

BAB III

METODOLOGI DAN PERANCANGAN KARYA

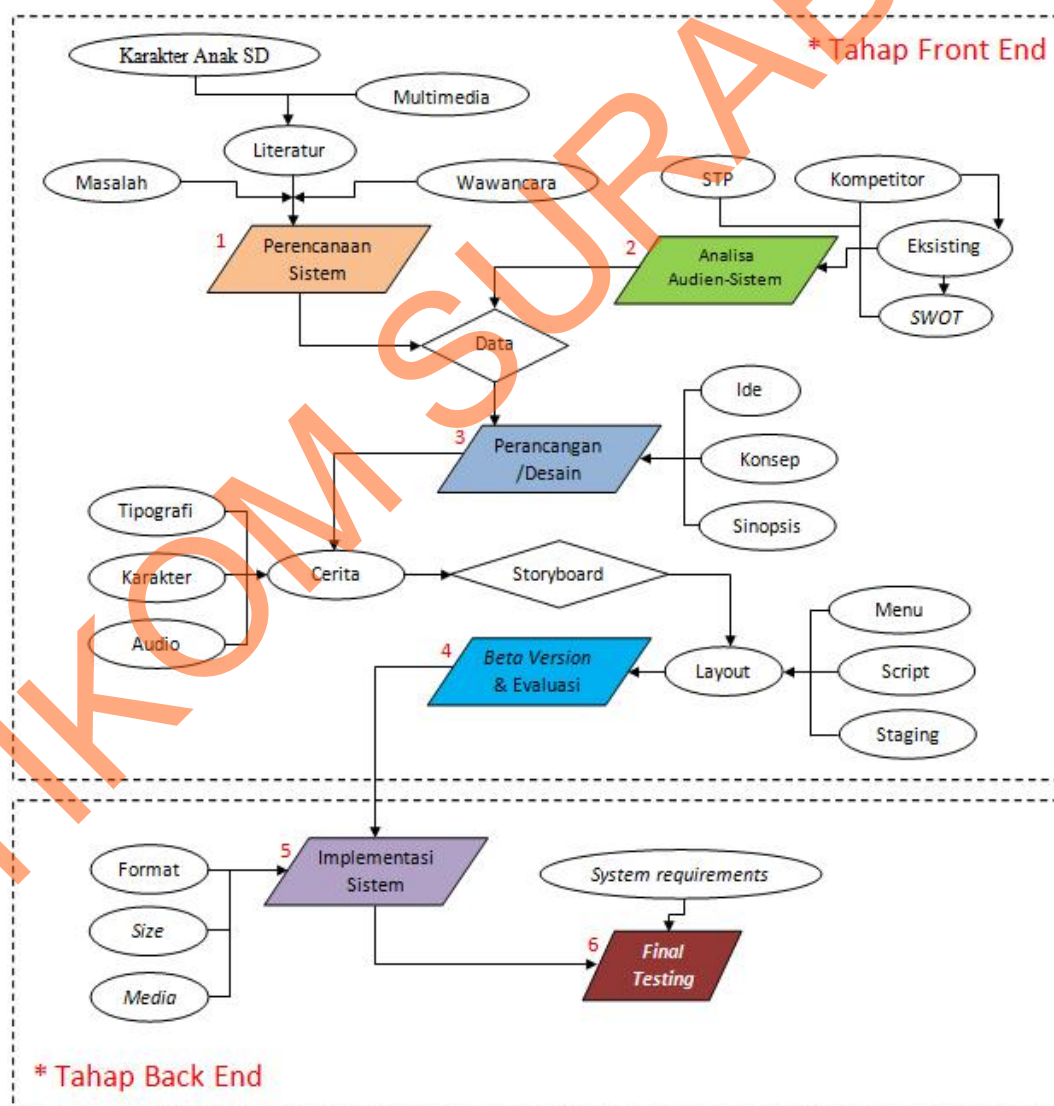
Laporan Tugas Akhir pada BAB III ini, menjelaskan tentang metodologi dan perancangan karya dalam proses pembuatan CD pembelajaran interaktif berjudul “Petualangan Arjuna-Mengenal Sumber Daya Energi”. Pada BAB ini terdapat penjelasan konsep atau pokok pikiran utama yang menjadi dasar rancangan karya yang akan dibuat. Metode penelitian yang digunakan dalam proses pembuatan CD pembelajaran interaktif ini dilakukan berdasarkan SDLC (*System Development Life Cycle*) dimana SDLC didefinisikan oleh Dewan Perwakilan Rakyat AS sebagai sebuah proses pengembangan software yang digunakan oleh analis sistem, untuk mengembangkan sebuah sistem informasi. Tahapan-tahapan yang digunakan dalam SDLC diantara adalah *planning* atau perencanaan, analisa, desain, implementasi (*build and coding*), pengujian (*testing*), dan pemeliharaan (*maintenance*).

