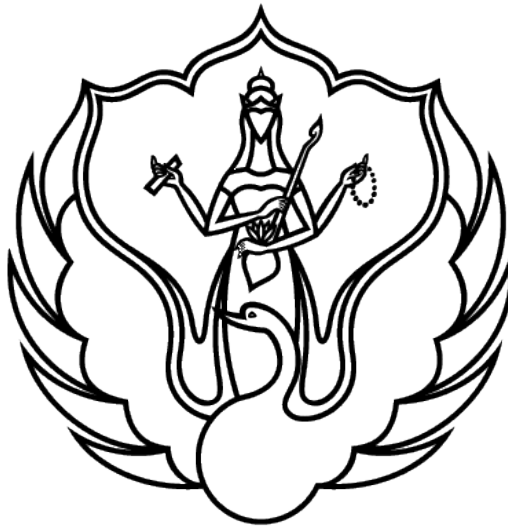


TUGAS AKHIR

PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA INTERAKTIF ANDROID “*RUKA KIDZONE*” BERBENTUK CERGAM SEBAGAI SARANA PEMBELAJARAN *VOCABULARY* BAGI ANAK-ANAK



KARYA DESAIN

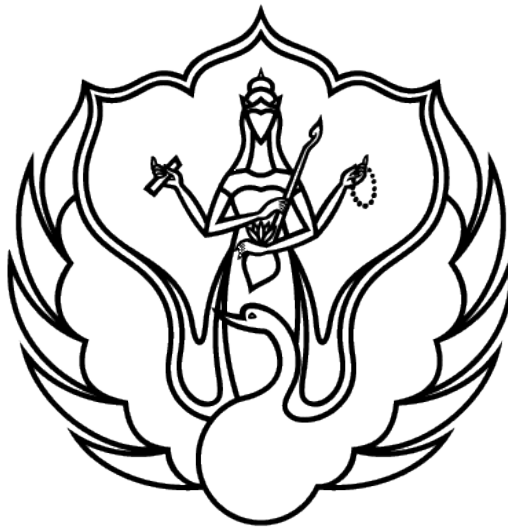
Oleh :

**Nanda Suryawan
NIM: 0911921024**

**PROGRAM STUDI DISAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DISAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2016**

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA INTERAKTIF ANDROID “*RUKA KIDZONE*” BERBENTUK CERGAM SEBAGAI SARANA PEMBELAJARAN *VOCABULARY* BAGI ANAK-ANAK



KARYA DESAIN

Oleh :

Nanda Suryawan

NIM: 0911921024

**Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa Institut
Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
salah satu syarat untuk memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam bidang
Desain Komunikasi Visual
2016**

Tugas Akhir Penciptaan Karya Desain berjudul :

**PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA INTERAKTIF ANDROID
“RUKA KIDZONE” BERBENTUK CERGAM SEBAGAI SARANA
PEMBELAJARAN VOCABULARY BAGI ANAK-ANAK** Program Studi
Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta
telah dipertanggungjawabkan di depan tim penguji Tugas Akhir pada tanggal 23
Juni 2016 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I / Anggota

Drs. Arief Agung S., M.sn.
NIP. 19671116 199303 1 001

Pembimbing II/ Anggota

M. Faizal Rochman, S.Sn., MT
NIP. 19780221 200501 1 002

Cognate/ Anggota

Heningtyas Widowati, S.Pd.
NIP 19770124 200212 2 002

Ketua Program Studi

Drs. Hartono Karnadi, M.Sn
NIP 19650209 199512 1 001

Ketua Jurusan Desain

Drs. Baskoro Suryo Banindro, M.Sn.
NIP 19650522 199203 1 003

Dekan Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta

Dr. Suastiwi, M.Des
NIP 19590802 198803 2002

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan dibawah ini dengan nama :

Nama : Nanda Suryawan M
Nim : 091 1921 024
Fakultas : Seni Rupa
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Karya Tugas Akhir saya yang berjudul **“PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA INTERAKTIF ANDROID “*RUKA KIDZONE*” BERBENTUK CERGAM SEBAGAI SARANA PEMBELAJARAN *VOCABULARY* BAGI ANAK-ANAK”**, yang dibuat untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi Sarjana Seni pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, sejauh yang saya ketahui bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari skripsi atau tugas akhir yang sudah dipublikasikan dan atau pernah dipakai untuk mendapatkan gelar kesarjanaan di lingkungan Institut Seni Indonesia Yogyakarta maupun di perguruan tinggi atau instansi manapun, kecuali bagian sumber informasi dicantumkan dengan mengikuti etika penulisan karya ilmiah yang baik. Pernyataan ini dibuat dengan penuh tanggung jawab dan kesadaran tanpa paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 13 Juni 2016

Nanda Suryawan M.

