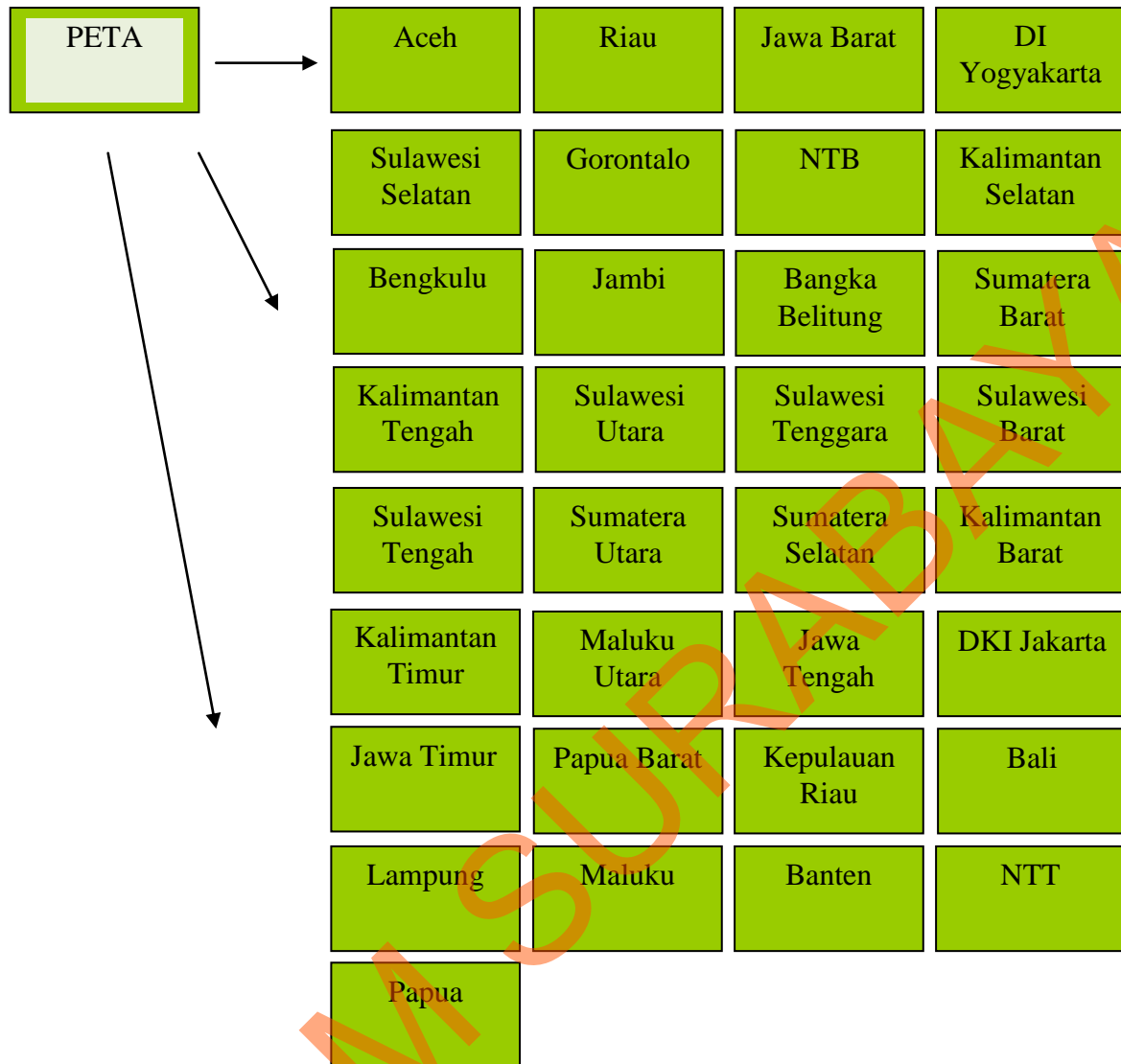


Desain berikutnya merupakan *non-linier* yang menampilkan peta Indonesia beserta nama-nama provinsi di Indonesia.



Gambar 3.8 Navigasi Alur *Non-Linier*

Sumber: (Randy, 2008)



Gambar 3.9 Pengaplikasian pada karya *non-linier*

Sumber: Hasil Olahan Sendiri

### 3.7 Pra Produksi

Dalam pra produksi akan dijelaskan bagaimana system navigasi, publikasi, jadwal kerja dan juga anggaran biaya yang diperlukan dalam pembuatan CD pembelajaran interaktif pengenalan budaya Indonesia kepada anak Sekolah Dasar.