3.1 Tahap Perencanaan atau *Planning*

Untuk menghasilkan karya multimedia interaktif yang tepat guna, diperlukan perencanaan matang yaitu dengan melakukan studi kelayakan tentang metode yang digunakan dalam proses pengumpulan data. Studi kelayakan yang dilakukan diantaranya adalah metode pengumpulan data, sumber data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisa data.

3.1.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dilakukan dengan mengidentifikasi dan membuat alur perancangan yang akan dilaksanakan, agar dalam proses pencarian data tidak terjadi penyimpangan dalam mengemukakan tujuan yang ingin dicapai. Dalam tahap ini, rancangan perencanaan yang dilakukan dalam pembuatan Tugas Akhir ini dapat dilihat dalam diagram metodologi perancangan berdasarkan metode SDLC berikut ini:



Gambar 3.1 Diagram alur metode perancangan berdasarkan SDLC

3.1.2 Sumber Data

Setelah melakukan identifikasi dan membuat alur perancangan dalam proses pengumpulan data, langkah selanjutnya yang dilakukan dalam proses pembuatan CD pembelajaran interaktif ini yaitu menentukan sumber data. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini, sebagian besar merupakan data sekunder yaitu data matang atau data yang sudah diolah, data diperoleh dengan mengambil data-data laporan, catatan-catatan, dan hasil penelitian atau kajian terdahulu yang berhubungan langsung dengan masalah yang dibahas. Sumber data tersebut diantaranya bersumber dari: buku literasi, jurnal ilmiah, dokumen pemerintahan, dokumentasi penelitian, hingga website beberapa ahli di bidang multimedia.

3.1.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam kegiatan pembuatan CD interaktif ini menggunakan data berkala (*time service*) dalam periode tahunan, selama 22 (dua puluh) tahun. Dari tahun 1990 sampai dengan tahun 2011. Teknik pengumpulan data dalam pembuatan CD interaktif ini dilakukan dengan 3 (tiga) cara yaitu: studi pustaka, wawancara, dan observasi.

1. Studi pustaka, yaitu pengumpulan data dari perpustakaan yang dilakukan dengan membaca dan mempelajari buku literatur, majalah, artikel internet, dan informasi lainnya sebagai bahan tinjauan pustaka yang berkaitan dengan permasalahan yang ada dalam pembuatan CD pembelajaran ini.

2. Wawancara, mencari data dengan cara melakukan tanya jawab pada pihak terkait, yang mempunyai wewenang atas data-data yang berhubungan dengan objek penelitian (siswa).
3. Observasi, pada tahap ini diadakan kegiatan pengamatan mengenai tingkah laku anak sekolah dasar pada saat kegiatan belajar mengajar.

3.1.4 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada proses pembuatan CD interaktif ini menggunakan metode kualitatif, yaitu metode pembahasan yang menganalisis serta membahas permasalahan dalam bentuk kalimat atau kata-kata yang kemudian dilakukan analisis guna mendapat kesimpulan. Menggunakan metode kualitatif karena data kualitatif bersifat induktif. Artinya, suatu analisis berdasarkan data yang diperoleh, kemudian dikembangkan sesuai dengan pola tertentu untuk menjadi hipotesis. Teknik analisis data penelitian kualitatif dalam proses pembuatan CD pembelajaran ini dilakukan dalam tiga tahap berikut, diantaranya adalah analisis data sebelum di lapangan, analisis data di lapangan, dan analisis data selesai di lapangan.

1. Analisis data sebelum di lapangan, dalam tahap ini dilakukan analisa terhadap data hasil studi pendahuluan, atau data sekunder yang akan digunakan untuk menentukan fokus penelitian. Fokus penelitian pada tahap ini masih bersifat sementara, dan akan berkembang setelah melakukan penelitian di lapangan.
2. Analisis data di lapangan, pada tahap ini, analisis data dilakukan dengan mengumpulkan data secara langsung melalui wawancara dengan guru SDN

Jemurwonosari I Surabaya serta observasi secara langsung di sekolah. Pada tahap ini, wawancara dilakukan sampai peneliti memperoleh data yang valid mengenai pentingnya multimedia interaktif dalam proses belajar mengajar.

3. Analisis data setelah di lapangan, pada tahap ini, dilakukan kajian-kajian atas data yang telah diperoleh untuk memperoleh gambaran umum dan menyeluruh dari objek penelitian atau situasi. Proses selanjutnya adalah menyusun dan menentukan hipotesa ataupun kesimpulan hingga dapat menentukan tema yang akan dihasilkan.

