

BAB IV

IMPLEMENTASI KARYA

Seperti yang telah dijelaskan pada Bab I bagian rumusan masalah, bahwa Tugas Akhir ini akan membuat sebuah CD pembelajaran pengenalan budaya Indonesia untuk anak sekolah dasar. Selanjutnya proses metode dan proses perancangannya telah dijelaskan secara detail pada Bab III. Berikut ini akan dijelaskan proses produksi dalam pembuatan CD pembelajaran interaktif sebagai media pengenalan budaya Indonesia untuk anak sekolah dasar, sebagai berikut:

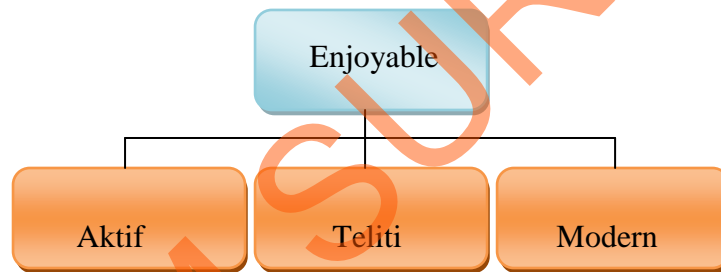
4.1 Pra Produksi

Tahapan yang dilakukan pada pra produksi ini adalah wawancara. Sekolah dasar yang dituju untuk dilakukan wawancara dipilih secara acak. Berdasarkan hasil wawancara yang didapat yang dilakukan kepada ibu Ir. Somi Suradi selaku kepala sekolah pada SD *Integral* Lukman Al-Hakim dan juga pemberian kuisioner kepada 5 orang perwakilan dari masing-masing siswa kelas III, IV, V dan VI, didapatkan hasil bahwa minat anak-anak untuk belajar mengenai budaya Indonesia sebenarnya sangat besar. Mereka tertarik untuk mengenal budaya yang terdapat pada setiap provinsi. Akan tetapi dengan cara belajar manual yang seperti biasa, membuat mereka tidak terlalu tertarik untuk belajar karena mereka tidak suka membaca terlalu banyak materi yang ada pada media seperti buku. Siswa siswi sekolah dasar tersebut akan lebih tertarik untuk belajar dan lebih menyukai sistem pembelajaran yang berbeda, bisa dengan melalui praktik langsung maupun belajar melalui komputer yaitu menggunakan CD pembelajaran. Guru di kelas

pun akan lebih mudah untuk menyampaikan materi ketika mengajarkan dengan media CD pembelajaran apalagi juga dilengkapi dengan beberapa soal tambahan melalui kuis.

4.2 Produksi

Implementasi karya ini diterapkan melalui hasil analisa yang telah dilakukan sebelumnya dan juga menyesuaikan dengan keyword-keyword yang telah ditemukan. Keyword yang digunakan diantaranya adalah aktif, teliti, *modern* dan *enjoyable*.



Gambar 4.1 Diagram Alur *Keyword*

Sumber: Hasil Olahan Sendiri

Ketika telah menemukan keyword yang sesuai, maka dapat dihubungkan dengan diagram warna *Kobayashi*. Berdasarkan diagram warna *kobayashi*, *enjoyable* terdapat pada posisi berikut:



Gambar 4.2 Warna *Enjoyable* pada diagram warna *Kobayashi*

Sumber: (Kobayashi, 1999)

Langkah selanjutnya setelah melewati tahap perancangan adalah tahap merancang sebuah ide dan konsep, yaitu tahap penerapan dan implementasi. Tahap implementasi terbagi menjadi dua, yaitu tahap implementasi desain meliputi karakter, tipografi, *dubbing* audio, audio, yang kedua adalah proses implementasi *user interface* meliputi *layout* dan *staging* dan yang terakhir adalah sistem yang meliputi kebutuhan *hardware* dan *software*, dan *coding*.

