

PERANCANGAN ILUSTRASI GRAFIS MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN NAMA BUAH DAN HEWAN BAGI ANAK USIA DINI

Nur Alfa Taggiling

Fakultas Seni Dan Desain Universitas Negeri Makassar
nuralfataggiling73@gmail.com

Abstrak

Perancangan ini bertujuan untuk membuat ilustrasi grafis media pembelajaran pengenalan nama buah dan hewan dalam bahasa Inggris, bahasa Bugis dan bahasa Indonesia yang efektif dan efisien dalam bentuk aplikasi multimedia interaktif agar dapat digunakan untuk anak usia dini umur 5 sampai 6 tahun. Metode perancangan ini menggunakan konsep belajar sambil bermain yang diiringi dengan kuis. Sehingga mendapatkan hasil perancangan Multimedia interaktif yang dapat digunakan anak usia dini sebagai media pembelajaran dengan bimbingan guru/orang tua.

Kata Kunci: Media Pembelajaran; Multimedia Interaktif; Pengenalan Buah, Hewan.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan salah satu bentuk satuan pendidikan pada jenjang pendidikan anak usia dini yang pada hakekatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak.

Melalui PAUD, anak diharapkan dapat mengembangkan segenap potensi yang dimilikinya antara lain: agama, kognitif, sosial-emosional, bahasa, motorik kasar dan motorik halus, serta kemandirian; memiliki dasar-dasar aqidah yang lurus sesuai dengan ajaran agama yang dianutnya, memiliki kebiasaan-kebiasaan perilaku yang diharapkan, menguasai sejumlah pengetahuan dan keterampilan dasar sesuai dengan kebutuhan dan tingkat perkembangannya, serta memiliki motivasi dan sikap belajar yang positif. (Andini 2015:03).

Setelah mengunjungi Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Padongko Kecamatan Barru tepatnya di jalan Tinumbu, penulis mendapatkan informasi dari hasil wawancara yang dilakukan. Menurut ibu Hj. Hanisah, S.Pd selaku Kepala Sekolah di Taman Kanak-kanak tersebut mengatakan media pembelajaran yang digunakan masih sangat sederhana seperti media papan tulis, kemudian media dengan

gambar poster yang ditempel didinding, dan beberapa media sederhana lainnya yang sifatnya masih konvensional. Dalam proses pembelajaran terutama untuk kalangan anak usia dini media sangat diperlukan, guna memperlancar proses komunikasi pembelajaran bagi anak-anak. Melalui media pembelajaran tersebut akan dapat lebih terarah sesuai tujuan yang dikehendaki. Namun diantara tujuan media dalam kegiatan pembelajaran ialah untuk membantu anak lebih cepat mengetahui, memahami, dan upaya terampil dalam mempelajari sebuah materi yang dipelajari, oleh karena itu dibutuhkan media yang sifatnya lebih efektif dan efisien. Selain itu, juga untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, dan aktif dengan adanya media pembelajaran yang baru, tujuan pembelajaran akan dapat tercapai lebih mudah.

Lanjut dengan permasalahan diawal. Di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Padongko Kecamatan Barru yang menggunakan media konvensional bahkan guru-gurunya terkadang hanya menggambar sendiri buah-buahan dan hewan menggunakan pulpen digunting lalu diajarkan kepada siswanya. (wawancara, 13 Maret 2017, pukul 10.57 Wita). Berangkat dari masalah tersebut, penulis merasa perlu merancang sesuatu yang baru dengan membuat media bermain sambil belajar dengan media pembelajaran pengenalan nama buah dan hewan dalam bahasa Inggris, bahasa Bugis dan

bahasa Indonesia dengan objek gambar buah dan hewan yang sering dijumpai anak-anak dilingkungan sekitar. Dengan adanya media pembelajaran ini akan lebih menarik minat belajarnya anak, interaktif, dan menyenangkan sehingga secara tidak langsung kualitas pembelajaran pun dapat ditingkatkan ke arah yang lebih baik. Selain itu, pembelajaran dapat dilakukan kapan dan di mana saja sesuai yang diinginkan. Dengan kata lain, dengan adanya media pembelajaran maka proses belajar akan lebih maksimal.

Dari latar belakang tersebut adapun identifikasi masalah yang ditemukan : 1) Media yang digunakan di Sekolah tersebut masih konvensional yang dianggap tidak efektif dan efisien. 2) Kurangnya media pembelajaran yang menarik minat anak untuk lebih mudah belajar sambil bermain. 3) Kurangnya media pembelajaran pengenalan nama buah dan hewan. Dan 4) Peserta didik merasa bosan dengan komposisi dan layout dengan metode pembelajaran yang monoton.