3.2 Tahap Analisa

Tujuan dari analisa sistem adalah untuk menentukan masalah dalam upaya memperbaiki sistem. Sehingga diharapkan dengan dilakukannya analisa sistem, maka permasalahan yang ada akan dapat teratasi dan menghasilkan suatu sistem yang sempurna.

3.2.1 Studi Eksisting

Dalam perancangan karya Tugas Akhir ini, dilakukan proses studi eksisting, yaitu kegiatan menelusuri dan mengamati dengan seksama media pembelajaran yang sudah ada sebelumnya. Objek yang digunakan sebagai studi eksisting bisa dianggap sebagai kompetitor tidak langsung bagi media pembelajaran interaktif yang akan diproduksi. Kegiatan ini bermanfaat agar dalam proses pembuatan media pembelajaran interaktif atau karya multimedia lain, dapat menghasilkan suatu karya yang sempurna, karena telah mempelajari kelebihan, kekurangan,

kesempatan dan ancaman (*SWOT*) media pembelajaran yang sebelumnya telah ada di masyarakat.

Media pembelajaran yang menjadi studi eksisting dalam pembuatan CD pembelajaran interaktif ini diantaranya adalah E-Medio, Peropoli, Ganeca Exact Interaktif, dan Genius Calistungbar.

1. *E-Medio Soft* merupakan studio edukasi yang menyediakan *software* belajar interaktif untuk pelajar. *eMedio Soft*: <http://softwarebelajar.blogspot.com>. Hasil analisa *SWOT* yang diperoleh dari *eMedio Soft* dijabarkan pada tabel 3.1.

Tabel 3.1 Tabel analisa *SWOT eMedio Soft*

Kekuatan (<i>Strength</i>)	Kelemahan (<i>Weakness</i>)
a. Memiliki lembar evaluasi. b. Terdapat tokoh animasi. c. Tidak membutuhkan sistem komputer yang tinggi. Karena interaktif yang berukuran kecil (2 mb)	a. Melebihi 3 window pada satu tampilan (Tway, 2001). b. Terlalu banyak animasi <i>background</i> yang tidak perlu, menurut prinsip koherensi (Richard E. Mayer, 2001).
Peluang (<i>Opportunity</i>)	Ancaman (<i>Threat</i>)
a. Dunia pendidikan Indonesia yang terus berkembang menjadikan interaktif ini bisa terus mengembangkan potensi pasar.	a. Sudah dikenal secara online. b. Sudah lebih dahulu dipasarkan di sekolah-sekolah. c. Memiliki banyak variasi pembahasan.

2. Peropoli merupakan judul CD interaktif belajar dan bermain untuk anak-anak (UK Petra) http://dewey.petra.ac.id/jiunkpe_dg_10013_11.html. Hasil analisa *SWOT* yang diperoleh dari *Peropoli* dijabarkan pada tabel 3.2.

Tabel 3.2 Tabel analisa *SWOT Peropoli*

Kekuatan (<i>Strength</i>)	Kelemahan (<i>Weakness</i>)
a. Terdapat <i>movie intro</i> . b. Terdapat 2 tokoh animasi utama. c. Materi mempopulerkan kesenian dan kebudayaan bangsa. d. Adanya pengisi suara pada tokoh animasi.	a. Tokoh karakter bukan orang Indonesia (tidak mencerminkan Indonesia), menurut prinsip pendekatan temporer (Richard E. Mayer, 2001).
Peluang (<i>Opportunity</i>)	Ancaman (<i>Threat</i>)
a. Merupakan video interaktif, <i>Visual Communication</i> . b. Dapat bersaing dengan media lain seperti CD interaktif.	a. Sebagai media komunikasi visual, komunikasi yang disampaikan harus sesuai dengan karakter anak. Agar anak-anak tidak justru terjerumus dalam perimpangan budaya.

3. Ganeca Exact Interaktif merupakan perusahaan pengembang teknologi media baru/teknologi interaktif, dan merupakan mitra binaan dari Regional Center of Excellence (RICE) dibawah pengawasan Departemen Perindustrian dan PT. INTI. Ganeca Matematika - <http://gagasimaji.com>. Hasil analisa *SWOT* yang diperoleh dari “Ganeca Matematika” dijabarkan pada tabel 3.3.

Tabel 3.3 Tabel analisa *SWOT Ganeca Matematika*

Kekuatan (<i>Strength</i>)	Kelemahan (<i>Weakness</i>)
a. Menggunakan Karakter 3D b. Memiliki sesi tanya jawab	a. Materi yang disajikan lebih bersifat teori.
Peluang (<i>Opportunity</i>)	Ancaman (<i>Threat</i>)
a. Memiliki banyak staf yang ahli di bidang pemrograman sehingga dapat lebih mengembangkan fitur pada media interaktifnya.	a. Seiring dengan banyaknya media pembelajaran, persaingan terus kompetitif. b. Tidak terfokus pada CD pembelajaran saja, sehingga membuka peluang bagi para pesaing.

