

**PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL
MULTIMEDIA INTERAKTIF BELAJAR BAHASA PRANCIS
UNTUK ANAK-ANAK**



KARYA DESAIN

Hikmah Novita Kurniati
NIM 0011172023

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2006**

**PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL
MULTIMEDIA INTERAKTIF BELAJAR BAHASA PRANCIS
UNTUK ANAK-ANAK**



KARYA DESAIN

Hikmah Novita Kurniati
NIM 0011172023



KT003273

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA .
2006**

**PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL
MULTIMEDIA INTERAKTIF BELAJAR BAHASA PRANCIS
UNTUK ANAK-ANAK**

DPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA	
INV.	3141/H/S/2009
KLAS	
TERIMA	15-9-2009



KARYA DESAIN

Hikmah Novita Kurniati
NIM 0011172023

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
2006

Tugas Akhir ini diterima dan disahkan oleh Tim Penguji Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta pada tanggal.....

Pembimbing I/ Anggota



Drs. Asnar Zacky
NIP. 131474338

Pembimbing II/ Anggota



Drs. Wibowo, M. Sn.
NIP. 131661172

Cognate / Anggota



Drs. Arif Agung Suwasono, M. Sn.
NIP. 132061187

**Ketua Prog. Studi Deskomvis/
Anggota**



Drs. Lasman, M. Sn.
NIP. 131773135

Ketua Jurusan Desain/ Ketua



Drs. A. Hendro Purwoko
NIP. 131284654

**Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia**



Drs. Sukarman
NIP. 130521245

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur yang mendalam kami panjatkan kepada Allah SWT Tuhan Yang Maha Agung beserta Rasul Nya atas terselesaikannya Tugas Akhir ini sebagai salah satu persyaratan untuk mencapai gelar kesarjanaan S-I pada Program Studi Disain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Rasa terima kasih khusus yang sebesar-besarnya turut kami ucapkan kepada Dekan FSR Drs. Sukarman. Kepala Jurusan Desain Drs. A. Hendro Purwoko, Ketua Program Studi DKV Drs. Lasiman M.Sn., Drs. Wibowo, M.Sn. dan Drs. Asnar Zacky, selaku pembimbing I dan II, Drs. Arif Agung S. M.Sn. Terimakasih kepada Monsieur Lady Lesmana dan Mademoiselle Mery dari Lembaga Indonesia Perancis Yogyakarta sebagai sumber inspirasi. Madame Lyly atas konsultasinya. Bibliotheque du LIP atas referensinya.

Ucapan terima kasih juga kami ucapkan kepada Ibunda (Alm.), pahlawan kami sekeluarga Bapak Dawwas, Nisa, Om Jepang dan seluruh keluarga besar Bani Bidron di Kauman, terima kasih telah diberi kesempatan dan dorongan untuk menempuh pendidikan ini sampai dengan selesai. Bapak & Ibu Nadjatun, Mbak Lia, Mas Johan, Odi dan Lessa, dan seluruh keluarga Sindurejan atas motivasinya dalam menyelesaikan tugas akhir ini. Dinku, Thomas Dian Kurniantoro yang tak pernah berhenti ber apa saja untuk keberhasilan ini dan untuk selanjutnya. Sahabatku Ika, Vinnie dan Ikent yang tak pernah lelah

mencintai. Keluarga Bapak Mulyanto RB di Depok Jawa Barat, Mas Jaja dan PT Parindo, Mami dan keluarga di Matraman.

Teman-teman Kepompong 2000, Elang, Wahyu, Redy, Aris, Reta tung-tung, Uyit, Reza, Yudi, Ikhsan, Rully “yang tak pernah terlupakan” Roby dan the Mesin Perang company plus Jenny yang lagunya selalu menemani saat kehabisan ide, simbah, the matamerah Mambo dan Supyan, the Chentini, Farid & Agung, Nisa, , keluarga pilahan, Joshua dan Ndog, Nining, Fresco, Bagasi 97 (Asmoro, Faisal dan Anton), Teddy dan Gerdy terima kasih banyak atas waktu dan scriptnya, keluarga WEP Mas Arif, Mbak Gretha, Gendhis. Tera goblog dan mmf, Bendung, Miko dan Ike. Mas Teguh dan Bethardy yang tak pernah berhenti bertanya “kapan lulusnya?”, paparons, you c1000, poccari sweat, mas piet, hotwheels, matchbox, spogebob, my esc, my pc dan untuk yang menemani mencari data dan perlengkapan: Thanks:), untuk teman-temanku yang tidak tersebut diatas, terima kasih semua!