NIM : 0911921024

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Dengan bangga kepersembahkan kepada

Bapak, Ibu dan seluruh Keluargaku
yang selalu mendukung dan menyayangiku

QUOTE

*I Walk Slowly
But i Never Walk Backward*

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala limpahan berkat dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Karya Desain yang berjudul “Perancangan Aplikasi Multimedia Interaktif Android “Ruka *Kidzone*” Berbentuk Cergam Sebagai Sarana Pembelajaran *Vocabulary* Bagi Anak-Anak”, ini dengan baik dan lancar. Tugas Akhir ini merupakan salah satu syarat kelulusan untuk mendapat gelar S-1 pada program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Semoga perancangan Tugas Akhir Karya Desain ini mampu memberikan manfaat kepada pihak pihak yang membutuhkan. Namun di sisi lain penulis menyadari bahwa Tugas Akhir Karya Desain ini masih jauh dari kata sempurna. Penulis sangat mengharapkan adanya kritik maupun saran agar bisa mengembangkan dan menghasilkan karya yang lebih baik lagi di hari mendatang.

Yogyakarta, 13 Juni 2016

Penulis

Nanda Suryawan M.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terselesaikannya perancangan ini tidak lepas dari dukungan dan bantuan dari berbagai pihak baik langsung maupun tak langsung. Untuk itu penulis ucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Allah SWT, Tuhan Yang Maha Besar atas segala rahmat dan hidayah-Nya.
2. Bapak Prof. M. Agus Burhan, MHum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Ibu Dr. Suastiwi, M.Des., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Bapak Drs. Baskoro S.B., M.Sn., selaku Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Bapak Drs. Hartono Karnadi, M.Sn., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Bapak Dr. Sumbo Tinarbuko, M.Sn., selaku Dosen Wali yang telah membimbing dari awal hingga akhir masa kuliah.
7. Bapak Drs. Arif Agung S., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I atas segala bimbingan dan masukan-masukannya selama ini sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
8. Bapak M. Faizal Rochman, S.Sn.,MT., selaku Dosen Pembimbing II atas segala bimbingan dan masukan-masukannya selama ini sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.

9. Seluruh Dosen Desain Komunikasi Visual dan staf. atas semua ajaran ilmu pengetahuan Desain Komunikasi Visual yang sangat berguna bagi perancangan karya Tugas Akhir.
10. SD Tumbuh 1 Yogyakarta, yang telah memberi kesempatan untuk melakukan observasi dan pengambilan data serta menerima penulis dengan baik.
11. Bapakku Drs. Suyanto, M.Sn. dan Ibuku Mulyani atas seluruh dukungan, nasihat dan doa restu yang selalu diberikan.
12. Keluarga besar yang selalu memberi semangat untuk terus maju.
13. Yang tersayang Dewi Agustina, S.Pd., telah menjadi Tutor Bahasa Inggris yang istimewa bagi penulis.
14. Anggit yang telah membantu susah payah set Pameran TA
15. Teman teman Pasukan Mabes yang memberi saran dan hiburan sampai karya Tugas Akhir ini dapat diselesaikan.
16. Seluruh pihak yang telah membantu secara langsung atau tidak langsung yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

ABSTRAK

Nanda Suryawan M.

Perancangan Aplikasi Multimedia Interaktif Android “Ruka Kidzone”

**Berbentuk Cergam Sebagai Sarana Pembelajaran *Vocabulary* Bagi Anak
Anak**

Sebagai bahasa internasional, bahasa Inggris digunakan dalam setiap aspek di kehidupan. Kita menggunakan bahasa Inggris dalam bidang pendidikan, ekonomi, politik, sosial, dan sebagainya. Dalam bidang pendidikan di Indonesia, bahasa Inggris adalah salah satu mata pelajaran di sekolah. Sebagai bahasa asing, orang Indonesia menganggap bahwa belajar bahasa Inggris adalah sulit, karena tidak digunakan dalam percakapan sehari-hari. Jadi, belajar bahasa Inggris bukan hal yang mudah, terutama bagi pelajar anak-anak. Guru harus membuat kelas bahasa Inggris yang menyenangkan untuk pelajar anak-anak. Proses belajar mengajar anak-anak harus dikondisikan berdasarkan kebutuhan dan kepentingan mereka.