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah ditemukan pada Taman Kanak-kanak Negeri Pembina di kecamatan Barru, media pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional sehingga kurang efektif dan efisien. Oleh karena itu guna memperlancar media komunikasi dalam pembelajaran maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut: “Bagaimana merancang media pembelajaran pengenalan nama buah dan hewan dalam bahasa Inggris bahasa Bugis dan Indonesia yang efektif dan efisien?”

Yudhi Munadi (2013:7) mendefinisikan “media pembelajaran adalah Segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif”. Sesuai pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari sumber belajar yaitu buku atau modul dan sumber belajar lainnya kepada penerima yaitu anak didik, agar tercipta lingkungan belajar yang kondusif, efisien, dan menyenangkan. Oleh karena itu guru harus menetapkan penggunaan media pembelajaran

agar dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

Dalam kegiatan pembelajaran media mempunyai peran penting di dalamnya. Berbagai macam media pembelajaran saat ini tersedia dan dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Peranan media dalam proses pembelajaran di antaranya adalah media pembelajaran harus mampu menjadi alat perantara atau penyalur materi yang baik, agar anak didik mampu menerima dan memahami materi pembelajaran yang dipelajari menggunakan media pembelajaran tertentu. Oleh karena itu, kesesuaian antara media pembelajaran yang dipilih dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan dapat menjadi salah satu kunci utama keberhasilan pembelajaran yang dilakukan.

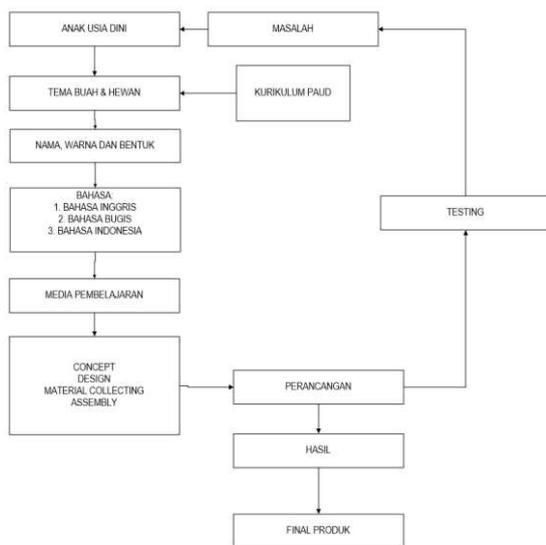
Multimedia merupakan adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah: multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi game, dll. (didik,2008).

Macromedia Flash 8, merupakan software yang dirancang untuk membuat animasi berbasis vektor dengan hasil yang mempunyai ukuran yang kecil dibanding file video. Awalnya software ini memang diarahkan untuk membuat animasi atau aplikasi berbasis internet (online). Tetapi pada perkembangannya banyak digunakan untuk membuat animasi atau aplikasi yang bukan berbasis internet (offline). Dengan Actionscript yang dibawanya, flash dapat digunakan untuk mengembangkan game atau bahan ajar seperti kuis atau simulasi.

Media pembelajaran pengenalan warna, bentuk, angka, huruf dan tangga nada berbasis multimedia interaktif ini telah dapat dirancang dan dibangun dengan menggunakan analisis dan perancangan Unified Modelling Language (UML) serta pembuatan program menggunakan Adobe Flash CS5 dan Actionscript. Prinsip multimedia menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Richard E. Mayer (2001) menunjukkan bahwa anak didik kita memiliki potensi belajar yang berbeda-beda. Kini dunia pendidikan makin maju, dapatkah modalitas belajar siswa yang

berbeda-beda ini dibawa dalam sebuah teknologi Multimedia.

Multimedia sebagai gabungan berbagai media dikendalikan menggunakan program komputer dalam satu software digital. Multimedia mempunyai kemampuan interaktif sehingga menjadi salah satu alternatif yang baik sebagai alat bantu dalam pembelajaran. (Wati, 2013:130).



Gambar 1.1. Kerangka Pikir

2. METODE PENELITIAN

Jenis Karya yang akan dibuat berupa multimedia interaktif pengenalan nama buah dan hewan dalam bahasa Inggris Bugis dan Indonesia yang sering dijumpai di lingkungan sekitar. Terinspirasi dari berbagai media permainan pengenalan buah dan hewan yang pernah penulis lihat. Ada berbagai macam media pengenalan buah dan hewan akan tetapi multimedia interaktif sangat menarik perhatian penulis. Penulis ingin membuat sebuah media pembelajaran dengan sisipan bentuk permainan yang dibentuk dalam 1 wadah berupa multimedia interaktif bagaimana cara pengenalan buah dan hewan dalam bahasa Inggris Bugis dan Indonesia menggunakan layout dan gambar yang sederhana, namun terlihat menarik dan pesan yang terkandung dalam multimedia interaktif tersebut tersampaikan kepada target audience, pada pembuatan multimedia interaktif

menggunakan karakter kartun dengan perpaduan gaya digital painting.