Semoga Tuhan Yang Mengisi Seluruh Alam membalas seluruh kebaikan dengan Ridlo-Nya, dan akhir kata, semoga tugas akhir ini berguna bagi semua pihak.

Yogyakarta, 26 Maret 2006



Semua ini
Kupersembahkan kepada
Bapak Dawwas dan Ibunda (Alm) tercinta,
Adikku tersayang Nisa Nurlaila,
Thomas Dian Kurniantoro yang terkasih
Teman-teman Kepompong dan semua yang mau mengenalku.

DAFTAR ISI

Halaman	
Halaman Judul	i
Halaman Pengesahan	ii
Kata Pengantar	iii
Halaman Persembahan.....	v
Daftar Isi	vi

BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Perancangan	6
D. Manfaat Perancangan.....	7
E. Lingkup Perancangan	8
F. Metodologi Perancangan	8
G. Anatomi Perancangan.....	9
H. Sistematika Perancangan.....	11
I. Rencana Grand Desain.....	14
J. Tahap Kesimpulan.....	16

BAB II. IDENTIFIKASI

A. Identifikasi Data	17
----------------------------	----

1. Multimedia Interaktif Belajar Bahasa Prancis Untuk Anak - anak.....	17
2. Peran Komputer dan Multimedia Interaktif Bagi Pendidikan Anak.....	20
3. Data Lembaga dan Gambaran Umum tentang CCF Yogyakarta	30
4. Landasan Teori.....	39
B. Analisis Data	50
1. Tinjauan Teoritik Analisa.....	51
2. Analisa Data.....	53
a Strength (Kekuatan)	53
b Weakness (Kelemahan)	54
c Opportunities (Kesempatan)	54
d Threats (Ancaman)	55
3. Analisa Media.....	55
a Strength (Kekuatan)	56
b Weakness (Kelemahan)	56
c Opportunities (Kesempatan)	56
d Threats (Ancaman)	57
C. Kesimpulan Analisis Data	57

BAB III. KONSEP DESAIN

A. Konsep Kreatif.....	61
1. Tujuan Kreatif.....	61

2. Strategi Kreatif.....	62
3. Isi Pesan	63
4. Bentuk Pesan.....	66
a. Pesan Verbal	66
b. Pesan Visual	66
5. Strategi Visual.....	67
a. Teknis Visual	67
b. Format Visual.....	69
6. Bentuk Kreatif.....	69
7. Program Kreatif.....	72
8. Biaya Kreatif.....	75
B. Konsep Media.....	77
1. Tujuan Media	77
2. Strategi Media.....	78
3. Program Media.....	78
4. Biaya Media.....	81
 BAB IV. RANCANGAN VISUAL	
A. Synopsis.....	82
B. Scenario dan Sript.....	82
C. Studi Visual.....	95
1. Sketsa Data Visual.....	95
2. Studi Karakter Tokoh.....	101
3. Studi Huruf (Typografi).....	103
4. Studi Warna.....	104

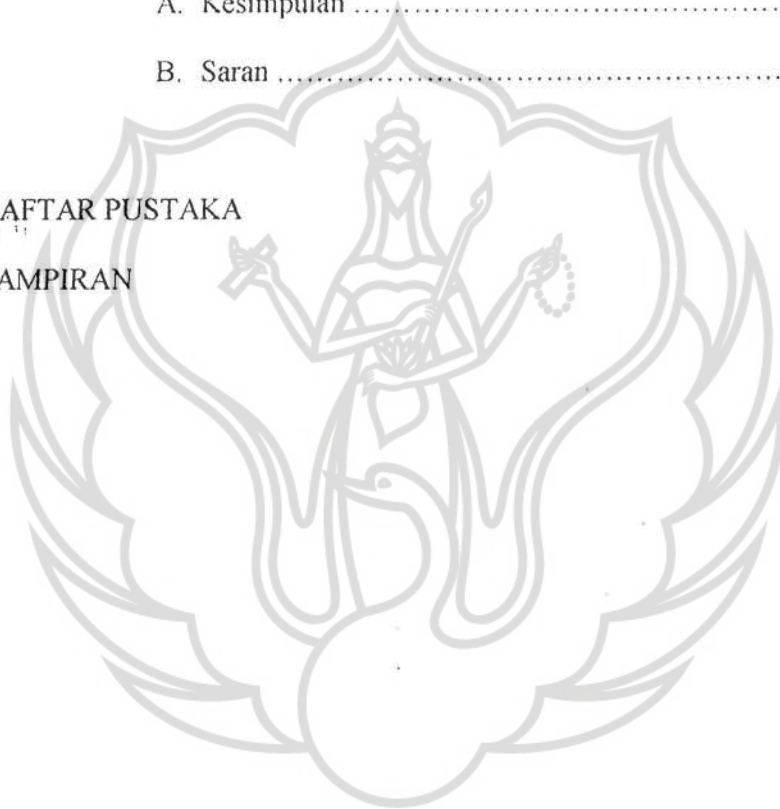
D. Lay Out Interface.....	107
1. Rough Lay Out.....	107
2. Lay Out Grafis Komprehensif.....	108
E. Final Desain.....	111
F. StoryBoard.....	116
G. Media Pendukung.....	138