4. Genius Calistungbar merupakan salah perusahaan penyedia cd pembelajaran edukatif dalam bentuk animasi untuk anak-anak umur 3-6 tahun. <http://www.cd edukatif.com>. Hasil analisa *SWOT* yang diperoleh dari Genius Calistungbar dijabarkan pada tabel 3.4.

Tabel 3.4 Tabel analisa *SWOT* Genius Calistungbar

Kekuatan (<i>Strength</i>)	Kelemahan (<i>Weakness</i>)
a. Terdapat menu permainan dan evaluasi. b. Bagi penduduk muslim, sangat mendidik karena mengajarkan untuk berdoa sebelum melakukan aktifitas.	a. Materi yang disajikan dalam setiap cd interaktif terdapat materi yang berbeda, menurut prinsip pengelompokan (Richard E. Mayer, 2001).
Peluang (<i>Opportunity</i>)	Ancaman (<i>Threat</i>)
a. Sistem pemasaran yang inovatif, dengan 3 sistem pemasaran produk yaitu, <i>sampling</i> , <i>spreading</i> dan <i>dealing</i> tahun ajaran baru.	a. Calistungbar, dibangun oleh pihak ke-3, sehingga dalam pengembangannya membutuhkan waktu lama.

Setelah melakukan analisa dan kajian pada CD pembelajaran yang sudah diproduksi dan yang sudah beredar di masyarakat, dapat disimpulkan bahwa desain CD pembelajaran Petualangan Arjuna yang diproduksi nanti akan berdasarkan pada beberapa poin berikut ini:

1. Desain disesuaikan dengan pembahasan.
2. Karakter 2 dimensi, seorang anak SD yang belajar IPA.
3. Materi yang akan disajikan fokus pada 1 permasalahan.
4. Disertai evaluasi berupa kuis dan simulasi.

Tabel 3.5 adalah tabel analisa *SWOT* pembuatan CD pembelajaran interaktif yang akan dibuat:

Tabel 3.5 Tabel analisa *SWOT* CD pembelajaran interaktif Petualangan Arjuna

Faktor Eksternal	Faktor Internal	Kekuatan (<i>Strength</i>)	Kelemahan (<i>Weakness</i>)
		a. Tampilan yang interaktif b. Aplikasi mudah dipahami c. Model belajar sekaligus bermain d. Tambahan suara narator	a. Media pembelajaran interaktif yang masih belum teruji b. Desain alur interaktif yang sederhana
Peluang (<i>Opportunity</i>)		Strategi <i>SO</i>	Strategi <i>WO</i>
a. Menarik minat <i>user</i> b. Belum banyak produk sejenis di pasaran		a. Tampilannya yang interaktif dan mudah dipahami dapat menarik minat <i>user</i> b. Bisa dijadikan sebagai media penunjang belajar bagi anak SD	a. Kesempatan untuk membuktikan sebagai media pembelajaran terbaik b. Alur interaktif yang sederhana dapat membantu anak untuk lebih fokus dalam belajar
Ancaman (<i>Threat</i>)		Strategi <i>ST</i>	Strategi <i>WT</i>
a. Persaingan dengan produk sejenis lainnya yang telah beredar		a. Memberikan tampilan yang lebih interaktif, sehingga dapat bersaing dengan produk sejenis lainnya b. Teknik bone, membuat tampilan lebih dinamis	a. Desain aplikasi yang sederhana dapat meningkatkan daya saing dengan produk sejenis lainnya