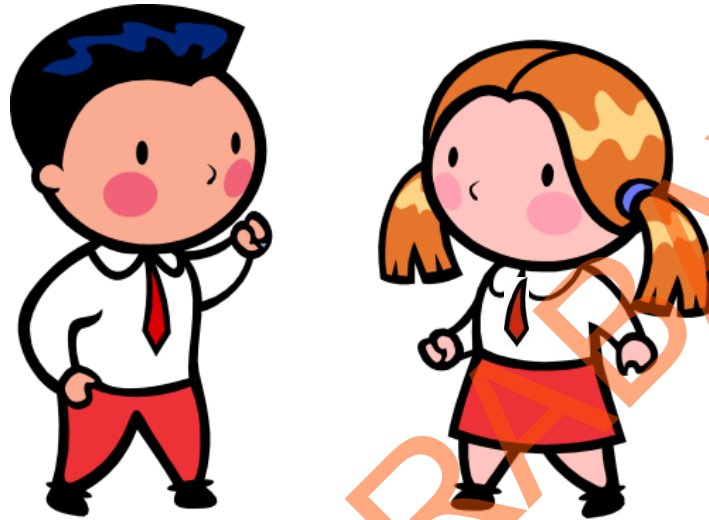
4.3 Implementasi Desain

1. Karakter

CD pembelajaran ini membutuhkan karakter untuk dapat membantu proses informasi yang akan disampaikan. Di dalamnya terdapat 3 karakter yang memegang peranan penting. Desain karakter meliputi penjelasan dari tata busana, perwatakan, dan perwakilan dari sebuah figur yang ingin disampaikan.

- a. Karakter anak Sekolah Dasar laki-laki dan perempuan. Karakter ini merupakan perwakilan dari anak-anak sekolah dasar yang senang dengan informasi-informasi baru, ceria dan suka belajar. Tata busana memakai pakaian seragam anak sekolah dasar berwarna merah putih dan bermuka ceria. Segi *enjoyable* terlihat pada pembentukan karakter

yang dibuat kecil, bergaris tegas dan juga warna yang digunakan. Selain itu karakter ini mampu menampilkan keceriaan.



Gambar 4.3 Karakter anak SD

Sumber: Hasil Olahan Sendiri

- b. Karakter anak laki-laki yang berasal dari Irian Jaya dan seorang anak perempuan yang berasal dari Aceh. Penggunaan provinsi Irian Jaya dan Aceh melambangkan dan mewakili sabang hingga merauke. Mereka adalah perwakilan dari keanekaragaman budaya yang terdapat di Indonesia. Tata busana pada anak laki-laki mengenakan pakaian Irian Jaya, membawa tombak, berkulit gelap, rambut keriting dan mengalungkan bunga selamat datang. Karakter anak perempuan memakai pakaian Aceh yaitu hiasan kepala khas Aceh dan juga baju adat Aceh.



Gambar 4.4 Karakter anak daerah Irian Jaya dan Aceh

Sumber: Hasil Olahan Sendiri

- c. Karakter ibu guru. Karakter ini merupakan figur dari seorang guru yang setia mengajar dan memberi ilmu kepada murid-muridnya. Merupakan guru yang ceria dan tidak pernah lelah untuk terus mengajarkan ilmu-ilmu baru kepada muridnya. Ibu guru mengenakan tata busana pakaian batik, salah satu yang melambangkan ciri khas Indonesia. Memakai kacamata dan membawa tongkat kecil sebagai alat bantuan untuk mengajar. Memakai figur seorang ibu guru karena seorang ibu cenderung lebih sabar kepada murid didiknya.