Dalam suatu penelitian, langkah pengumpulan data adalah satu tahap yang sangat menentukan terhadap proses dan hasil penelitian yang akan dilaksanakan tersebut. Kesalahan dalam melaksanakan pengumpulan data dalam satu penelitian, akan berakibat langsung terhadap proses dan hasil suatu penelitian. Langkah-langkah yang harus dilakukan pada pengumpulan data yaitu sebagai berikut:

Dalam pengumpulan data, penulis melakukan wawancara kepada Hj. Hanisah, S.Pd selaku Kepala Sekolah di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina, Kecamatan Barru, Kabupaten Barru. Tentang penggunaan media-media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar. Observasi, melakukan pengamatan terhadap media-media bentuk permainan, media pengenalan buah dan hewan, mengamati bentuk, objek, dan bahan yang digunakan.

Dokumentasi, setelah observasi penulis melakukan dokumentasi anak sedang belajar menyamakan buah sesuai dengan bentuk. Hasil Dokumentasi Anak-anak sedang belajar menyamakan buah sesuai dengan bentuknya yang dibimbing oleh ibu darma salah satu guru Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Padongko Kecamatan Barru.

Studi Pustaka, dilakukan dengan cara menelaah beberapa literatur, yaitu buku referensi, mengunjungi toko-toko buku dan mencari buku-buku tentang media pembelajaran, buku permainan, buku PAUD, buku buah-buahan, dan binatang, dalam bentuk gambar atau dalam bentuk tidak bergambar, artikel, jurnal, skripsi, wawancara, dan menggunakan kompetensi dasar sesuai kurikulum yang berlaku di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Kecamatan Barru.

Setelah menyelesaikan tahap pengumpulan data, selanjutnya proses tahap analisis data. Pada tahap ini data dikerjakan dan dimanfaatkan sedemikian rupa, hingga dapat menyimpulkan dan menemukan jawaban sebagai acuan pada proses perancangan. Setelah data selesai kita peroleh, tahap selanjutnya adalah tahap analisa. Sampai berhasil menyimpulkan kebenaran yang dapat dipakai untuk menjawab persoalan yang dipakai dasar dalam perancangan nanti.

Bagaimana disimpulkan bahwa pada media pembelajaran anak harus efektif dan efesien.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil

Berdasarkan hasil dari pra perancangan, perancangan dan final perancangan maka diproduksi hasil rancangan media utama yaitu Multimedia interaktif yang akan digunakan menggunakan Laptop/komputer. Sedangkan media pendukung dan media promosi menggunakan teknik cetak digital printing. Adapun media pendukungnya yaitu, CD/DVD, Label CD, Cover CD, Petunjuk penggunaan program. Sedangkan media promosi yaitu, X-Banner, Gantungan Kunci, Stiker, Tas Ransel, Topi, dan Tumbler Mini, Seperti di bawah ini:

3.1.1. Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif pengenalan buah dan hewan dalam bahasa Inggris, bahasa Bugis dan bahasa Indonesia bagi anak usia dini. Mengangkat tema “Belajar Sambil Bermain”. Dalam perancangan media pembelajaran ini anak akan diajarkan mendengar, melihat dan merasakan langsung media tersebut yang berisikan tentang materi buah dan hewan dalam 3 bahasa. Disertai dengan kuis yang memiliki pilihan A,B,C, dan D secara acak.dengan adanya media ini anak diajarkan mengenali buah dan hewan yang ada di lingkungan sekitarnya (lokal). dibuat dalam bentuk EXE. Menggunakan aplikasi Adobe FlashCs6 dengan ukuran media 1366 Pixels x 768 Pixels, Seperti di bawah ini:



Gambar 3.1. Tampilan halaman multimedia Interaktif

3.1.2. Media Pendukung

Media Pendukung dari hasil pra perancangan, perancangan dan final perancangan yaitu rancangan CD/DVD, Cover CD, Label CD, CD/DVD Merupakan media pendukung yang akan mewadahi sebuah multimedia interaktif yang sudah jadi dengan ukuran 12 cm x 12 cm sedangkan diameter

lubang tengah 1,5 cm. Seperti gambar di bawah ini:



Gambar 3.3. CD/ Petunjuk Penggunaan Penggunaan Media Pembelajaran

3.1.3. Media Promosi

Final desain media promosi dari hasil pra produksi dan perancangan yang akan digunakan untuk mempromosikan multimedia interaktif yaitu, X-Banner, Gantungan Kunci, Stiker, Tas Ransel, Topi, dan Tumbler Mini . Seperti di bawah ini:



Gambar 3.2. CD/DVD dengan Kemasannya



Digitalisasi desain hasil rancangan petunjuk penggunaan media yang dikhususkan untuk guru/orang tua. Untuk menjalankan media pembelajaran. Dengan ukuran 12 cm x 12 cm. Digitalisasi menggunakan CorelDrawx4. Dicitak menggunakan kertas kinstruk 210 gsm. Seperti di bawah ini:





Gambar 3.4. Media promosi berupa gantungan kunci, x banner, tas dan topi.