Dalam rangka untuk menciptakan alat untuk membantu guru dalam mengajar anak-anak, penulis mencoba untuk membuat aplikasi multimedia interaktif dengan menggunakan cerita bergambar dalam bahasa Inggris. Nama desain ini adalah "Ruka Kidzone". Aplikasi ini akan menyuguhkan anak-anak cerita bergambar tentang Ruka dalam bahasa Inggris dan juga beberapa kuis untuk menguji pemahaman mereka. Karena aplikasi tidak menggunakan dua bahasa, anak-anak perlu didampingi oleh guru untuk memberikan arahan untuk memahami lebih lanjut tentang isi dan makna dari aplikasi tersebut.

Tujuan dari desain adalah untuk menciptakan sebuah alternatif media dalam pembelajaran bahasa Inggris yang akan lebih menarik untuk anak-anak.

Kata Kunci : Cergam, Edukasi, Bahasa, Multimedia, Permainan, Budaya, Petak Umpet, Android, Anak anak, Belajar, *Smartphone*

ABSTRACT

Nanda Suryawan M.

Perancangan Aplikasi Multimedia Interaktif Android “Ruka Kidzone”

**Berbentuk Cergam Sebagai Sarana Pembelajaran *Vocabulary* Bagi Anak
Anak**

As an international language, English is used in every aspect of life. We use English in education, economics, politics, social etc. In education field in Indonesia, English is one of the subjects in schools. As a foreign language, Indonesians consider English as a difficult language to learn since it is not used in daily language. So, learning English is not an easy thing especially for young learners. Teachers must make an enjoyable English classroom for young learners. Teaching and learning process of young learners should be conditioned based on their needs and interests.

In order to create a tool to help teachers in teaching children, the writer tries to make a an interactive multimedia application by using a storyboard in English. The name of this design is “Ruka Kidzone”. It will provide children with a storyboard about Ruka in English and also some quizzes to test their understanding. Since the application is not billingual, the children need to be accompanied by teachers to provide direction to understand more about the content and the meaning.

The aim of the design is to create an alternative media in learning English which will be more interesting for children.

Keywords : Storyboard, Education, Language, Multimedia, Game, Culture, Hide and Seek, Android, Kids, Learning, Smartphone

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN QUOTE	v
KATA PENGANTAR	vi
UCAPAN TERIMA KASIH	vii
ABSTRAK	ix
<i>ABSTRACT</i>	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Batasan Masalah	4
D. Tujuan Perancangan	5
E. Manfaat Perancangan	5
F. Metode Perancangan	6
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA	8
A. Referensi	8
1. Cerita Bergambar	8

2. Petak Umpet.....	9
3. Bahasa Inggris	11
4. Multimedia	14
5. Elemen-elemen Multimedia	14
6. Multimedia Interaktif.....	20
7. Aplikasi <i>Mobile</i>	21
8. Android	21
9. <i>Flat Design</i>	29
B. Identifikasi Data	31
1. Sistem Pembelajaran Modern	31
a. Metode Pembelajaran	33
b. Kurikulum yang Digunakan	34
c. Kegiatan Pembelajaran	35
2. Sistem Android	40
3. Permainan Petak Umpet	42
C. Analisis Masalah	44
1. Analisis Kekuatan (<i>Strength</i>)	45
2. Analisis Kelemahan (<i>Weakness</i>)	45
3. Analisis Kesempatan (<i>Opportunity</i>)	46
4. Analisis Ancaman (<i>Threat</i>)	46
D. Kesimpulan dan Pemecahan Masalah	46
BAB III KONSEP PERANCANGAN	48
A. Konsep Komunikasi	48