Gambar 4.5 Karakter Ibu Guru

Sumber: Hasil Olahan Sendiri

2. *Font*

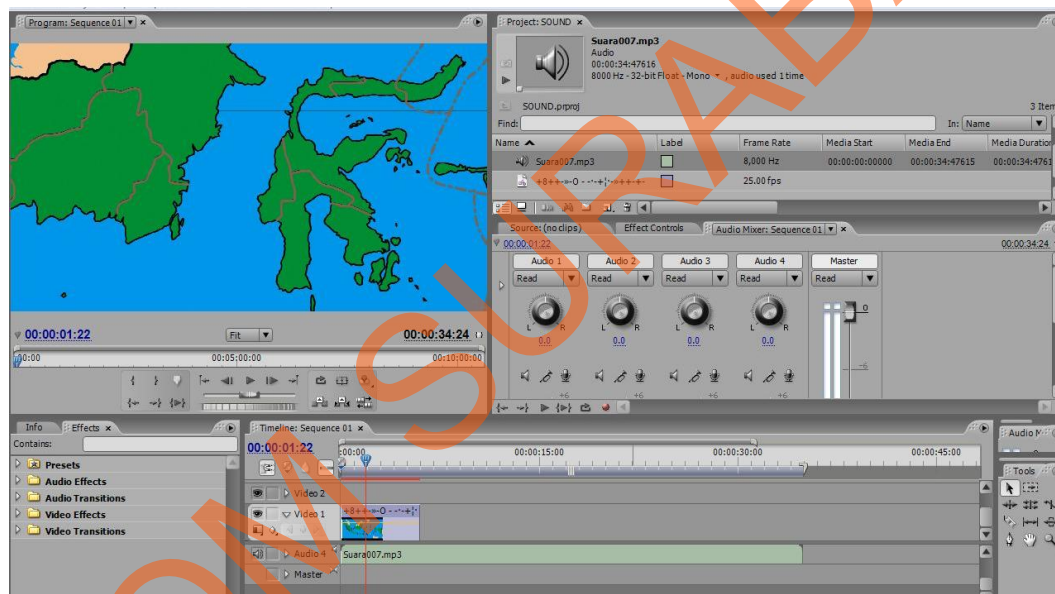
Jenis huruf *Comic Sans* dipilih karena jenis huruf ini memiliki tingkat keterbacaan yang jelas, memudahkan anak-anak untuk membaca. Selain itu jenis huruf ini dapat meningkatkan daya ingat pemberian informasi yang disampaikan pada pembacanya, sehingga hal tersebut sangat dibutuhkan dalam sistem pembelajaran pada anak sekolah dasar.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 1234567890

Gambar 4.6 *Font Comic Sans*

3. *Dubbing Audio*

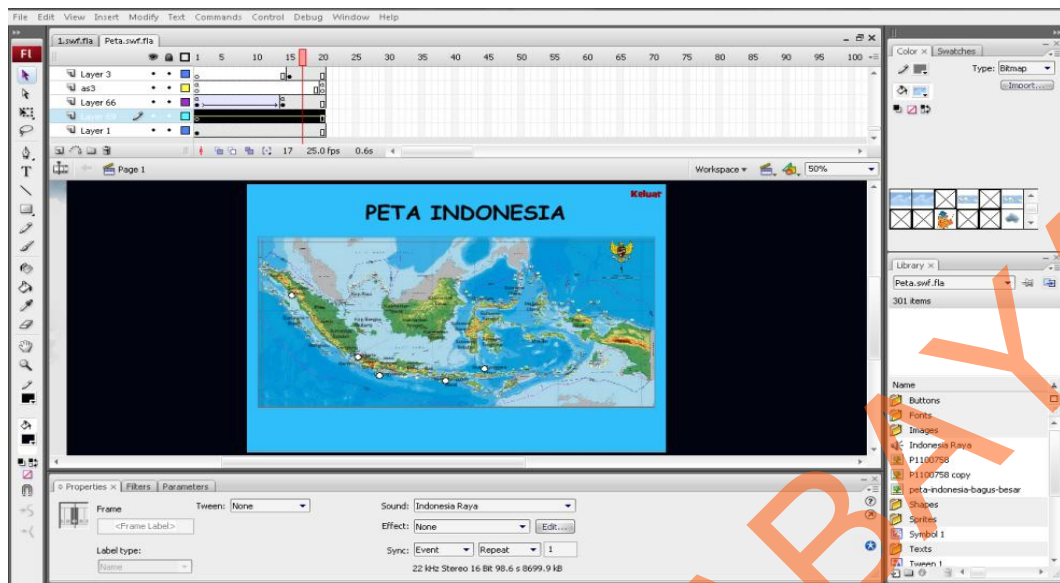
Perekaman suara menggunakan bahasa Indonesia dan perekaman suara ini menggunakan narasi yang berguna untuk membantu memberi penjelasan tentang Indonesia secara lisan. Proses perekaman suara menggunakan software perekam suara pada umumnya. Sebagai pengisi suara menggunakan suara seorang wanita yang berperan sebagai ibu guru sebagai pengajar di kelas.