BAB V. PENUTUP

A. Kesimpulan	145
B. Saran	145

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BELAJAR

BAHASA PERANCIS UNTUK ANAK-ANAK

Bab I.

Pendahuluan



A. Latar Belakang Masalah

Pada era globalisasi ini kebutuhan manusia akan bahasa telah menjadi hal yang biasa, selain perkembangan berbagai ilmu, komunikasi dan informasi yang cukup hebat, kebutuhan akan bahasa juga sangat mempengaruhi kualitas hidup manusia di sebuah bangsa. Sebagai salah satu ilmu pengetahuan dan alat komunikasi yang penting bahasa juga berperan menjadi tolak ukur kemajuan sebuah budaya. Di Indonesia perkembangan di beberapa bidang strategis seperti halnya ekonomi, pembangunan berkesinambungan, pendidikan, medis, teknologi, seni & budaya, dan lain sebagainya juga ikut mempengaruhi kebutuhan manusia akan bahasa. Dengan kata lain pengaruh laju perkembangan dari beberapa bidang strategis tersebut hampir selalu memerlukan kemampuan berkomunikasi aktif dalam berbahasa asing, hal itu sangat memungkinkan bagi mereka untuk menguasai lebih dari satu bahasa asing.

Perkembangan dan kebutuhan bahasa sebagai ilmu pengetahuan yang semakin maju ternyata juga mampu menumbuhkan minat kepada mereka yang berusia dini untuk mengenal bahasa asing lebih awal. Pada kenyataannya tidak hanya orang dewasa saja yang membutuhkan

kemampuan dalam berbahasa asing, anak-anak pun saat ini juga tak mau kalah, mereka berlomba-lomba untuk dapat menguasai dan cakap dalam bahasa berbahasa asing. Terbukti dengan semakin banyaknya lembaga penyelenggara studi bahasa asing atau kursus bahasa asing untuk anak-anak yang bertebaran di penjuru dunia. Bahkan mereka juga telah berhasil menyelenggarakan program-program pertukaran pelajar di antara para siswanya. Namun rata-rata dari banyaknya lembaga tersebut bahasa Inggrislah yang paling banyak diselenggarakan kursusnya dan banyak mendapatkan sambutan karena memang bahasa Inggris sebagai bahasa asing pertama yang bahasa resmi dunia dan seharusnya dikuasai. Memang tidak dapat dipungkiri bahwa pendidikan bahasa sangat penting diberikan kepada anak-anak semenjak mereka masih berusia dini. Selain mampu melatih kepekaan dan kecakapan berbahasa, juga mampu mencerminkan kualitas intelegensi dari anak tersebut.

Saat ini selain bahasa Inggris sebagai bahasa resmi dunia yang seharusnya dikuasai, banyak juga bahasa-bahasa asing lainnya yang berkembang dan banyak digemari oleh masyarakat di Indonesia seperti halnya bahasa Arab, China, Jepang, Prancis, Jerman, Korea, India dan masih banyak bahasa asing lainnya. Dari beberapa bahasa tersebut bahasa Prancis sebagai bahasa asing ke dua di dunia juga menempati jajaran bahasa yang paling digemari di Indonesia bersaing dengan bahasa Arab, Jepang dan China. Selain sebagai pembuka wacana seperti bahasa-bahasa asing lainnya, bahasa Prancis mempunyai warna yang berbeda. Tidak hanya dipakai di Prancis saja, bahasa ini juga menjadi salah satu bahasa utama di kawasan Eropa dan di pakai oleh lima puluh lima negara lain di dunia dibuktikan dengan

diterapkannya standarisasi dan penyetaraan sertifikasi bahasa Prancis, DELF ataupun DALF yang baru, sesuai dengan *Cardre Européen* yang berlaku diseluruh dunia¹.