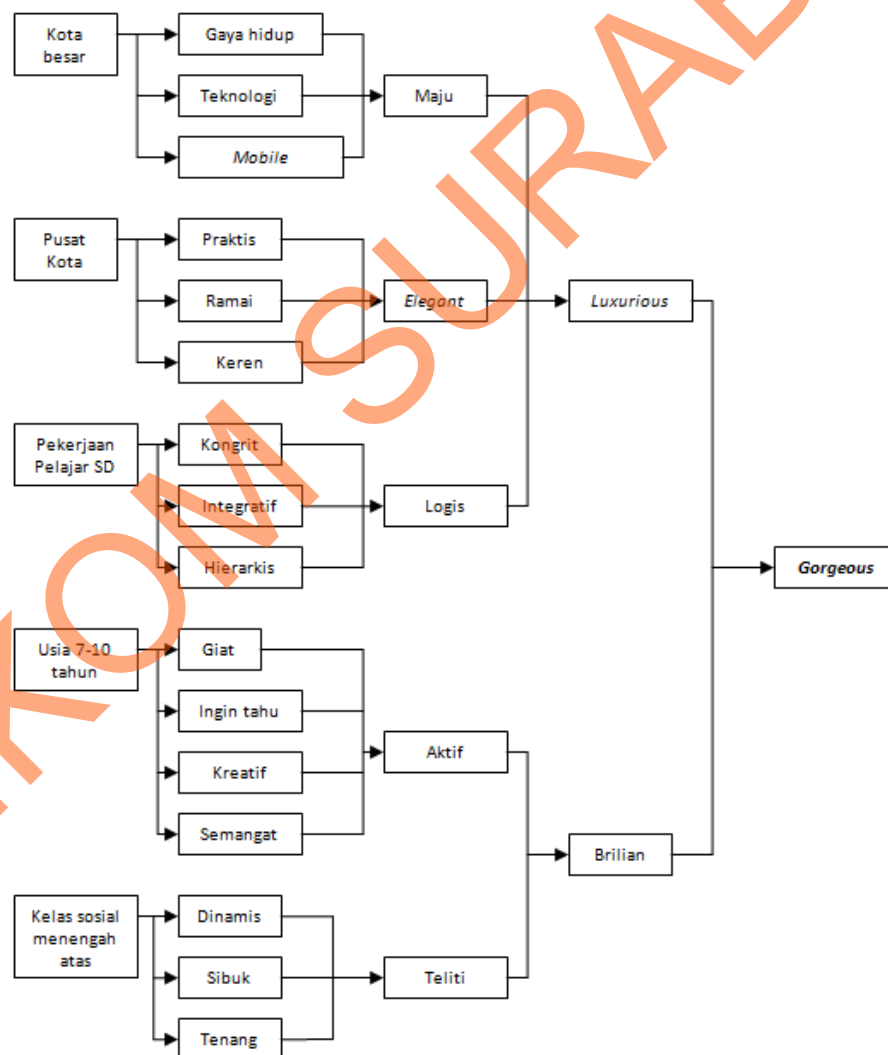
3.2.2 *Segmenting, Targeting, Positioning*

Pembagian segmentasi, target audien dan posisi produk sangat diperhatikan agar produk yang akan dihasilkan bisa sesuai dengan kondisi masyarakat sekitar, yang secara tidak langsung dapat membuat produk lebih efisien dalam proses distribusi. Pembagian *STP* pada CD pembelajaran interaktif ini dibagi dalam dua segmen, yaitu segmentasi secara demografis dan geografis.

1. Demografis:
 - a. Usia: 7-10 Tahun.
 - b. Jenis kelamin: laki-laki, perempuan.
 - c. Pendidikan: sekolah dasar formal/umum.
 - d. Ukuran keluarga: anggota keluarga lebih dari tiga orang.
 - e. Kelas sosial: menengah ke atas.
2. Geografis:
 - a. Daerah perkotaan.
 - b. Kepadatan berada pada pusat kota.
3. Target audien media belajar interaktif ini yaitu siswa-siswi sekolah dasar dengan kemampuan normal, yaitu dapat membaca, menulis serta kemampuan untuk belajar mempelajari tentang ilmu pengetahuan alam, khususnya pada pengenalan energi meliputi macam-macam energi, peranan energi, manfaat, fungsi, dan pemanfaatan sumber daya energi dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga siswa-siswi dapat mencapai tujuan intruksional umum dan intruksional khusus mereka dalam mata pelajaran IPA.
4. *Positioning*, media belajar interaktif ini dapat membuat siswa menjadi lebih peka dan menikmati mengenai pentingnya ilmu pengetahuan alam dalam kehidupan, sehingga anak-anak tidak akan bosan dalam mempelajari ilmu pengetahuan alam. Karena dalam CD pembelajaran interaktif Berjudul Petualangan Arjuna Mengenal Sumber Daya Energi ini, pembelajaran IPA yang disajikan dikemas menyerupai sebuah video pembelajaran interaktif dan permainan.

3.2.3 Analisa *Keyword*

Sebelum melakukan langkah-langkah produksi yang lain, tahap selanjutnya adalah melakukan kajian dan analisa *keyword* yang digunakan sebagai acuan desain yang akan diterapkan dalam CD pembelajaran interaktif. Hasil akhir *keyword* diperoleh berdasarkan kajian *STP* yang telah ditentukan sebelumnya. Diagram alur *keyword* CD pembelajaran interaktif Petualangan Arjuna, dijabarkan dalam gambar 3.2.



Gambar 3.2 Diagram alur *keyword* yang digunakan

3.2.4 Analisa Warna

Berdasarkan warna–warna pada *color chart* Kobayashi, warna yang sesuai dengan keyword yang dibutuhkan mengarah pada daerah *provocative, gorgeous*.



Gambar 3.3 Diagram warna Kobayashi

Warna dengan sifat provokatif juga disertakan dalam desain yang akan diterapkan karena warna ini memiliki hubungan yang erat dengan sifat *gorgeous*. Sifat *provocative* sangat diperlukan dalam proses belajar anak, agar anak menjadi lebih termotivasi untuk terus belajar menggali ilmu serta dapat menerapkan ilmu yang diperoleh dalam kehidupan sehari-hari.