3.2. Pembahasan

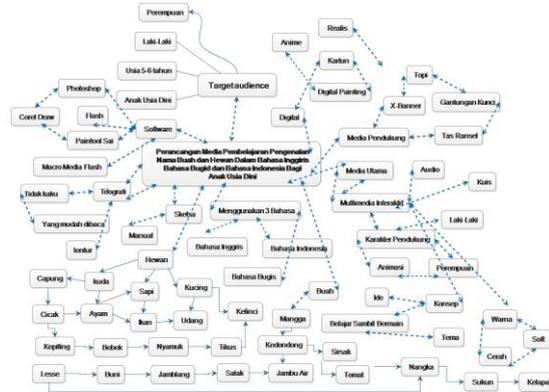
3.2.1. Pra Perancangan

Pra Perancangan merupakan tahap awal untuk memulai perancangan Multimedia interaktif. Dengan proses yang dilakukan mulai dari curah ide/Brainstorming, gagasan/Mind Mapping, konsep, tema, ide, materi, flowchart, storyline, media utama, media pendukung, media promosi, storyboard, dan eksplorasi sketsa.

3.2.1.1. Curahan Gagasan/Brainstorming dan Mind Mapping

Adapun curahan gagasan/brainstorming yang akan dibuat. Dari kumpulan ide-ide yang akan dituliskan didalam brainstorming sesuai dengan data yang telah dikumpulkan sebelumnya. Ide-ide yang terlintas dibenak akan dimasukkan ke brainstorming. Di mana brainstorming suatu gambaran besar apa yang ingin dirancang dalam pembuatan Multimedia Interaktif. Seperti apa Multimedia interaktif itu dibuat. Menggunakan aplikasi apa, semua akan diulas dibrainstorming karena terkadang ide muncul tanpa kita sadari. Semua akan dimasukkan ke dalam brainstorming. Baik dari

segi penggunaan warna, layout, tifografi, objek, karakternya, target audience dan simbol-simbol yang akan digunakan pada perancangan.



Gambar 3.5. Brainstorming

Dari hasil pemetaan gagasan pada mind mapping bisa dilihat yang akan dibuat yaitu perancangan media pembelajaran pengenalan buah dan hewan dalam 3 bahasa. Penggunaan warna yang digunakan warna cerah dan soft sedangkan penggunaan tifografi yang mudah dibaca, lentur dan tidak kaku. Target audience anak usia dini umur 5-6 tahun. Media utama Multimedia interaktif media pendukung dan promosi X-Banner, gantungan kunci, Cover CD, Tas Ransel, tumbler mini dan menggunakan audio atau Dubber suara dan 15 jenis buah dan hewan yang akan digunakan dalam bahasa Inggris, bahasa Bugis dan bahasa Indonesia yang sering mereka jumpai di lingkungan sekitar yaitu buah Mangga, Pisang, Pepaya, Salak, Kedondong, Buni, Jamblang, Sirsak, Langsung, Semangka, Sukun, Kelapa, Nangka, Jambu Air, Jambu Biji, Tomat. Sedang objek hewan yang akan diangkat yaitu, Anjing, Kucing, Udang, Kepiting, Nyamuk, Tikus, Belalang, Capung, Kupu-kupu, Cacing, Ikan, kambing, Ayam, Cicak dan Semut. Menggunakan gaya kartun dengan paduan gaya digital painting.

3.2.1.2. Konsep

Berdasarkan hasil dari Brainstorming dan Mind Mapping konsep yang akan digunakan yaitu “Belajar Sambil bermain”. Di mana belajar merupakan acuan utama untuk

mengasah kemampuan anak yang akan diiringi dengan bermain. Karena bermain juga perlu agar anak merasa bahwa belajar tidak harus selalu serius. Jadi pada proses perancangan ini penulis akan merancang sebuah media pembelajaran berupa Multimedia interaktif tentang buah dan hewan lokal yang sering anak-anak jumpai di lingkungan sekitar, dalam bahasa Inggris, bahasa Bugis dan bahasa Indonesia. Menggunakan Audio untuk memperkenalkan objek buah dan hewan dengan cara mengeja disetiap hurufnya seperti bahasa Bugis buah pisang yaitu “L-O-K-A” dibaca “LOKA”. Begitupun dengan pengenalan hewan seperti ayam menggunakan ejaan “A-Y-A-M: dibaca “AYAM”. Sedangkan konsep bermain diberikan sebuah kuis tebak gambar baik dalam bahasa Inggris, bahasa Bugis dan bahasa Indonesia secara acak. Agar anak mudah mengingat kembali tentang buah dan hewan yang sudah dielaskan sebelumnya. Pada perancangan ini penulis ingin menciptakan cara belajar sambil bermain yang “Menyenangkan”.