1. Tujuan Komunikasi	48
2. Strategi Komunikasi	48
B. Konsep Kreatif	48
1. Tujuan Kreatif	48
2. Strategi Kreatif	49
3. Pesan	51
a. Isi Pesan	51
b. Bentuk Pesan	51
C. Konsep Media	52
1. Tujuan Media	52
2. Strategi Media	53
3. Strategi Pemasaran	55
D. Konsep Desain	55
1. Karakter	55
2. Gaya Visual	57
3. Warna	58
4. Tipografi	59
5. Ilustrasi	60
6. Audio	60
7. <i>Layout</i>	61
8. Konsep Aplikasi	61
a. Ikon Aplikasi	61
b. <i>Loading Page</i> Aplikasi	61

c. <i>List Cerita</i>	62
d. <i>Loading Cerita</i>	62
e. <i>Isi Cerita</i>	62
f. <i>Option Menu</i>	65
g. <i>Loading Kuis</i>	65
h. <i>Lembar Kuis</i>	65
i. <i>Penutup Kuis</i>	66
9. <i>Navigasi</i>	66
a. <i>Menu Play Store</i>	66
b. <i>Menu Aplikasi</i>	66
BAB IV VISUALISASI	67
A. <i>Studi Visual dan Ilustrasi</i>	67
1. <i>Karakter Utama</i>	67
2. <i>Karakter Pendukung</i>	69
3. <i>Taman Bermain Anak</i>	72
4. <i>Penentuan Kalah Menang Melalui Gambreng</i>	74
5. <i>Matahari</i>	75
6. <i>Burung</i>	75
7. <i>Kaleng</i>	76
8. <i>Mobil</i>	77
9. <i>Pohon</i>	78
10. <i>Bunga</i>	78
11. <i>Papan Tulis</i>	79

12. Petak Umpet.....	80
13. Sepak Bola	81
14. Upacara Bendera.....	82
15. Hewan Peliharaan	83
16. Sekolah	84
17. Sarapan	85
18. Tombol Navigasi.....	85
B. Studi Tipografi	86
1. <i>Headline Font</i>	86
2. <i>Body Text Font</i>	86
C. Logo dan Ikon	86
1. Konsep Logo dan Ikon	86
2. <i>Final Design</i> Logo dan Ikon	87
D. Halaman Menu, Cerita, dan Kuis	88
1. Konsep Halaman Menu	88
2. Konsep Cerita	88
3. Konsep Kuis.....	92
4. <i>Final Design</i>	93
E. Media Pendukung	102
1. <i>Play Store</i>	102
2. <i>Website</i>	102
3. <i>Fans Page</i> Media Sosial	103
4. <i>Ads</i> Facebook	104

5. Poster	105
6. Brosur	106
7. Aksesoris	106
BAB V PENUTUP	108
A. Kesimpulan	108
B. Saran	110
DAFTAR PUSTAKA	112
LAMPIRAN	117

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Persentase pengguna <i>smartphone</i> 2013-2018	3
Gambar 2.1	Contoh Cerita Bergambar	9
Gambar 2.2	Contoh Ikon <i>Flat Design</i>	30
Gambar 2.3	Contoh Silabus Bahasa Inggris Kelas 1 SD Tumbuh	36
Gambar 2.4	Murid SD Tumbuh Berlatih Gamelan	37
Gambar 2.5	Murid SD Tumbuh Mengantri Naik Kereta	38
Gambar 2.6	Murid SD Tumbuh Membuat Wayang Kertas	39
Gambar 2.7	Guru SD Tumbuh Membacakan Cerita Menggunakan Tablet	40
Gambar 2.8	Murid SD Tumbuh Membaca Cerita Melalui Tablet	40
Gambar 2.9	Ikon Android	41
Gambar 2.10	Gambar Petak Umpet	44
Gambar 3.1	Contoh Ilustrasi Karakter Vektor <i>Flat Design</i>	57
Gambar 3.2	Contoh Gaya Visual <i>Flat Design</i>	58
Gambar 3.3	Contoh Pemakaian Warna Cerah Dalam Visual Desain	59
Gambar 3.4	Contoh Huruf Berjenis Script: <i>Font Comic Sans</i>	59
Gambar 3.5	Contoh Teknik Ilustrasi Vector <i>Flat Design</i> Dalam Cergam	60
Gambar 3.6	Diagram Navigasi <i>Play Store</i>	66
Gambar 3.7	Diagram Navigasi Aplikasi	66
Gambar 4.1	Studi Visual Anak Laki-Laki	67
Gambar 4.2	Sketsa Ruka	68
Gambar 4.3	<i>Final Artwork</i> Ruka	68
Gambar 4.4	Studi Visual Anak Berusia 5-7 Tahun	69
Gambar 4.5	Sketsa Sisy	69
Gambar 4.6	<i>Final Artwork</i> Sisy	70
Gambar 4.7	Sketsa Veto	70
Gambar 4.8	<i>Final Artwork</i> Veto	71