3.3 Tahap Perancangan

Tahap perancangan merupakan salah satu tahapan yang penting dalam pembuatan suatu karya multimedia. Pada tahap ini, terdapat beberapa teknis perancangan yang diperlukan untuk menerjemahkan metode perancangan yang telah dibuat. Teknis perancangan yang diperlukan, diantaranya adalah ide, konsep, sinopsis, dan alur perancangan aplikasi.

1. Ide awal dalam pembuatan media belajar interaktif ini terdorong akibat sangat memprihatinkannya pemahaman ilmu pengetahuan di tanah air saat ini. Pada setiap pembelajaran tentang IPA, hampir seluruh materi yang tersaji dalam buku memiliki kandungan yang sama, hanya berupa materi dan rumus-rumus yang harus dihafal. Hal tersebut, membuat siswa/siswi menjadi tidak termotivasi, karena hanya mempelajari pengertian planet, listrik dan lain sebagainya, tanpa mengalami sendiri bahwa IPA tersebut dapat dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari.

Melihat kenyataan yang begitu miris tersebut, diperlukan suatu media belajar bagi anak-anak agar mereka bisa mengenal ilmu pengetahuan alam sejak dini.

Media belajar yang interaktif dan menarik, dapat membuat anak di masa sekolah dasar menjadi lebih senang dan tertarik untuk belajar mengenal pengertian, fungsi, manfaat, serta cara pemanfaatan ilmu pengetahuan alam.

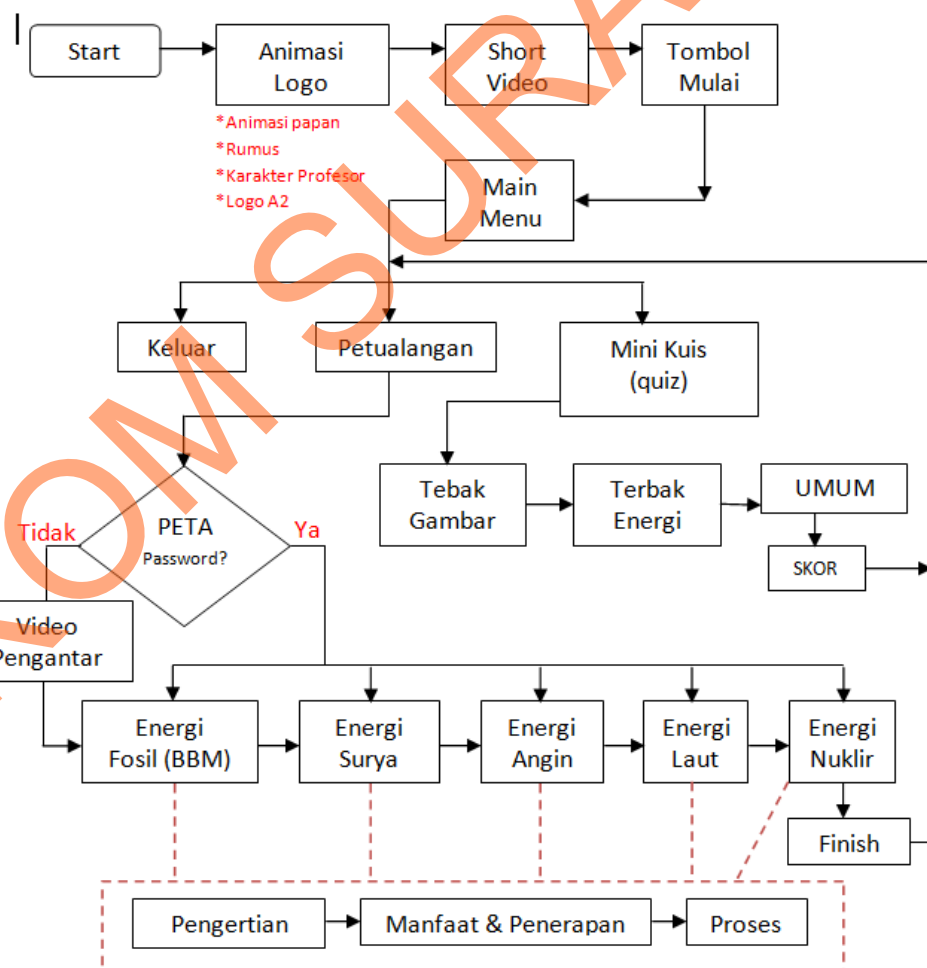
Berdasarkan kenyataan tersebut, terciptalah ide untuk membuat media belajar interaktif pengenalan ilmu pengetahuan alam bagi siswa sekolah dasar.