3.2.1.3. Tema

Adapun tema dari hasil brainstorming dan mind mapping yang akan diangkat pada perancangan Multimedia interaktif yaitu “Belajar Sambil Bermain”. Disesuaikan dengan hasil analisis data. Pemilihan tema sesuai dengan konsep desain. Penyampaian materi yang akan disampaikan kepada anak-anak mudah dicerna bahwa belajar sambil bermain “menyenangkan”

3.2.1.4. Ide

Berdasarkan dari brainstorming dan mind mapping, konsep dan tema yang diangkat dari sebuah ide yaitu “Belajar Sambil Bermain”. Tentang pengenalan buah dan hewan lokal yang sering dijumpai anak-anak di lingkungan sekitar. anak-anak akan mengenal buah dan hewan menggunakan audio berupa dubber suara beserta gambar menggunakan ejaan. Seperti hewan capung dalam bahasa Indonesia di eja “C-A-P-U-

N-G” dibaca “CAPUNG” dibimbing oleh guru ataupun orang tua. Audio akan bersuara mengeja huruf ketika kursor tersentuh pada

setiap huruf yang akan dieja. Sedangkan kuis berupa pengenalan objek buah dan hewan diacak menggunakan 3 bahasa secara acak dan memiliki empat option A, B, C dan D.

3.2.1.5. Materi

Adapun materi yang akan dijadikan objek media utama pada perancangan media pembelajaran pengenalan nama buah dan hewan dalam 3 bahasa dalam bentuk Multimedia interaktif dengan gaya kartun dengan paduan gaya digital painting. Beserta kuis atau evaluasi sederhana tentang buah dan hewan secara acak dalam 3 bahasa agar anak mudah mengingat kembali materi yang sudah dipelajari sebelumnya. Seperti di bawah ini.

1. Materi Buah

Berdasarkan analisis materi adapun buah yang akan diangkat dalam 3 bahasa, Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris dan Bahasa Bugis yaitu Pisang, kelapa, Mangga, Sirsak, Semangka, Kedondong, Sukun, Jamblang, Langsat, Pepaya, Nangka, Buni, jambu Air, Salak, dan Jambu Biji.

2. Materi Hewan

Adapun Pengenalan hewan dalam bahasa Indonesia, bahasa Inggris dan bahasa Bugis yang akan diangkat yaitu Ayam, Anjing, Tikus, Belalang, Ikan, Kucing, Capung, Kupu-kupu, Kambing, kepiting, Semut, Nyamuk, Cacing Tanah, Cicak, Udang.

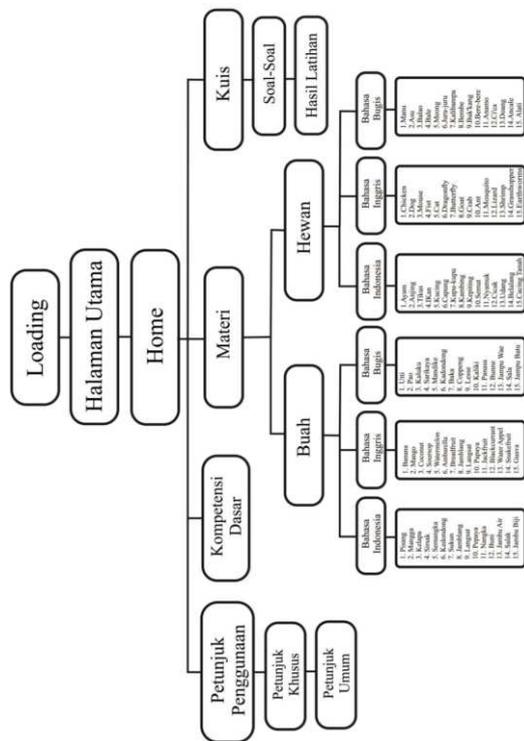
3. Materi Kuis

Setelah mempelajari materi buah dan hewan dilakukan evaluasi/kuis sederhana tentang buah dan hewan agar anak bisa mengingat kembali materi yang sudah dipelajari sebelumnya. Yang terdiri dari 10 pertanyaan dalam 3 bahasa secara acak. Dalam bahasa Inggris, bahasa Bugis dan bahasa Indonesia.