Gambar 4.9	Studi Visual Anak Gemuk Berusia 5-7 Tahun	71
Gambar 4.10	Sketsa Lamu.....	72
Gambar 4.11	<i>Final Artwork</i> Lamu	72
Gambar 4.12	Studi Visual Taman Bermain Anak	73
Gambar 4.13	Sketsa Taman Bermain	73
Gambar 4.14	<i>Final Artwork</i> Taman Bermain	73
Gambar 4.15	Studi Visual <i>Gambreng</i>	74
Gambar 4.16	Sketsa <i>Gambreng</i>	74
Gambar 4.17	<i>Final Artwork Gambreng</i>	74
Gambar 4.18	Studi Visual Matahari	75
Gambar 4.19	Sketsa Matahari	75
Gambar 4.20	<i>Final Artwork</i> Matahari	75
Gambar 4.21	Studi Visual Burung	76
Gambar 4.22	Sketsa Burung	76
Gambar 4.23	<i>Final Artwork</i> Burung	76
Gambar 4.24	Studi Visual Kaleng	76
Gambar 4.25	Sketsa Kaleng	77
Gambar 4.26	<i>Final Artwork</i> Kaleng	77
Gambar 4.27	Studi Visual Mobil	77
Gambar 4.28	Sketsa Mobil	77
Gambar 4.29	<i>Final Artwork</i> Mobil	77
Gambar 4.30	Studi Visual Pohon	78
Gambar 4.31	Sketsa Pohon	78
Gambar 4.32	<i>Final Artwork</i> Pohon	78
Gambar 4.33	Studi Visual Bunga	79
Gambar 4.34	Sketsa Bunga	79
Gambar 4.35	<i>Final Artwork</i> Bunga	79
Gambar 4.36	Studi Visual Papan Tulis	79
Gambar 4.37	Sketsa Papan Tulis	80
Gambar 4.38	<i>Final Artwork</i> Papan Tulis	80
Gambar 4.39	Studi Visual Petak Umpet	80

Gambar 4.40	Sketsa Petak Umpet	81
Gambar 4.41	<i>Final Artwork</i> Petak Umpet	81
Gambar 4.42	Studi Visual Sepak Bola	81
Gambar 4.43	Sketsa Sepak Bola	81
Gambar 4.44	<i>Final Artwork</i> Sepak Bola	82
Gambar 4.45	Studi Visual Upacara Bendera	82
Gambar 4.46	Sketsa Upacara Bendera	82
Gambar 4.47	<i>Final Artwork</i> Upacara Bendera	82
Gambar 4.48	Studi Visual Hewan Peliharaan	83
Gambar 4.49	Sketsa Hewan Peliharaan	83
Gambar 4.50	<i>Final Artwork</i> Hewan Peliharaan	83
Gambar 4.51	Studi Visual Sekolah	84
Gambar 4.52	Sketsa Sekolah	84
Gambar 4.53	<i>Final Artwork</i> Sekolah	84
Gambar 4.54	Studi Visual Sarapan	85
Gambar 4.55	Sketsa Sarapan	85
Gambar 4.56	<i>Final Artwork</i> Sarapan	85
Gambar 4.57	<i>Final Artwork</i> Tombol Navigasi	85
Gambar 4.58	Tipografi <i>Font</i> PoetseOne	86
Gambar 4.59	Tipografi <i>Font</i> Comic Sans	86
Gambar 4.60	Sketsa Logo Aplikasi	86
Gambar 4.61	Sketsa Ikon Aplikasi	87
Gambar 4.62	Sketsa Ikon Cerita	87
Gambar 4.63	<i>Final Design</i> Logo Aplikasi	87
Gambar 4.64	<i>Final Design</i> Ikon Aplikasi	87
Gambar 4.65	<i>Final Design</i> Ikon Cerita	87
Gambar 4.66	<i>Final Design</i> Loading Aplikasi	93
Gambar 4.67	<i>Final Design</i> List Cerita	94
Gambar 4.68	<i>Final Design</i> Loading Cerita	94
Gambar 4.69	<i>Final Design</i> Scene 1	94
Gambar 4.70	<i>Final Design</i> Scene 2	94