2. Konsep CD pembelajaran interaktif ini dibuat berlandaskan pada karakteristik multimedia Linda Tway (1992) dan 12 prinsip pembelajaran multimedia

Richard E. Mayer dalam buku yang berjudul *Multimedia Learning* (2001). Konsep CD pembelajaran interaktif "Petualangan Arjuna Mengenal Sumber Daya Energi" adalah sebagai berikut:

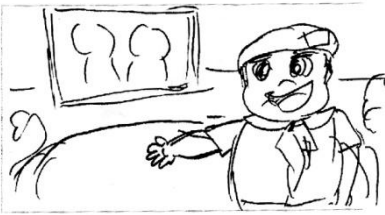

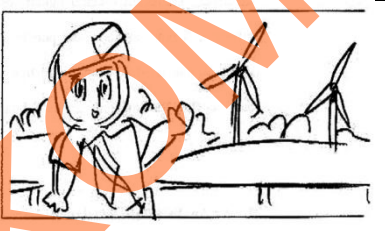
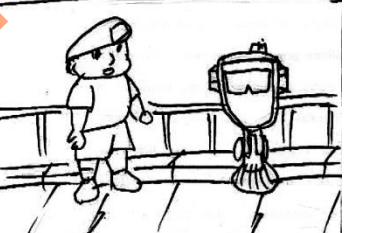
- a. Tidak menampilkan banyak teks pada satu tampilan.
 - b. Lebih mengutamakan narasi karakter, video dan gambar.
 - c. Desain serta model lingkungan yang konsisten dan dinamis.
 - d. Karakter utama bernama Arjuna, berpetualang dan menjelaskan tentang sumber daya energi yang terdapat di alam (Indonesia).
 - e. CD pembelajaran ini dibuat dalam bentuk video interaktif. Arjuna akan bercerita dan pada kesempatan tertentu, *audien/user* diminta untuk memilih suatu tombol agar dapat melanjutkan sesi pembelajaran.
 - f. Pada akhir setiap sesi pembahasan, terdapat evaluasi untuk menguji pemahaman *audien/user*.
3. Gambaran alur cerita CD pembelajaran interaktif Petualangan Arjuna adalah sebagai berikut:
- a. Pada suatu pagi yang cerah, Arjuna sedang menyaksikan berita di televisi yang memberitakan bahwa Indonesia mengalami krisis listrik. Dalam berita tersebut diberitakan bahwa Indonesia merupakan negara yang boros energi. Mengetahui kondisi tersebut membuat Arjuna, seorang anak sekolah dasar yang baru berusia 8 tahun, merasa prihatin karena Indonesia diberitakan sebagai negara yang boros energi.

- b. Sebagai seorang anak sekolah dasar yang memiliki jiwa pramuka sejati, Arjuna akhirnya berinisiatif untuk memberi pengetahuan dan sosialisasi, bahwa di Indonesia ada banyak sumber energi yang dapat dimanfaatkan.
4. Alur rancangan aplikasi interaktif yang akan diimplementasikan yaitu ketika *file project* dibuka pertama kali maka yang muncul pertama kali adalah *image* berupa animasi logo *Developer*. Kemudian terdapat *link* ke menu lain dan sub-sub menu. Adapun untuk lebih jelasnya digambarkan dalam diagram alur di bawah ini:



Gambar 3.4 Diagram alur rancangan aplikasi

5. Tahap rancangan karya dalam masa pra-produksi pembuatan karya multimedia sangat penting karena berisi gambaran dan alur cerita yang akan dibuat, sehingga memberikan kemudahan dalam proses produksi. Perancangan karya “Petualangan Arjuna Mengenal Sumber Daya Energi” dijabarkan dalam bentuk penggalan *storyboard* dan narasi berikut ini:

 <p>Scene 1 - Energi Fosil</p>	<p>Hmm...ini tidak bisa dibenarkan, karena sering terjadi pemadaman listrik, Indonesia dianggap sebagai negara yang boros energi. Aku harus berbuat sesuatu, agar teman-temanku tahu bahwa Indonesia bukan negara yang boros energi.</p>
 <p>Scene 1 - Energi Surya</p>	<p>Halo sobat petualang kita bertemu lagi, hmm...ada apa ya ini, kok di belakang Arjuna ada banyak panel-panel berwarna hitam? Baiklah, kita lihat di panel informasi interaktif saja untuk mengetahuinya...</p>
 <p>Scene 1 - Energi Angin</p>	<p>Halo sobat petualang bertemu lagi dengan Arjuna. Setelah kita berpetualang dan mengenal energi fosil, dan energi surya, sekarang kita akan berpetualang dan belajar mengenal energi angin.</p>
 <p>Scene 1 - take 2 - Energi Laut</p>	<p>Ingin tahu bagaimana energi gelombang laut ini menghasilkan energi baru? Mari kita lihat di teropong yang ada di tepi jembatan itu...</p>