3.2.1.6. Flowchart

Dari hasil analisis materi akan dirancang sebuah flowchart tentang simbol atau garis besar yang akan digunakan pada perancangan Multimedia Interaktif nantinya. Alur gambar besar multimedia yang akan dirancang seperti tombol loading, tombol

utama, menu home yang diuraikan secara rinci pembagian disetiap tombolnya Seperti tombol materi terbagi menjadi 2 yaitu pengenalan tentang buah dan hewan sedangkan buah dan hewan terbagi lagi menjadi 3 karena dalam 3 bahasa yaitu bahasa Inggris, bahasa Bugis dan bahasa Indonesia. Disertai tombol kuis , tombol petunjuk penggunaan yang diurai seperti bagan yang menjelaskan secara rinci langkah-langkah dari proses Multimedia interaktif yang akan dirancang seperti di bawah ini:



Gambar 3.6. FLOWchart

3.2.1.7. Storyline

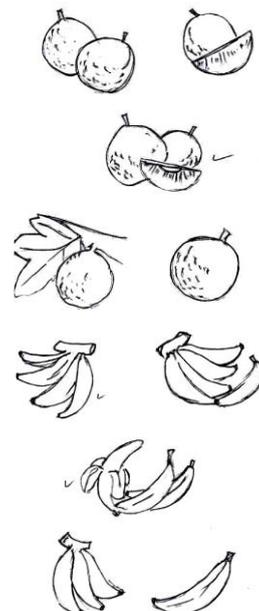
Dari hasil perancangan pada flowchart maka dirancang sebuah storyline untuk memperjelas gambaran garis besar disetiap halaman seperti loading, halaman utama, halaman home, kompetensi dasar, halam materi, kuis dan halaman petunjuk pada multimedia interaktif seperti ini.

No	Halaman / Fitur	File	Keterangan Isi
	Loading	Hal 1	Halaman tunggu untuk mengases halaman utama
2.	Halaman Utama	Hal 2	Registrasi untuk masuk ke menu <i>home</i>
3.	Halaman Home	Hal 3	Halaman untuk mengakses halaman-halaman lainnya
4.	Kompetensi Dasar	Hal 4	Halaman yang berisikan tentang kurikulum berdasarkan kompetensi dasar tentang pengenalan buah dan hewan.
5.	Halaman Materi	Hal 5	Halaman materi berisikan tentang pengenalan buah dan hewan dalam bahasa Indonesia bahasa Inggris dan bahasa Bugis.
6.	Kuis	Hal 6	Halaman yang berisi soal-soal latihan untuk mengukur ketuntasan pengguna aplikasi media pembelajaran interaktif

Gambar 3.7. Storyline

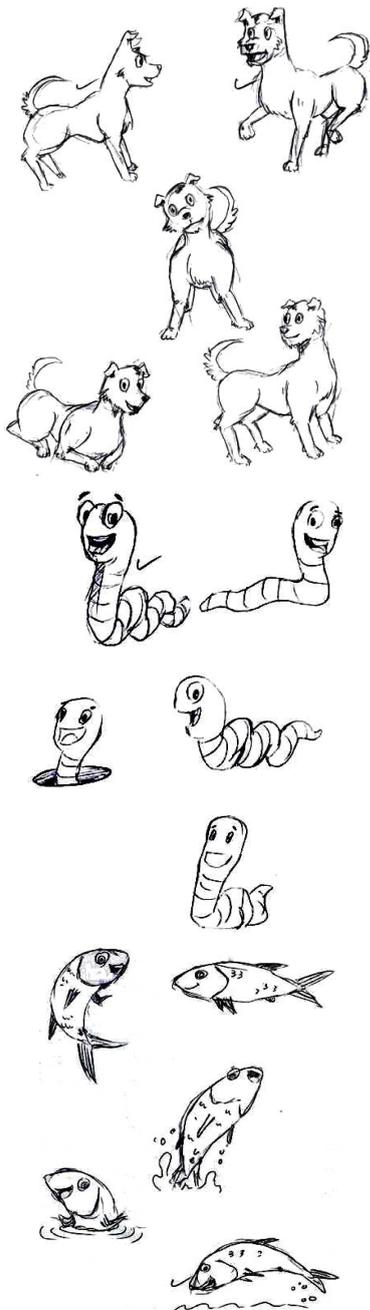
3.2.1.8. Eksplorasi Sketsa

Eksplorasi Sketsa meliputi beberapa sketsa dalam perancangan Multimedia Interaktif yang akan digunakan pada perancangan yang memiliki berbagai macam gerak disetiap buah dan hewannya sebagai berikut:



Gambar 3.8. Saah satu Sketsa Gambar Buah

Adapun beberapa objek hewan yang akan digunakan pada perancangan. Akan pilih salah satu dari berbagai macam studi gerak yang akan digunakan pada erancangan sebagai objek utama. Seperti anjing, kupu-kupu, semut, nyamuk, belalang, cacing, ikan, kambing, ayam, tikus, kepiting, udang capung, kucing dan cicak. Seperti di bawah ini:



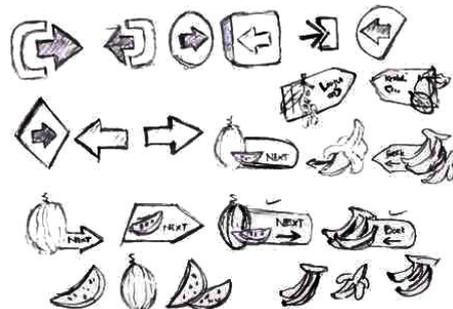
Gambar 3.9. Saah Satu Sketsa Gambar Hewan

Adapun beberapa alternatif karakter sketsa pendukung yang akan digunakan pada perancangan. Yang akan digunakan sebagai animasi yang akan mengikuti dubber suara melalui gerakan mulut dan mata dari beberapa karakter hanya satu yang akan dipilih yang akan digunakan pada perancangan. Seperti di bawah ini:



Gambar 3.10. Saah Satu Sketsa Karakter Tokoh Pendukung

Beberapa sketsa alternatif pada perancangan tombol kembali dan lanjut yang akan digunakan pada Multimedia interaktif yang akan terpilih sebagai berikut

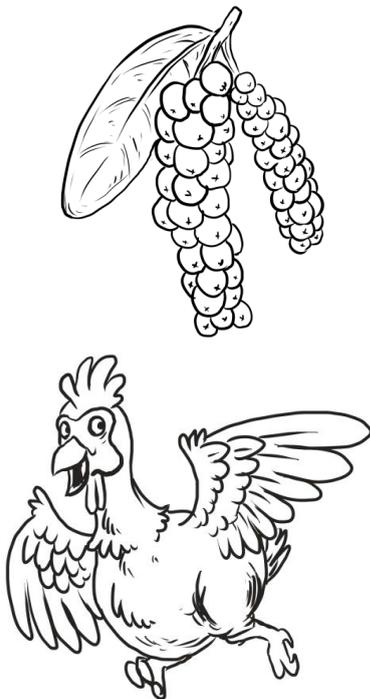


Gambar 3.11. Salah Satu Sketsa Tombol

3.2.2. Perancangan

3.2.2.1. Digitalisasi

Proses dari hasil sketsa yang digitalisasi menggunakan aplikasi photoshop. Dari sketsa kasar lalu dibuat menjadi line art. Dan proses warna dengan gaya digital painting. Seperti di bawah ini:



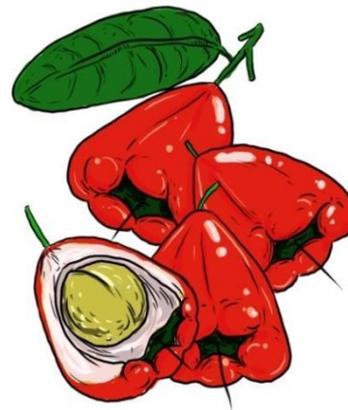
Gambar 3.12. Salah satu gambar line art objek

Adapun digitalisasi layout line art yang akan digunakan disetiap slide media pembelajaran yaitu layout pada halaman utama, home, materi buah, hewan, kuis, profil, petunjuk, dan kompetensi dasar sebagai berikut:



Gambar 3.13. Salah satu gambar line art Background

Dari hasil line art jadilah sebuah digitalisasi pewarnaan pada buah. Adapun digitalisasi 15 buah yaitu buni, sukun, jambang, jambu air, jambu biji, kedondong, kelapa, langsung, mangga, pisang, salak, semangka, sirsak, nangka dan pepaya