Terdapat di empat kota di pulau Jawa yaitu Jakarta, Bandung, Yogyakarta dan Surabaya, pusat studi bahasa dan kebudayaan Prancis di Indonesia sejak lama telah mengenalkan kekayaan negerinya tersebut dengan memberikan pelayanan studi atau kursus bahasa Prancis untuk orang Indonesia, baik itu hanya untuk sekedar mengenal bahasa Prancis yang terkenal sebagai bahasa puitis dan romantis sedunia ataupun bagi mereka yang berkeinginan menguasai bahasa tersebut untuk kepentingan studi, bisnis dan diplomasi. CCF (*Centre Culturel Français*), di Yogyakarta lebih dikenal dengan sebutan LIP (Lembaga Indonesia Prancis) dan CCL (*Centre Culturel et de Coopération Linguistique*) telah 30 tahun lamanya membantu mengenalkan bahasa Prancis sebagai salah satu bahasa asing dunia kepada masyarakat Indonesia khususnya kepada mereka yang ingin belajar, mengenal hingga berkomunikasi dengan bahasa tersebut untuk berbagai kepentingan. Metode pembelajarannya dengan menggunakan; buku, kaset, audio, CD audio dan video (VCD) dan CD interaktif yang menekankan komunikasi praktis dengan para pengajar yaitu beberapa dosen terpilih dari jurusan ilmu bahasa Prancis dari berbagai universitas terkemuka, serta menghadirkan *native speaker* yang sengaja di datangkan dari negeri asalnya.

Bahasa Prancis mempunyai ciri khas unik tersendiri yang mungkin agak sedikit berbeda dari bahasa-bahasa lain di dunia terutama bahasa Inggris,

¹ Voila #11, *Le Français c'est très important!*, Lembaga Indonesia Prancis, Octobre-Novembre 2005

namun begitu kalau kita terbiasa akan sangat mudah dalam mempelajarinya. Antara penulisan dan pengucapan ada perbedaan bunyi, seperti halnya tulisan dengan akhiran “oi “ dibaca “oa”, “eau” dibaca “o”, “e” = diucapkan seperti dalam kata: bebek; elok. Misalnya: *tres* cara bacanya (*tre*) = sangat, “e” = diucapkan seperti dalam kata: besar, senyum, misalnya: *feu* cara bacanya (*fe*) = api. Terdapat juga penyingkatan jenis benda: m (*masculin*) = jenis benda laki-laki tunggal, f (*feminin*) = jenis benda perempuan tunggal dan pl (*pluriel*) = jenis benda jamak. Namun demikian bahasa Prancis masih termasuk dalam rumpun bahasa vokal yang sebagian besar pengucapannya hampir sama dengan bahasa Italia, Spanyol maupun Indonesia dan sebenarnya mudah untuk dipelajari baik itu untuk orang dewasa maupun untuk anak-anak. Melalui metode yang benar diharapkan dapat membantu memudahkan mereka yang belajar dalam memahami setiap kata dan pengucapan bahasa tersebut, khususnya bagi mereka peserta anak-anak. Oleh karena itu LIP Yogyakarta dan perpustakaan (bibliothèque du lip) menyediakan buku-buku bacaan, majalah, dan kaset lagu anak-anak serta film-film kartun Prancis. Menyelenggarakan workshop lagu anak-anak Prancis, pembacaan cerita-cerita pendek berbahasa Prancis dalam pesta baca buku (*Lire en fête*), teater berbahasa Prancis dan juga konser musik musisi dan penyanyi Prancis. Melalui usaha ini diharapkan akan lebih banyak lagi anak-anak yang ingin mengenal bahasa Prancis lebih dalam dan lebih jauh.

Namun walau demikian, hal itu dirasakan masih belum cukup memberikan ketertarikan bagi anak-anak untuk dapat mengenal bahasa Prancis. Metode yang sebelumnya digunakan dirasa masih sangat susah untuk diterapkan

pada anak-anak usia sekolah khususnya di Yogyakarta. Pentingnya pembelajaran dengan menggunakan metode yang tepat, cepat dan praktis akan mampu mempengaruhi anak untuk lebih tertarik mempelajari bahasa ini sebagai wujud pengenalan bahasa asing sejak usia dini.

Selalu ada inovasi baru dalam perkembangan ilmu teknologi yang tak terbendung dan bertujuan untuk meningkatkan kualitas hidup manusia sehingga mampu melakukan terobosan dan memecahkan segala persoalan dalam mewujudkan metode-metode baru dalam usaha mempelajari sebuah ilmu. Begitu juga dengan informasi yang semakin lama melaju dengan pesat memungkinkan setiap pembuat media terus selalu berkembang dan berinovasi untuk mampu menampilkan media yang tidak hanya statis namun mampu tampil secara interaktif. Salah satu media tersebut adalah “multimedia interaktif” yang mampu memberikan nuansa baru bagi para penggunanya untuk lebih aktif berinteraksi sekaligus dimanjakan dengan tampilan-tampilan grafis disertai alunan musik yang setiap saat dapat didengarkan.