Gambar 4.71	<i>Final Design Scene 3</i>	95
Gambar 4.72	<i>Final Design Scene 4</i>	95
Gambar 4.73	<i>Final Design Scene 5</i>	95
Gambar 4.74	<i>Final Design Scene 6</i>	95
Gambar 4.75	<i>Final Design Scene 7</i>	96
Gambar 4.76	<i>Final Design Scene 8</i>	96
Gambar 4.77	<i>Final Design Scene 9</i>	96
Gambar 4.78	<i>Final Design Scene 10</i>	96
Gambar 4.79	<i>Final Design Scene 11</i>	97
Gambar 4.80	<i>Final Design Scene 12</i>	97
Gambar 4.81	<i>Final Design Scene 13</i>	97
Gambar 4.82	<i>Final Design Scene 14</i>	97
Gambar 4.83	<i>Final Design Scene 15</i>	98
Gambar 4.84	<i>Final Design Scene 16 (Penutup Cerita)</i>	98
Gambar 4.85	<i>Final Design Option Menu</i>	98
Gambar 4.86	<i>Final Design Loading Kuis</i>	98
Gambar 4.87	<i>Final Design Lembar Kuis 1</i>	99
Gambar 4.88	<i>Final Design Lembar Kuis 2</i>	99
Gambar 4.89	<i>Final Design Lembar Kuis 3</i>	99
Gambar 4.90	<i>Final Design Lembar Kuis 4</i>	99
Gambar 4.91	<i>Final Design Lembar Kuis 5</i>	100
Gambar 4.92	<i>Final Design Lembar Kuis 6</i>	100
Gambar 4.93	<i>Final Design Lembar Kuis 7</i>	100
Gambar 4.94	<i>Final Design Lembar Kuis 8</i>	100
Gambar 4.95	<i>Final Design Lembar Kuis 9</i>	101
Gambar 4.96	<i>Final Design Lembar Kuis 10</i>	101
Gambar 4.97	<i>Final Design Jawaban Benar</i>	101
Gambar 4.98	<i>Final Design Jawaban Salah</i>	101
Gambar 4.99	<i>Final Design Penutup Kuis</i>	102
Gambar 4.100	<i>Final Design Play Store</i>	102
Gambar 4.101	<i>Sketsa Website</i>	102

Gambar 4.102	<i>Final Design Website</i>	103
Gambar 4.103	Sketsa <i>Fans Page</i> Facebook	103
Gambar 4.104	<i>Final Design Fans Page</i> Facebook.....	103
Gambar 4.105	Sketsa <i>Page</i> Twitter	104
Gambar 4.106	<i>Final Design Page</i> Twitter	104
Gambar 4.107	<i>Final Design Ads</i> Facebook	104
Gambar 4.108	Sketsa Poster	105
Gambar 4.109	<i>Final Design</i> Poster	105
Gambar 4.110	<i>Final Design</i> Brosur	106
Gambar 4.111	<i>Final Design</i> Stiker dan Pin	106
Gambar 4.112	<i>Final Design Notebook</i>	107
Gambar 4.113	<i>Final Design</i> Kaos	107
Gambar 4.114	<i>Final Design CD</i>	107

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Cerita bergambar merupakan sebuah kesatuan cerita disertai dengan gambar-gambar yang berfungsi sebagai penghias dan pendukung cerita yang dapat membantu proses pemahaman terhadap isi cerita tersebut. Menurut *Wikipedia the Free Encyclopedia* dalam (Evantina, 2011:42), cerita bergambar adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita. Gambar adalah suatu bentuk ekspresi komunikasi *universal* yang dikenal khalayak luas.

Melalui cerita bergambar, pembaca dapat dengan mudah menerima informasi dan deskripsi cerita yang hendak disampaikan. Oleh karena itu, cerita bergambar kerap kali dijadikan sebagai media dalam pendidikan, terutama anak-anak. Penggunaan cerita bergambar ini dapat memiliki bermacam fungsi dalam pembelajaran. Salah satunya adalah dalam pembelajaran bahasa Inggris dasar bagi anak-anak.