Gambar 4.7 Proses *Dubbing Audio*

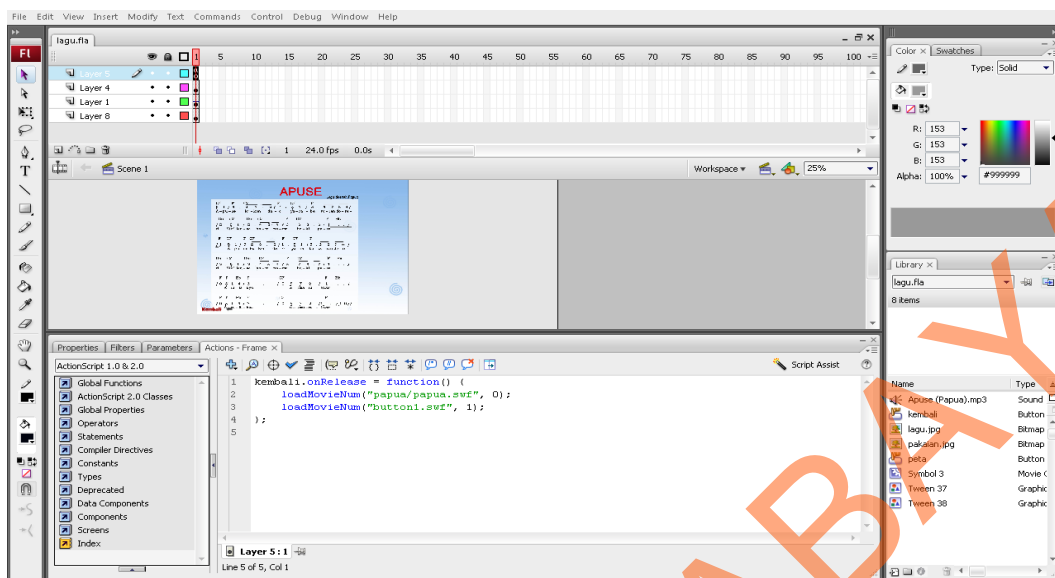
4. Audio

Audio di sini terbagi menjadi 2, yaitu audio sebagai pengantar halaman musik latar dan audio sebagai pengisi lagu daerah dari masing-masing tiap provinsi. Untuk memasukkan audio ke dalam CD pembelajaran ini melalui *software* yang digunakan dengan menggunakan *action script* dan melalui penggabungan dengan *timeline*.



Gambar 4.8 Implementasi Audio melalui *Action Script* dengan *Timeline*

Pemutaran musik pada halaman musik latar dilakukan berulang-ulang (*looping*) sehingga mampu menciptakan suasana secara terus-menerus. Sedangkan pada halaman lagu daerah secara otomatis ketika di *klik* akan langsung memainkan lagu daerah yang telah dipilih tersebut sebagai sebuah sistem pembelajaran.



Gambar 4.9 Audio pada lagu daerah

4.4 Implementasi *User Interface*

Implementasi *User Interface* merupakan sebuah penerapan dari proses desain yang sebelumnya telah dikerjakan yang kemudian diterapkan ke dalam proses pembuatan. Implementasi *User Interface* dibuat berdasarkan *keyword* yang sudah ditemukan dan desain dibuat sedemikian rupa agar tercapainya sebuah CD pembelajaran yang sesuai dengan *segmen*, *target* dan posisi yang ditujukan sebelumnya. Implementasi *user interface* meliputi desain *layout* dan *staging*.

