

**JURNAL 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**

Jurnal 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.



Mengetahui,

Ketua Program Studi  
Desain Komunikasi Visual

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

## 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 bilingual, 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

## 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. 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.

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. 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.

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.

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 dan Tujuan Perancangan

#### 1. Rumusan Masalah

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

## 2. 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.

## C. Teori dan Metode Perancangan

### 1. Teori Perancangan

Teori yang digunakan dalam perancangan ini adalah teori yang berhubungan dengan Multimedia Interaktif, cerita bergambar, dan pembelajaran *vocab* bahasa Inggris.

### 2. Metode Perancangan

Analisis SWOT sendiri mempunyai definisi suatu metode perancangan strategis yang digunakan untuk mengevaluasi faktor - faktor yang menjadi suatu kekuatan, kelemahan, peluang dan ancaman yang mungkin terjadi dalam mencapai tujuan sebuah proyek.

#### a. Analisis Kekuatan (*Strength*)

- 1) Merupakan media yang dapat digunakan untuk mempelajari bahasa Inggris dengan lebih menyenangkan.
- 2) Merupakan media yang populer dan menarik perhatian anak-anak.
- 3) Menggunakan gambar yang dapat meningkatkan ketertarikan anak-anak.
- 4) Menggunakan sedikit kata-kata sehingga tidak membosankan dan menyulitkan anak.
- 5) Anak-anak dapat berinteraksi dengan aplikasi tersebut yang dapat mempercepat pembelajaran.

#### b. Analisis Kelemahan (*Weakness*)

- 1) Memerlukan *smartphone* untuk mengoperasikan
- 2) Aplikasi harus diunduh terlebih dahulu
- 3) Memerlukan koneksi internet untuk dapat mengaksesnya.
- 4) Banyaknya perusahaan *developer* penyedia aplikasi yang hampir serupa.

#### c. Analisis Kesempatan (*Opportunity*)

- 1) Media *smartphone* banyak dipakai di Indonesia. Mayoritas orang memiliki sebuah *smartphone*
- 2) *Smartphone* salah satu life style seseorang untuk saat ini.

#### d. Analisis Ancaman (*Threat*)

- 1) Persaingan industri pembuat ataupun pengembang aplikasi *mobile* yang sangat ketat dalam menghasilkan aplikasi *mobile* dengan berbagai genre untuk memenuhi kebutuhan pengguna.
- 2) Efek kecanduan yang dihasilkan dari pemakaian *smartphone*.

## D. Pembahasan dan Hasil Perancangan

### 1. Pembahasan

#### a. Tujuan Komunikasi

Tujuan komunikasi perancangan ini adalah mengenalkan beberapa jenis *vocab* yang harus dipahami dalam sebuah situasi tertentu melalui sebuah konten dari cerita bergambar.

#### b. Tujuan Kreatif

Dengan adanya perancangan ini diharapkan anak memiliki hasil:

##### 1) Kognitif

- a) Anak dapat memahami cerita dalam bahasa Inggris.
- b) Anak dapat mengerti arti beberapa kata dalam bahasa Inggris.
- c) Anak dapat menghafal beberapa kosa kata baru dalam bahasa Inggris.

##### 2) Afektif

- a) Anak dapat menyimak cerita dengan sungguh-sungguh
- b) Anak dapat menyelesaikan soal dengan baik.

##### 3) Psikomotorik

- a) Anak memilih jawaban dengan menggerakkan tangan ke arah jawaban yang benar.

#### c. Strategi Kreatif

Untuk membuat rancangan ini semakin efektif dan lebih menghibur maka dibutuhkan adanya sebuah strategi kreatif yang baik. Strategi yang dibuat dalam perancangan ini adalah :