Dengan kesimpulan bahwa media tersebut dapat menjadi sebuah bentuk metode yang tepat untuk pengajaran bagi anak-anak agar tidak mudah bosan dan akan terasa menyenangkan pada waktu mempelajarinya. Hal ini dapat diwujudkan dengan cara membuat suatu bentuk metode pembelajaran untuk anak-anak melalui multimedia interaktif yang tampil lebih atraktif dan menarik sesuai dengan kepribadian anak-anak melalui sajian audio dan visual secara bersamaan. Dengan metode belajar seperti ini bahasa asing terlebih bahasa Prancis akan jauh lebih mudah dipelajari oleh anak dengan cara beradaptasi antara gambar, tulisan dengan intonasi pengucapannya.

Setelah itu anak diharap akan dapat belajar bahasa Prancis dengan minat yang cukup besar karena di dalam multimedia interaktif ini memberikan cara belajar yang lebih cepat, mudah dan disajikan dalam bentuk grafis yang menarik dengan *native speaker* untuk memudahkan anak dalam belajar.

B. Rumusan Masalah

- Bagaimana merancang serta membuat multimedia interaktif belajar bahasa Prancis untuk Anak-anak secara sistematis sebagai salah satu media belajar yang sesuai bagi anak untuk mengenal bahasa Prancis yang dalam penulisan dan pengucapannya agak sedikit berbeda dengan cepat dan mudah melalui cara beradaptasi antara gambar, tulisan dengan intonasi pengucapannya.
- Bagaimana membuat multimedia interaktif yang artistik, komunikatif dan atraktif sebagai salah satu media belajar dan mengenal bahasa Prancis untuk anak – anak

C. Tujuan Perancangan

- Mendapatkan rancangan multimedia interaktif secara sistematis metode belajar bahasa Prancis yang sesuai bagi anak-anak dan memberikan kemudahan serta kenyamanan bagi mereka untuk mengenal lebih jauh dan berkesempatan mempelajari bahasa Prancis sebagai salah satu bahasa asing dunia yang dalam penulisan dan pengucapannya agak sedikit berbeda

secara cepat dan mudah melalui multimedia interaktif dengan cara beradaptasi antara gambar, tulisan dan intonasi pengucapannya.

- Mendapatkan desain komunikasi visual yang artistik, komunikatif dan atraktif sesuai dengan konsep.

D. Manfaat Perancangan

1. Manfaat untuk mahasiswa

Mahasiswa mendapatkan sebuah rancangan multimedia interaktif belajar bahasa Prancis untuk anak-anak yang sistematis, artistik dan atraktif sesuai dengan konsep serta dapat mengkomunikasikan hasil rancangan tersebut melalui media CD interaktif.

2. Manfaat untuk Lembaga

Lembaga Indonesia Prancis (LIP) mendapatkan suatu metode belajar bahasa Prancis untuk anak-anak yang lebih artistik, komunikatif, atraktif dan tidak membosankan melalui multimedia interaktif belajar bahasa Prancis untuk anak-anak yang bertujuan untuk membantu meringankan beban para pembelajar bahasa Prancis khususnya anak-anak sehingga akan lebih cepat dan mudah diterima. Melalui multimedia interaktif ini anak akan belajar bahasa Prancis dengan cara beradaptasi antara gambar, tulisan dengan intonasi pengucapannya.

3. Manfaat untuk masyarakat

Kemungkinan untuk dikonsumsi oleh masyarakat umum yang ingin mengenalkan bahasa Prancis bagi anak-anaknya dapat menggunakan CD

interaktif belajar bahasa Prancis untuk anak-anak ini sebagai sarana belajar yang atraktif dan menyenangkan. Dapat diperoleh di Lembaga Indonesia Prancis (LIP) seperti halnya buku, kaset, CD dan VCD sebelumnya.

E. Lingkup Perancangan

Untuk ruang lingkup verbal, menggunakan bahasa Prancis sebagai bahasa pengantar materi atau penutur, dan bahasa Indonesia sebagai bahasa pendukung yang digunakan untuk informasi, penerjemahan dan tutorial, sedangkan untuk lingkup wilayah akan didistribusikan di Yogyakarta, Jakarta, Bandung dan Surabaya dimana cabang dari Lembaga Indonesia Prancis berada. Lingkup proyek yaitu dikhususkan pada pengayaan kosakata; nama benda, hitungan, dan segala sesuatu yang berhubungan dengan kegiatan dan aktifitas anak sehari-hari.