1. *Layout* dan *Staging*

Tahap ini merupakan tahap pembuatan *interface* secara visual dengan memperhatikan *layout* untuk setiap *stage* yang ada pada CD pembelajaran ini.

a. *Layout Halaman Intro*

Halaman *intro* merupakan halaman pembuka sebelum masuk pada halaman awal. Halaman *intro* adalah tempat dimana pengguna dapat mengetahui secara umum apa yang akan disampaikan atau isi dari CD pembelajaran ini. Desain *layout* halaman *intro* dibuat ceria, cukup banyak warna dan seinteraktif mungkin, agar tercipta kesan pertama yang dapat menimbulkan rasa ingin tahu yang lebih untuk melanjutkan ke halaman berikutnya. Beberapa warna yang digunakan adalah warna biru pada *background* disertai warna hijau pada gambar peta. Biru dan hijau ini termasuk pada warna yang *enjoyable*. Warna tombol, *font* dan latar menggunakan warna yang bertolak belakang, hal ini agar pengguna tidak dibingungkan ketika mencari tombol dan akan memudahkan untuk membaca tulisan yang ada. Pada halaman *intro* terdapat karakter anak-anak sekolah dasar dan anak-anak daerah, disertai cuplikan atau gambaran singkat budaya dari beberapa provinsi. Instrumen Indonesia Raya juga ditambahkan untuk menguatkan suasana. Tombol mulai merupakan satu-satunya tombol yang terdapat di halaman *intro* dan merupakan pintu utama untuk masuk pada halaman selanjutnya. Tulisan pada halaman *intro* merupakan judul awal dari CD pembelajaran ini sehingga pengguna dapat mengetahui materi apa yang akan diberikan.



Gambar 4.10 Tampilan *layout intro* CD pembelajaran

b. *Layout* Halaman Awal

Halaman awal berisi penjelasan singkat mengenai negara Indonesia, halaman awal akan menampilkan banyak visual yang menarik dan penjelasan akan dijelaskan oleh seorang narator perempuan yang ditampilkan dalam figur seorang ibu guru. Ketika ibu guru menjelaskan, maka akan divisualisasikan oleh gambar-gambar yang akan muncul di papan tulis. Warna-warna yang dimunculkan pada halaman ini lebih cenderung pada warna oranye yang termasuk juga pada warna *enjoyable*. Terdapat 3 tombol untuk menentukan apakah pengguna ingin masuk pada halaman utama, masuk pada halaman kuis atau keluar dari program.



Gambar 4.11 Tampilan *layout* halaman awal CD pembelajaran

c. *Layout* dan *Staging* Menu Utama

Halaman menu utama merupakan inti pokok informasi dari CD pembelajaran ini. Desain *layout* halaman menu utama didesain dengan visual yang bagus dan tidak membingungkan, karena terdapat banyak tombol di dalamnya. Warna yang digunakan adalah warna biru dan juga hijau. Terdapat 33 tombol utama yang merupakan perwakilan tiap-tiap provinsi. Audio pada musik latar menggunakan lagu kebangsaan Indonesia Raya, hal ini untuk memperkuat suasana. Setiap provinsi memiliki informasi yang berbeda-beda dan terdapat audio yang berupa lagu daerah pada masing-masing provinsi. Misalnya pada halaman provinsi Irian Jaya, untuk mendapatkan informasi yang praktis dan mudah dimengerti dapat di *klik* pada gambar tersebut, maka akan muncul penjelasan dari gambar yang telah di *klik*.



Gambar 4.12 Tampilan Halaman Peta

Setelah masuk pada salah satu provinsi yang dipilih, maka akan muncul gambar logo provinsi, nama ibu kota, lagu daerah beserta liriknya, penjelasan gambar yang berupa pakaian adat, rumah adat dan tari adat. Gambar-gambar tersebut ketika di *klik* akan menampilkan keterangan singkat mengenai gambar yang telah dipilih. Terdapat tombol kembali untuk dapat memilih provinsi lain yang diinginkan pada halaman peta.