- 1) Membuat ikon *brand* sekaligus karakter utama dalam perancangan desain ini. Dibuat seorang anak laki laki berumur 5 tahun bernama Ruka. Memiliki karakter sifat ceria, semangat, usil, dan memiliki 3 orang teman dalam perancangan ini. Veto, Lamu, & Sisy.
- 2) Menggunakan warna-warna terang dan cerah. warna tersebut dapat membangkitkan suasana hati yang ceria *fun*.
- 3) Seting tempat dengan nuansa cerah, diadaptasi dengan lingkungan *target audience* yang memang berkaitan dengan tempat bermainnya.
- 4) Memasang *background* instrumental yang bernuansa cerah, ceria, dan semangat. Agar dapat memberi perasaan yang lebih kuat saat membuka aplikasi perancangan ini.
- 5) Dimasukan beberapa gambar gif ringan agar desain terasa lebih atraktif bagi *target audience*. Selain itu dapat mempertegas jalan cerita yang dibuat.
- 6) Menyajikan teks dalam bahasa inggris dasar sebagai sarana edukasinya. Bersamaan dengan teks tersebut, juga dimasukan suara pembicara yang membacakan teks dalam bahasa Inggris.

7) Membuat beberapa pertanyaan ringan tentang kosakata *vocab* kata benda yang disampaikan melalui bentuk kuis setelah halaman cergam selesai diakses.

d. Pesan

Pesan yang disampaikan dalam perancangan ini adalah anak-anak dapat menyukai dan mempraktikkan permainan petak umpet dengan teman-teman agar dapat mempererat pertemanan. Selain itu agar anak-anak mendapatkan pengetahuan *vocabularies* baru yang didapatkan dari perancangan ini.

2. Hasil Perancangan

*Final Design*

a. Halaman Menu



Gambar 4.66: *Final Design Loading Aplikasi*  
(Sumber : Nanda Suryawan)



Gambar 4.67: *Final Design List Cerita*  
(Sumber : Nanda Suryawan)



Gambar 4.68: *Final Design Loading Cerita*  
(Sumber : Nanda Suryawan)



Gambar 4.69: *Final Design Scene 1*  
(Sumber : Nanda Suryawan)



Gambar 4.70: Final Design Scene 2  
(Sumber : Nanda Suryawan)

Gambar 4.71: Final Design Scene 3  
(Sumber : Nanda Suryawan)



Gambar 4.84: Final Design Scene 16 (Penutup Cerita)  
(Sumber : Nanda Suryawan)



Gambar 4.85: Final Design Option Menu  
(Sumber : Nanda Suryawan)



Gambar 4.86: Final Design Loading Kuis  
(Sumber : Nanda Suryawan)



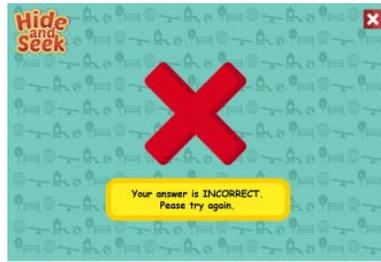
Gambar 4.87: Final Design Lembar Kuis1  
(Sumber : Nanda Suryawan)



Gambar 4.92: Final Design Lembar Kuis 6  
(Sumber : Nanda Suryawan)



Gambar 4.97: Final Design Jawaban Benar  
(Sumber : Nanda Suryawan)



Gambar 4.98: *Final Design* Jawaban Salah  
(Sumber : Nanda Suryawan)



Gambar 4.99: *Final Design* Penutup Kuis  
(Sumber : Nanda Suryawan)

## E. Kesimpulan

Metode pembelajaran melalui media interaktif saat ini merupakan metode yang sangat menarik bagi anak. Mereka cenderung tidak merasa jenuh jika dibandingkan dengan metode konvensional sebelumnya karena anak-anak lebih merasa senang jika dapat membaca sebuah cergam yang dapat dioperasikan melalui media *smartphone*. Konten dalam cergam ini di ambil dari Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang dipakai dalam masa pembelajaran mereka di sekolah. Bagi *target audience*, media pembelajaran ini memberi daya tarik tersendiri saat digunakan di lingkungan sekolah dengan didampingi oleh guru pendamping mereka. *Target audience* dapat memahami materi yang disampaikan dengan lebih baik melalui perancangan ini. Anak-anak juga dapat lebih aktif berinteraksi dengan media.