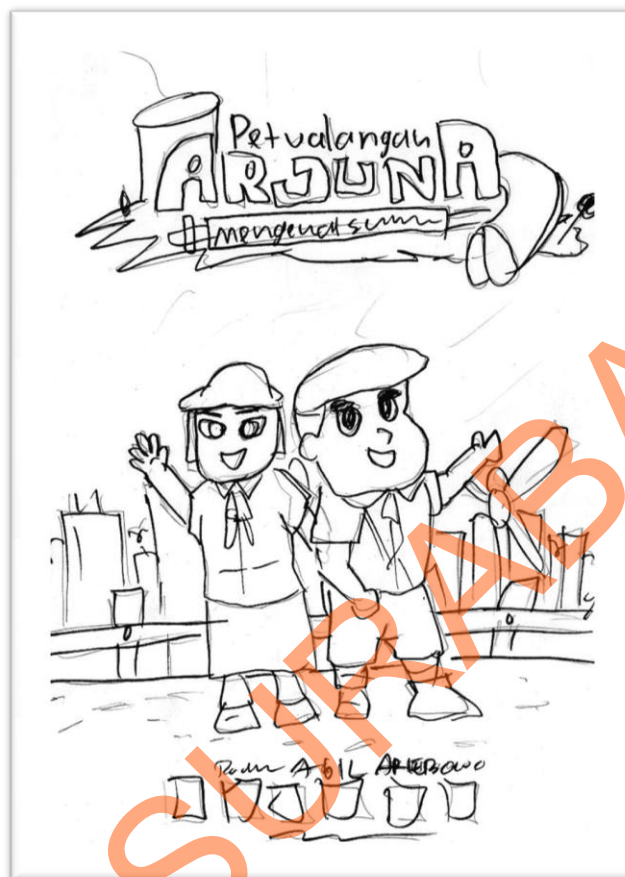
Gambar 3.5 *Storyboard* dan narasi

3.4 Tahap Publikasi

Tahap publikasi merupakan tahap perancangan kemasan atau *packaging* yang digunakan sebagai sarana promosi. Desain dan konten yang terdapat pada kemasan CD interaktif harus memberikan informasi yang jelas tentang apa saja kandungan yang terdapat pada CD interaktif, serta dapat membuat konsumen penasaran tentang isi dan model pembelajaran yang disajikan, sehingga CD interaktif yang diproduksi bisa dikenal, menarik minat konsumen dan diterima oleh masyarakat luas. Tahap publikasi pada CD interaktif Petualangan Arjuna meliputi perancangan poster, *cover box* CD, dan *cover* cakram CD.

1. Poster.

- a. Konsep desain poster yang digunakan bersifat sederhana, yaitu menampilkan 2 karakter utama yang terdapat pada CD interaktif, yaitu Arjuna dan Annisa dengan latar belakang suasana kota tempat mereka tinggal. Penambahan bayang-bayang peta ditambahkan dalam latar belakang, menggambarkan bahwa CD interaktif ini akan berisi tentang petualangan mengenal sumber daya energi dari satu tempat ke tempat yang lain.
- b. Sketsa poster CD interaktif Petualangan Arjuna Mengenal Sumber Daya Energi dapat dilihat pada gambar 3.6.



Gambar 3.6 Sketsa poster Petualangan Arjuna

2. *Cover box* CD.

- a. Konsep desain bagian depan *cover box* CD hampir sama dengan konsep pada desain poster, yang membedakan hanya lokasi Arjuna dan Annisa yang berada di trotoar kota. Konsep desain *cover box* CD bagian belakang adalah "aktif dan kreatif", yaitu berupa tumpukan-tumpukan kertas, foto, dan pensil yang terletak di atas meja belajar. Desain tersebut menggambarkan sifat anak pada masa sekolah dasar yang aktif dan mulai dapat berfikir kreatif.
- b. Sketsa *cover box* CD interaktif Petualangan Arjuna Mengenal Sumber Daya Energi dapat dilihat pada gambar 3.7.



Gambar 3.7 Sketsa cover box CD Petualangan Arjuna

3. Cover cakram CD

Desain pada cover cakram CD sama dengan desain pada cover box bagian depan, yang membedakan adalah bentuknya, yaitu lingkaran. Sehingga diperlukan beberapa penyesuaian pada desain cover box CD yang dibuat sebelumnya, agar tidak mengganggu komposisi dan tetap menarik untuk di pandang. Sketsa cover cakram CD interaktif Petualangan Arjuna Mengenal Sumber Daya Energi dapat dilihat pada gambar 3.8.



Gambar 3.8 Sketsa cover cakram CD Petualangan Arjuna