F. Metodologi Perancangan

1. Tahap Pengumpulan Data

Data diperoleh Lembaga Indonesia Prancis dengan spesifikasi data lembaga, literatur dan bacaan untuk anak. Data yang dibutuhkan adalah data yang bersifat teks, gambar serta audio yang mendukung dan berhubungan dengan perancangan multimedia interaktif belajar bahasa Prancis. Data dapat diambil dari buku-buku, kamus dan literatur, kaset, CD-VCD yang sudah ada. Seluruhnya digunakan untuk acuan dasar pembuatan CD interaktif.

2. Tahap Observasi

Tahap ini meliputi pengumpulan data tentang benda dan kosa kata yang dibutuhkan yang berhubungan dengan kegiatan dan aktifitas anak sehari-hari. Dalam tahap ini pengumpulan data diperoleh dari:

- a. Kepustakaan (data verbal dan data visual)
- b. Internet
- c. Wawancara

3. Instrumen Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data instrumen yang digunakan adalah:

- a. Alat tulis, kertas untuk pengumpulan kepustakaan data verbal dan kamera digital untuk memperoleh data visual.
- b. Komputer untuk memperoleh kepustakaan dari software pendidikan serta kepustakaan dari internet
- c. Alat tulis dan kertas untuk wawancara.

4. Tahap Analisis

Setelah melalui beberapa tahapan diatas, perancangan memasuki tahapan analisis. Untuk multimedia interaktif belajar bahasa Prancis untuk anak-anak ini tipe analisis yang dirasa sesuai adalah analisis SWOT.

G. Anatomi Perancangan

Agar tercapainya sebuah perancangan multimedia interaktif belajar bahasa Prancis untuk anak-anak, sebaiknya terdapat pendekatan anatomi perancangan sebagai unsur desain di dalamnya. Maka pada perancangan

multimedia interaktif belajar bahasa Prancis untuk anak-anak ini, pendekatan-pendekatan unsur desain yang akan di gunakan adalah:

1. *Wujud (appearance)*

Sesuatu yang tampak oleh indera penglihatan (visual) secara nyata ataupun abstrak

2. *Bentuk (form)*

Bentuk adalah gabungan dari seluruh unsur-unsur perwujudan seni rupa seperti titik, garis, warna dan lain sebagainya. Hal ini untuk menentukan bentuk visual perhalaman multi media interaktif yang akan ditampilkan.

3. *Susunan (structure)*

Gabungan dari bentuk-bentuk sehingga menjadi visual

4. *Suara (audio)*

Dalam multimedia interaktif terdapat unsur audio, suara dapat mengidentifikasi suatu benda atau suatu tempat. Hal ini sangat penting dalam pembuatan multimedia interaktif ini.

5. *Isi (content)*

Isi ditekankan pada gagasan (ide) sebagai suatu pemikiran atau konsep untuk menjadikan multimedia interaktif ini sebagai suatu bentuk penyampaian informasi dan media belajar yang tepat tentang segala hal yang menyangkut dalam belajar bahasa Prancis untuk anak-anak.

H. Sistematika Perancangan

1. Penyusunan Materi

Data yang telah diperoleh akan diolah kembali, disusun berdasarkan kriteria yang akan dimasukkan kedalam per-bagian halaman isi multimedia, seperti pengelompokan kosa kata sesuai dalam keseharian anak sehari-hari, nama benda menurut abjad atau pengelompokan nama benda sesuai dengan tempat dan waktu, bilangan dan hitungan, kata sifat dan kata kerja, kegiatan anak sehari-hari dan lain sebagainya.

2. Penyusunan Skenario

Proses penataan skenario dilakukan berdasarkan data yang ada kemudian melakukan pemetaan urutan tiap halaman CD interaktif. Perancangan dalam hal ini dapat dilakukan dengan membuat system navigasi agar tata letak perhalaman tiap-tiap kriteria tidak terjadi *missing link* atau *broken link*.

3. Sinopsis

Gagasan dasar yang akan dituangkan dalam story board dan lay out yaitu dengan menampilkan bentuk-bentuk yang bersetting universal serta menghadirkan maskot anak Prancis supaya tidak melunturkan unsur budaya Prancis.

4. Storyboard.

Pembuatan *storyboard* sebagai acuan untuk langkah-langkah dan urutan media CD interaktif dalam sistem penataan *script* yang berdasarkan skenario. Di dalam *storyboard* sudah termasuk visualisasi *effect* dan *sound effect*, juga visualisasi tata letak desain grafisnya.