Pada halaman awal provinsi yang dipilih akan muncul gambar lambang provinsi, nama provinsi, ibukota, lagu daerah, rumah adat, tari tradisional dan juga pakaian adat. Warna-warna yang digunakan pada halaman *per-layer* tetap mengacu pada warna *enjoyable*, yaitu warna biru, oranye, kuning dan juga merah. Letak posisi juga dibuat sebaik mungkin untuk memudahkan tingkat keterbacaan agar informasi dapat mudah tersampaikan.

Kembali



PAPUA

Ibu Kota : **Jayapura**
Lagu Daerah : **Apuse**

Rumah Adat



Honai

Tari Tradisional



Selamat Datang




Pakaian Adat



Papua

Gambar 4.13 Tampilan provinsi Papua halaman awal

Pada halaman rumah adat yang telah dipilih akan terdapat nama rumah adat dan juga penjelasan singkat dari rumah adat tersebut.

Honai adalah rumah adat masyarakat Papua. Rumah honai terbuat dari kayu dengan atap berbentuk kerucut yang terbuat dari jerami atau ilalang. Biasanya ditinggali oleh 5 hingga 10 orang.

HONAI

Kembali ←

Gambar 4.14 Tampilan provinsi Papua halaman rumah adat

Halaman tari tradisional juga sama dengan halaman rumah adat. Dimana terdapat penjelasan singkat dari tari tersebut dan juga beberapa tampilan gambar dari itu. Tombol kembali dibuat berwarna merah agar terdapat perbedaan dengan halaman *background*.



Gambar 4.15 Tampilan provinsi Papua halaman tarian tradisional

Pada halaman pakaian adat terdapat gambar dari pakaian adat itu sendiri dan juga penjelasan singkat mengenai pakaian adat itu. Gambar diletakkan sejajar dengan penjelasan agar memudahkan keterbacaan.

Pakaian Adat



Pakaian adat pria dan wanita Papua hampir sama bentuknya. Memakai hiasan kepala berupa burung cendrawasih, gelang, kalung dan ikat pinggang dari manik-manik. Dengan tombak atau panah dan perisai yang dipegang laki-laki.

Kembali ←

Gambar 4.16 Tampilan provinsi Papua halaman pakaian adat

Lagu daerah disini berisi judul lagu, penyanyi dan juga darimana sumber didapatkannya lagu tersebut. Halaman lagu daerah ini juga berisi lirik lagu dan juga audio lagu daerah tersebut.

APUSE

Lagu daerah Papua
Penyanyi: Vito
Produser: Bina Kemala

Apuse kokondao yarabe sorendoreri
Wuflenso baninema bakipase
Apuse kokondao yarabe sorendoreri
Wuflenso baninema bakipase
Arafabye aswarakwar
Arafabe aswarakwar