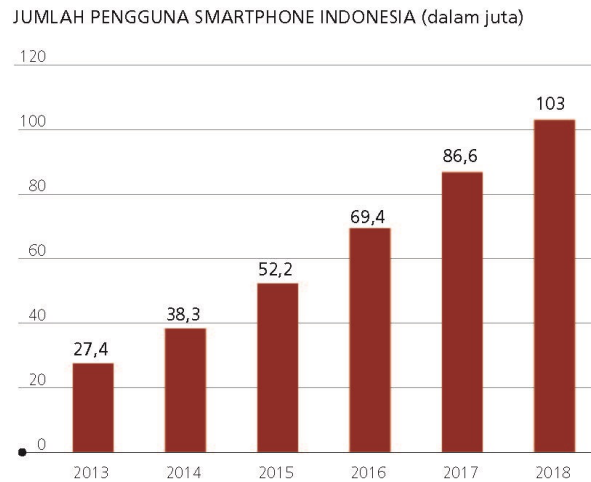
Dapat dengan mudah kita temukan buku-buku cerita bergambar untuk anak-anak yang menggunakan bahasa Inggris di toko buku. Kegunaannya pun ada bermacam-macam dan disesuaikan dengan tingkat umur atau tingkat pendidikan sang anak. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan cerita bergambar sebagai sarana edukasi memang memiliki manfaat yang besar.

Namun, penggunaan cerita bergambar sebagai media edukasi anak-anak dapat lebih ditingkatkan dengan penggunaan cerita bergambar dalam aplikasi *mobile* jika dibandingkan dengan cerita bergambar konvensional yang hanya berbentuk buku. Media konvensional sudah tidak terlalu efektif bagi sebagian kalangan dan secara perlahan mulai ditinggalkan. Orang sudah mulai beralih pada *smartphone*, bagian dari *lifestyle* modern yang saat ini sangat digemari di seluruh dunia. Hampir setiap orang memilikinya dari anak-anak hingga dewasa. Saat ini masyarakat menggemari dan menggunakan *smartphone* yang sedang populer di antaranya seperti *Android*, *Blackberry*, dan *IPhone*. *Smartphone* ini menyajikan aplikasi-aplikasi yang dapat diunduh secara gratis ataupun berbayar.

Berkembang pesatnya teknologi *mobile* dalam beberapa tahun terakhir ini membuat segala keperluan sekarang bisa diperoleh atau dilakukan melalui perangkat yang selalu *standby* di saku atau tas kita ini. Namun, saking banyaknya hal yang bisa dilakukan dengan *smartphone*, tampaknya orang menjadi sangat tergantung pada *smartphone*.

Sebuah hasil analisis dari *website* katadata.co.id belum lama ini mengeluarkan laporan mengenai jumlah pecandu *smartphone* saat ini. Hasilnya dapat dilihat pada grafik 1 berikut. Dalam laporannya, mematok bahwa *Mobile Addict* atau pecandu *smartphone* adalah orang yang membuka aplikasi pada *smartphone* mereka sebanyak lebih dari 60 kali dalam sehari. Hasilnya cukup menarik. Dari 1,4 miliar pengguna *smartphone* yang diteliti, 176 juta orang di antaranya adalah pecandu *smartphone*. Angka tersebut juga

naik sampai 123 persen dibandingkan angka tahun lalu yang hanya 79 juta orang.



Gambar 1.1 : Persentase pengguna *smartphone* 2013-2018
(Sumber : www.katadata.co.id, diakses 10 Januari 2016)

Dewasa ini, kerap kali kita melihat anak-anak yang hanya bermain *game* menggunakan *smartphone*. Melihat hal itu, perancangan ini ditujukan untuk memberi konten yang bermanfaat bagi anak, agar si anak tidak hanya bermain namun juga sambil belajar dengan metode yang lebih menarik.

Pada dasarnya, anak-anak cenderung belum mandiri dalam memilih dan memahami konten dari sebuah *smartphone*. Maka dari itu diperlukan peran guru atau orang tua juga sebagai pendamping. Guru adalah penuntun agar anak dapat tetap mendapat konten yang baik dan bermanfaat bagi si anak.