1. *Design Document*

Pada CD Interaktif pembelajaran ini berisi berbagai macam informasi dan kuis. Dengan aspek-aspek budaya yang dapat membantu perkembangan motorik anak pada usia 7 – 10 tahun.

2. *Asset Creation*

Desain CD interaktif ini akan dibuat dengan tampilan yang ceria dan enjoyable sesuai keyword. Visual yang digunakan banyak berbaur dengan visual daerah-daerah kebudayaan. CD interaktif ini akan menggunakan tutorial yang mudah untuk dioperasikan dengan *button-button* yang dibuat menarik dan obyek-obyek yang terdapat pada frame.

### 3.8 Publikasi

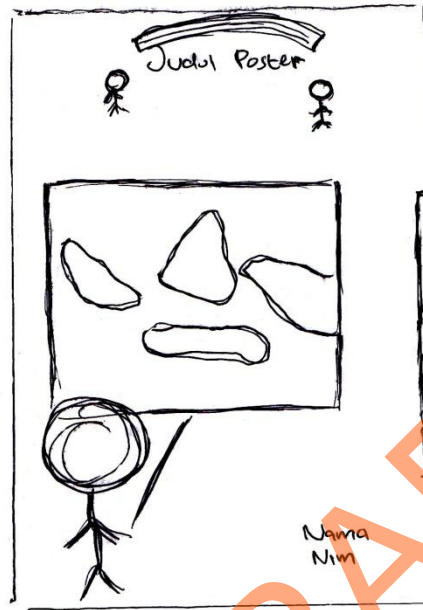
Tahap publikasi akan dilakukan sebagai syarat presentasi Tugas Akhir. Media yang akan digunakan untuk publikasi adalah poster, beberapa *merchandise* dan DVD (cover depan dan cover cakram).

1. Poster

- a. Konsep

Konsep poster menampilkan latar belakang ruangan kelas dimana terdapat guru sedang menunjuk pada arah papan tulis. Pada papan tulis terdapat gambar peta Indonesia dimana pada provinsi Papua dan Aceh terdapat karakter anak Papua dan Aceh. Pada judul poster terdapat bendera Indonesia dan anak sekolah dasar yang melambangkan bahwa mereka bersemangat untuk belajar mengenai budaya Indonesia.

b. Skets



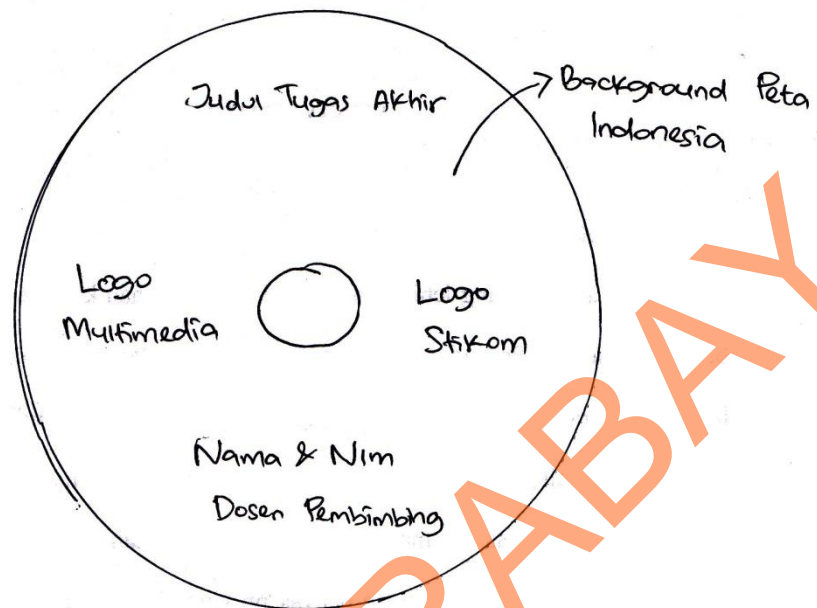
Gambar 3.10 Skets Poster

2. Cover CD

a. Konsep

CD sebagai media penampung data CD interaktif pembelajaran, dengan desain *cover* yang minimalis dan menyiratkan CD pembelajaran mengenai budaya Indonesia, sehingga dari *cover* CD sudah dapat terlihat bahwa ini adalah tentang pembelajaran budaya.

b. . Skets



Gambar 3.11 Skets Cover CD

### 3.9 Jadwal Kerja

Tabel 3.7 Jadwal Produksi

NO.	KEGIATAN	Mar'12				Apr'12				Mei'12			
		I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV
1.	Penyusunan Bab I												
2.	Penyusunan Bab II												
3.	Penyusunan Bab III												
4.	Pengumpulan Data Dari Informan												
5.	Pengolahan Data												
6.	Penyusunan Bab IV												