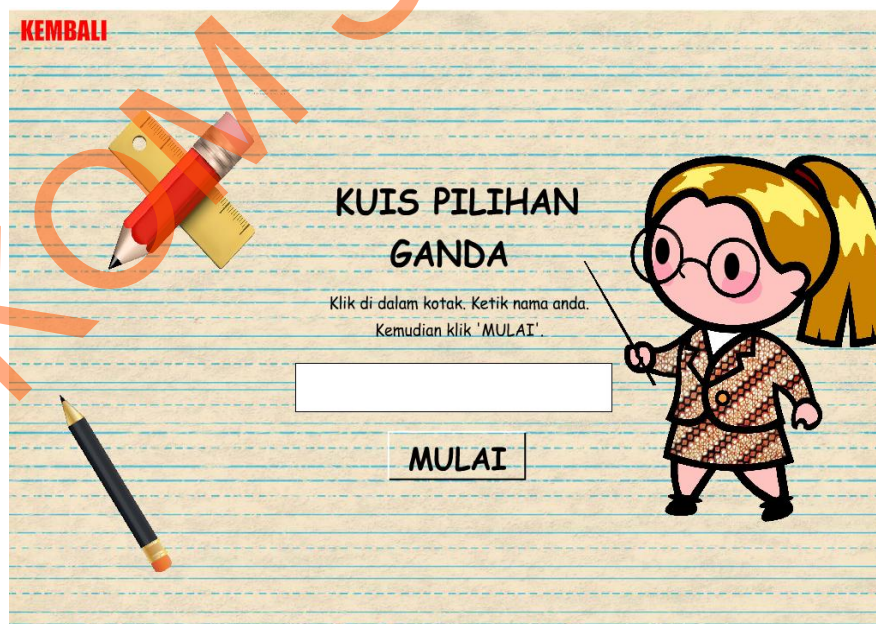
Kembali ←

Gambar 4.17 Tampilan provinsi Papua halaman lagu daerah

Desain *layout* pada halaman menu utama harus dibuat sebaik mungkin dan mudah dipahami sehingga memudahkan penggunaan.

d. *Layout* Halaman Kuis

Halaman kuis merupakan sebuah halaman yang berisi tentang soal-soal pembelajaran setelah mempelajari budaya masing-masing provinsi. Pengguna dipersilahkan untuk memasukkan nama dan kemudian menjawab 10 pertanyaan yang diberikan. Pada akhirnya akan dilakukan penilaian, ketika nilai dibawah 60, maka pengguna belum benar-benar mengerti dan paham akan materi yang dipelajari. Disarankan untuk belajar lagi lalu dapat mengikuti kuis yang ada.



Gambar 4.18 Tampilan halaman awal kuis

Pada soal yang terdapat di kuis, *background* yang digunakan adalah berwarna biru dengan adanya gambar peta secara vector. Soal yang diberikan merupakan pilihan ganda dan terdapat 4 pilihan jawaban.



Gambar 4.19 Tampilan halaman soal kuis

Jika semua pertanyaan sudah selesai dijawab maka akan terdapat nilai dan menentukan apakah nilai tersebut diatas kriteria ketuntasan minimal atau justru dibawah. Jika dibawah maka disarankan untuk belajar dan kemudian mengulang lagi.



Gambar 4.20 Tampilan halaman hasil kuis

4.5 Pasca Produksi

1. *Testing*

Pada tahap ini merupakan tahapan *testing* karya yang sudah selesai dibuat. Menyatukan seluruhnya menjadi sebuah kesatuan dan program dapat berjalan dengan lancar tanpa terjadinya *error*. *Testing* ini dilakukan kepada siswa sekolah dasar Lukman Hakim. Dari hasil *testing* didapatkan bahwa para siswa sekolah dasar bisa tertarik dan lebih bersemangat dengan sistem pembelajaran menggunakan CD pembelajaran interaktif. Karya yang sudah dibuat mampu membuat para siswa tertarik untuk mengenal dan belajar lebih lanjut tentang materi budaya Indonesia.

2. Publikasi

Setelah selesai mengerjakan seluruh hasil produksi sedemikian rupa dan menghasilkan suatu karya CD pembelajaran, maka dilakukan publikasi. Media yang digunakan untuk publikasi adalah poster, DVD dan *merchandise*. Konsep dalam pembuatan poster dan cover DVD CD pembelajaran ini adalah ke dalam bentuk cetak berupa poster dan DVD (cover wajah dan cover cakram) seperti gambar di bawah ini :



Gambar 4.21 Poster

Poster ini berlatar belakang ruangan kelas dimana terdapat ibu guru yang sedang menunjuk papan tulis yang didalamnya ada gambar peta dan juga karakter anak Papua dan juga Aceh. Pada judul terdapat bendera Indonesia dan juga anak-anak sekolah dasar yang bersemangat

untuk belajar. Warna yang digunakan tetap mengacu pada warna *enjoyable*.



Gambar 4.22 Cover CD



Desain Mug



Desain pin & gantungan kunci



Desain stiker

Gambar 4.23 Merchandise

STIKOM SURABAYA