Sebelumnya memang telah ada perancangan yang hampir serupa, namun lebih menekankan pada tulisan dan hanya memiliki sedikit gambar. Dalam konsep perancangan ini akan berbeda dengan perancangan sebelumnya. Dalam perancangan ini akan lebih ditekankan pada gambar ilustrasi yang

juga dilengkapi dengan kuis ringan tebak kata benda dan gambar dalam konteks bahasa Inggris, agar anak tidak jenuh dan lebih tertarik dibanding dengan konten berisi tulisan.

Rancangan ini memiliki fungsi utama sebagai edukasi pembelajaran bahasa bagi anak-anak. Perancangan ini diharapkan dapat membantu guru untuk digunakan sebagai materi pembelajaran yang menarik bagi para murid. Selain itu, perancangan ini juga dapat menjadi hiburan bagi anak-anak.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka perancangan desain ini diberi judul “Perancangan Aplikasi Multimedia Interaktif Android “Ruka *Kidzone*” Berbentuk Cergam Sebagai Sarana Pembelajaran *Vocabulary* Bagi Anak-Anak”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disebutkan, maka rumusan masalahnya adalah:

Bagaimana merancang Aplikasi Multimedia Interaktif Android “Ruka *Kidzone*” Berbentuk Cergam Sebagai Sarana Pembelajaran *Vocabulary* Bagi Anak-Anak?

C. Batasan Masalah

Perancangan berupa aplikasi *mobile* interaktif cerita bergambar pada *smartphone* berbasis *Android* menggunakan bahasa Inggris. Hanya menampilkan satu cerita bergambar. Perancangan media interaktif “Ruka *Kidzone*” ini ditargetkan untuk kalangan anak-anak SD kelas 1. Rancangan

ini ditujukan sebagai sarana edukasi dan hiburan bagi anak. Difungsikan agar pembelajaran menjadi lebih efektif dan mudah digunakan. Rancangan ini hanya dibatasi pada pembuatan presentasi *slide show PowerPoint* yang menyerupai aplikasi android ini saat diakses.

D. Tujuan Perancangan

Menciptakan media pembelajaran alternatif yang lebih modern melalui aplikasi *mobile* interaktif. Mengajarkan kepada anak-anak tentang edukasi bahasa Inggris melalui cergam yg dibuat dalam aplikasi Android “Ruka Kidzone”. Diharapkan melalui aplikasi “Ruka Kidzone” informasi dan pesan yang akan disampaikan lebih mudah diterima oleh anak-anak, karena disampaikan dengan metode edukasi yang lebih variatif melalui aplikasi *smartphone* sehingga lebih efektif dan fleksibel sebagai media pembelajaran edukasi bagi anak.

E. Manfaat Perancangan

1. Bagi Perancang

Diharapkan perancang mampu mengasah kreatifitas dalam mendesain sebuah media komunikasi visual dan menggabungkannya dengan teknologi modern yang sedang berkembang menjadi sesuatu yang baru dan bermanfaat.

2. Bagi Masyarakat

Diharapkan perancangan ini mampu meningkatkan minat anak dalam mempelajari bahasa Inggris melalui aplikasi *mobile* interaktif cerita bergambar dan juga memudahkan orang tua dalam mencari konten dalam aplikasi *smartphone* yang bermanfaat bagi anaknya.

3. Bagi Lembaga Pendidikan

Diharapkan perancangan ini mampu memberikan sebuah inovasi baru pada dunia desain yang memang seharusnya terus maju dan bergerak mengikuti perkembangan teknologi serta membantu lembaga pendidikan lain untuk menggunakan aplikasi *mobile* interaktif cerita bergambar ini sebagai sarana untuk mengajarkan bahasa Inggris pada murid-murid.

F. Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan pada perancangan ini adalah:

1. Metode Pengumpulan Data

a. Data Primer

1) Observasi

Melihat proses metode pembelajaran yang dilakukan pada sekolah sekolah yang telah menggunakan media interaktif sebagai teknik penyampaian informasi kepada muridnya.

2) Studi Pustaka

Melakukan penelitian dengan cara mempelajari dan membaca literatur yang berkaitan dengan permasalahan yang menjadi obyek penelitian

b. Data Sekunder

Referensi dari buku, majalah, koran, jurnal, internet dan sebagainya yang berisi tentang dongeng, edukasi, dan konten aplikasi mobile.

2. Metode Analisis Data

Menggunakan metode SWOT (*Strengths, Weakness, Opportunities and Threats*) untuk analisis media dan analisis obyek perancangan.