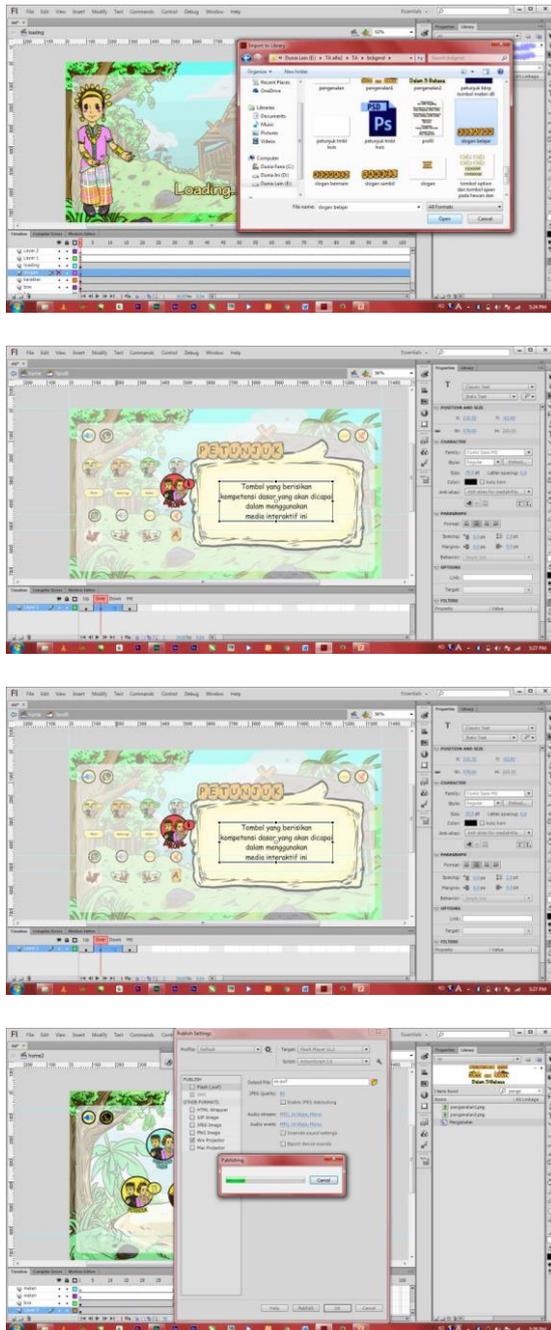
Gambar 3.15. Proses Coloring

3.2.2.2. Layout dan Desain

Berdasarkan hasil dari proses pra produksi hingga perancangan yang dilalui dengan membuat digitalisasi objek buah, objek hewan, layout dan karakter dalam bentuk line art dan digitalisasi pewarnaan maka akan dirancang sebuah Multimedia

interaktif dan proses pembuatan media utama dan media pendukung sekaligus media promosi.

Media Utama pada perancangan media pembelajaran ini adalah Multimedia Interaktif dengan ukuran 1366 pixels x 768 pixels menggunakan aplikasi Adobe Flash Cs6. Seperti di bawah ini:



Gambar 3.16. Layout Grafis Desain

4. SIMPULAN DAN SARAN

4.1. Kesimpulan

Pendidikan di Taman Kanak-kanak pada dasarnya memiliki prinsip belajar sambil bermain. Tapi pada umumnya anak didik lebih aktif dalam bermain. Maka dari itu multimedia interaktif ini dirancang untuk anak usia 5-6 tahun dengan tema “Belajar Sambil Bermain”. Untuk memperkenalkan metode pembelajaran baru tentang buah dan hewan dalam 3 bahasa. Diiringi dengan kuis. Media pembelajaran pengenalan buah dan hewan dalam 3 bahasa ini merupakan media pembelajaran pertama yang dirancang dalam bentuk multimedia interaktif dengan ukuran 1366 pixels x 728 Pixels dirancang menggunakan Adobe Flash dan dikemas dalam bentuk CD. Mudah di bawah ke mana-mana. Multimedia interaktif ini tidak hanya dipakai untuk 1 orang melainkan bisa 3 orang dalam 1 laptop dan dilengkapi dengan objek gambar audio atau dubber suara dan kuis. Seperti:

1. Pengenalan buah dan hewan lokal dalam bahasa Inggris, bahasa Bugis dan bahasa Indonesia.
2. Melatih daya ingat anak melalui melihat mendengar dan merasakan langsung
3. Memperkenalkan kepada anak tentang buah dan hewan yang sering dijumpai di lingkungan sekitar. Dalam bentuk multimedia interaktif belajar dan bermain yang menyenangkan

4.2. Saran

Semoga dengan adanya multimedia interaktif ini bisa meningkatkan minat belajar anak. Dan materi yang ada di dalam multimedia interaktif bisa tersampaikan ke anak didik agar anak bisa lebih mengenal buah dan hewan yang ada di lingkungan sekitar yang sering dijumpai (lokal). Multimedia interaktif ini dibuat untuk anak usia dini dengan desain visual yang menarik.

Digunakan dengan bimbingan guru/orang tua. Penulis berharap pihak Sekolah bisa membantu anak didik dalam mengenal buah dan hewan lokal di lingkungan sekitar.

5. DAFTAR PUSTAKA

Andriani, rini. (2015). landasan (dasar hukum) pendidikan anak usia dini (paud). <http://www.membumikanpendidikan.com/2015/03/landasan-dasar-hukumpendidikan-anak.html>. diakses 08 maret 2017, pukul 19.27 wita).

E.Mayer, Richard. (2001) Multimedia Learning. Prinsip-prinsip dan aplikasi. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Munadi, Yudhi. (2008). Media Pembelajaran. Jakarta: Gaun Persada CP Press.

Wati Rima. (2016). Ragam media pembelajaran visual- audio visual- komputer- power point- internet- interactive video. Kata Pena.