5. Layout Komprehensif

Sketsa rancangan desain dari rangkaian per *item* seperti: *Opening tune, graphic animation, button, graphic interface, graphic content, font, visual background, sound effect, music illustration* dan lain sebagainya. Kemudian dilakukan eksekusi final terhadap semua *item* yang telah memenuhi syarat sebuah media CD interaktif

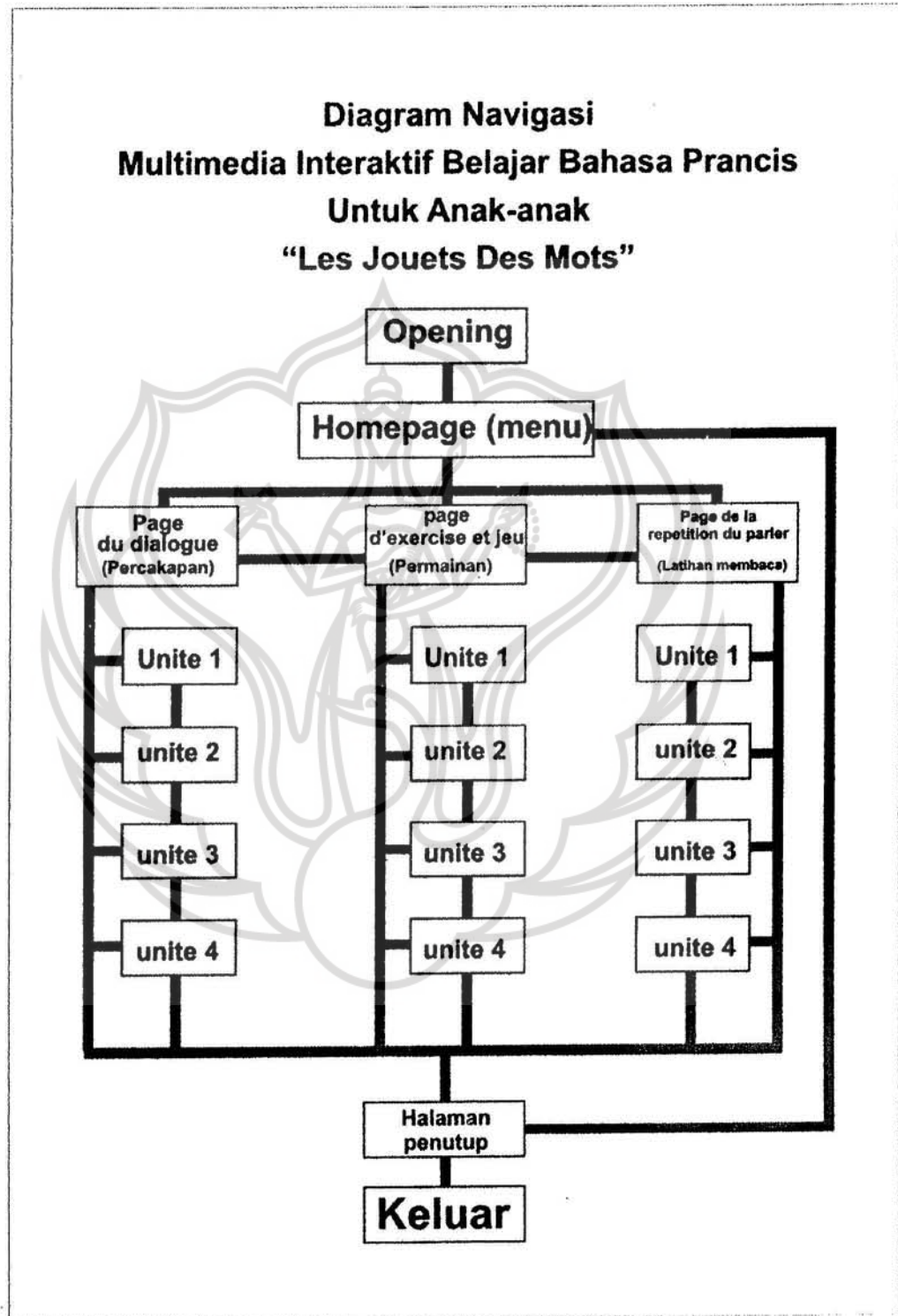
6. Digitalisasi Multimedia Interaktif lewat CD

Proses eksekusi akhir yang dilakukan dalam format digital yang memerlukan perangkat keras satu unit multi media personal computer dan *CDroom writetable* untuk proses *mastering* media CD interaktif serta beberapa perangkat lunak yaitu beberapa *software* yang nantinya akan diperlukan dalam pembuatan multimedia interaktif ini.