Dari hasil analisis, anak-anak memiliki ketertarikan yang lebih dengan media *smartphone*. Karena saat ini *smartphone* adalah magnet bagi hampir setiap orang di penjuru dunia. Melalui *smartphone*, mereka menerima informasi, berinteraksi, dan berkomunikasi terhadap setiap hal yang mereka butuhkan. Pemilihan konten yang tepat dapat memberi dampak yang baik bagi pengaksesnya. Banyak hal positif yang dapat dicapai jika media *smartphone* ini digunakan dengan baik karena dengan media ini, hampir segala bentuk informasi di era globalisasi dapat diakses. Oleh karena itu, pemilihan media *smartphone* ini sangatlah efektif untuk menyampaikan perancangan media edukasi kepada *target audience*.

Minat *target audience* mengenai sebuah gambar juga melandasi perancangan ini dilakukan. Bagi *target audience* bahasa gambar lebih menarik dibanding bahasa lainnya. Mudah dipahami, sederhana dan menarik adalah kata kunci bagi *target audience*. Cerita yang disusun dibuat dengan nuansa cerah, ceria dan kekanakan. Dirancang sedemikian rupa agar mereka seperti melihat dunia mereka sendiri saat seusianya. Melalui cergam ini, disampaikan sebuah konten yang mendasar tentang kehidupan *target audience* meliputi permainan, budaya, sosial, tutorial dan sejenisnya, sehingga melalui pesan bergambar secara tidak langsung *target audience* dapat belajar mengenal lingkungan sekitar mereka.

Sisi lain perancangan ini adalah memasukkan edukasi tentang bahasa Inggris yang menjadi nilai tersendiri dalam perancangan ini. Pemilihan konten bahasa Inggris adalah karena bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang dipakai saat ini. Era globalisasi menuntut seorang untuk

dapat menguasai bahasa Inggris. Oleh karena itu *target audience* diharapkan dapat belajar bahasa Inggris sedini mungkin.

Sumber referensi yang diperoleh didapat melalui observasi dan pengamatan langsung di lokasi sampel sekolah yang telah mulai menerapkan metode ini. Para guru pembimbing banyak menggunakan media interaktif dalam metode pembelajaran setiap harinya di kelas. *Target audience* dapat menerima dengan baik metode pembelajaran tersebut.

Pengerjaan perancangan “Ruka Kidzone” ini sangat diperlukan ketelitian dalam pemilihan konten yang ditampilkan agar *target audience* dapat merasa tertarik terhadap perancangan ini. Perancangan ini dijalankan melalui perangkat *smartphone*, berupa *slideshow* interaktif yang dapat dioperasikan oleh *user*.

Perancangan desain ini telah diujicobakan kepada beberapa anak untuk mengoperasikannya. Hasil yang didapat, *target audience* dapat memahami dengan baik setiap konten yang disampaikan. Target merasa tertarik dan penasaran dengan apa yang dapat disajikan oleh perancangan desain ini. Dari isi cerita yang menarik, *style* gambar ceria, warna cerah, naskah teks bahasa Inggris, *background* yang ringan, diharapkan dapat mencakup semua materi yang dibutuhkan oleh *target audience* dan dapat menjadi nilai yang positif kedepannya bagi *target audience*. Namun fakta yang didapatkan di lapangan menunjukkan bahwa penggunaan pembelajaran interaktif masih minim, dikarenakan beberapa faktor yakni: banyak media pembelajaran sekolah yang masih konvensional, kualitas guru pembimbing yang kurang mencukupi, sarana prasarana yang tidak memadai, ketidakpahaman tentang teknologi, dan masih minimnya perancangan desain yang menyediakan konten untuk diakses sebagai pembelajaran.

## **F. Daftar Pustaka**

Ardianto, Tommy. 2007. *Perencanaan Buku Cerita Bergambar*. Surabaya: Universitas Kristen Petra.

Ouda Teda Ena, Membuat Media Pembelajaran Interaktif dengan Piranti Lunak Presentasi. Diakses di [www.ialf.edu/kipbipa/papers/OudaTedaEna.doc](http://www.ialf.edu/kipbipa/papers/OudaTedaEna.doc) pada tanggal 23 April 2016

Siti M., Nur M. (2015). *Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Pengenalan Huruf & Membaca Berbasis Multimedia untuk Sekolah Dasar*. Jurnal Sisfotek Global Vol 5 No 1.

Turban, dkk. 2002. *Aplikasi Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Paradigma.