7. Diagram Navigasi

Dalam pembuatan multimedia interaktif ini, perlu ditentukan menejemen site. Menejemen disini bukan berarti menejemen dokumen per halaman dalam multimedia. Melainkan ketentuan desain struktur, pengorganisasian halaman dengan mendesain navigasi link. Desain struktur file adalah dengan mengatur peletakan tiap halaman sesuai dengan kategori tertentu. Untuk mendesain navigasi multimedia, diperlukan sebuah link yang berfungsi untuk menghubungkan dari halaman satu ke halaman lainnya, karena pada dasarnya sebuah multimedia interaktif terdiri atas rentetan halaman. Pengorganisasian link ini dilakukan melalui software dan disini dipakai software *Macromedia Flash MX*. Fungsi navigasi adalah semata-

mata untuk menjaga agar tidak ditemui *missing link* atau untuk membantu agar tidak terdapat *broken link*.



I. Rencana Grand Desain

Bahasa Prancis sebagai bagian dari ilmu pengetahuan umum dan bahasa mempunyai peluang untuk dapat menjadi salah satu alternatif bahasa asing yang dipelajari oleh anak-anak Indonesia seperti halnya bahasa asing lainnya antara lain; bahasa Mandarin, Arab, Jepang dan India selain bahasa Inggris sebagai bahasa resmi internasional

CD interaktif Pelajaran Bahasa Prancis untuk anak ini berusaha mengenalkan bahasa Prancis kepada anak-anak secara pelan-pelan dan bertahap diiringi dengan pengenalan kebudayaan bangsa perancis seperti halnya yang telah dilakukan oleh negara Jepang yang mengenalkan bahasa serta budaya mereka melalui film dan komiknya pada anak-anak Indonesia, akibatnya anak-anak menjadi tertarik untuk mengetahui lebih dalam tentang budaya Jepang terlebih lagi banyak juga yang ingin bisa menguasai bahasanya. Dari multimedia interaktif audio visual “Belajar Bahasa Prancis untuk Anak-anak” ini diharapkan akan menjadi salah satu alternatif pilihan yang dikemudian hari mampu menjadi trend baru dalam belajar bahasa asing bagi anak-anak Indonesia.

Dengan cara mentransfer metode pengajaran bahasa Prancis untuk anak dari format yang sudah ada yaitu buku dan kaset ke dalam format multimedia interaktif audio visual (CD ROM) dan mengkomunikasikan setiap bentuk pelajaran verbal tersebut ke dalam bentuk audio visual yang disesuaikan dengan metode. Selain itu dapat digunakan sebagai alat bantu dalam mengajar bahasa Prancis oleh para pengajar bahasa Prancis anak-anak agar suasana belajar menjadi lebih menyenangkan bagi anak-anak. Multimedia interaktif audio visual melakukan hal ini bukan hanya dengan

menyediakan teks melainkan juga menghidupkan teks dengan menyertakan bunyi, gambar, musik dan animasi. Kelebihan multimedia interaktif audio visual adalah menarik indera dan menarik minat, karena merupakan gabungan antara pandangan, suara dan gerakan.

Multimedia interaktif belajar bahasa Prancis untuk anak-anak ini akan ditargetkan kepada *audience* yaitu anak-anak usia 5-10 tahun dengan latar belakang mempunyai motivasi khusus terhadap bahasa Prancis yaitu anak-anak yang pernah tinggal dan bersekolah di Prancis, anak-anak yang mempunyai orang tua dari Prancis, atau anak-anak yang mempunyai ketertarikan khusus antara lain; mereka yang menjadi *fans* berat kesebelasan sepak bola Prancis ataupun penggemar berat tokoh komik dan cerita dari perancis seperti *Tintin*, *Asterix et Obelix*, *Gaston*, dan lain-lain, serta ada pula yang ingin hanya belajar saja atau “ikut-ikutan” teman-temannya yang sedang belajar bahasa Prancis.

Content dari multimedia interaktif belajar bahasa Prancis untuk anak-anak ini dalam 1 CD terdiri dari 4 unit (Bab) dengan rata rata 6 halaman per unit ditambah halaman opening dan main menu serta halaman exercise/ jeu dan halaman kamus. Dengan kapasitas 1 CD yaitu 700Mb.

Metode yang akan digunakan :

1. Menggunakan metode yang sama dengan metode pengajaran bahasa perancis (untuk anak usia 5-10 tahun) yang sudah ada dan telah dianjurkan penggunaannya oleh pusat pengajaran bahasa di Prancis yaitu dengan menggunakan kalimat-kalimat yang divisualisasikan bukan dengan pemaparan kata benda, karena anak pada usia tersebut