

Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Tentang Pengenalan Hari-Hari Perayaan Nasional Yang Bukan Merupakan Hari Libur

Lidya Limanto¹, DR. Prayanto W.H., M.Sn², Hen Dian Yudani, S.T., M.Ds³

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra,

Jalan Siwalankerto No. 121-131, Surabaya

Email: lidya2307@hotmail.com

Abstrak

Indonesia memiliki banyak hari-hari perayaan nasional yang bukan merupakan hari libur. Sayangnya hanya sedikit dari hari perayaan tersebut yang diingat oleh masyarakat. Penduduk Indonesia biasanya hanya memperingati hari-hari yang merupakan hari libur. Padahal dengan mengetahui bahkan menghafal hari-hari perayaan nasional bisa meningkatkan nasionalisme, maka itu dibuatlah sebuah perancangan media interaktif dengan tujuan memberikan informasi serta pengetahuan pada anak-anak tentang hari perayaan nasional yang bukan merupakan hari libur supaya bisa lebih menghargai peristiwa, sejarah, ataupun objek-objek dari hari perayaan nasional tersebut. Penyampaian pesan pembelajaran ini melalui media *e-book* interaktif. Pembuatan media interaktif ini dimulai dengan mengumpulkan data, identifikasi masalah, penyusunan solusi, pembuatan konsep perancangan eksekusi desain, dan evaluasi.

Kata kunci: Media Interaktif, *E-book* interaktif, Hari Perayaan Nasional, Anak-Anak

Abstract

Title: *Designing Interactive Learning Media about Introduction of The National Celebration Days Which Is Not An Holidays*

Indonesia has a lot of national celebration days which is not a holidays. Unfortunately only a few of them is remembered by people. Indonesia's people usually only celebrate the days that are holidays. Whereas by knowing even memorize the national celebration days could increase nationalism, then it made a design of interactive media with the purpose of providing information to children about national celebration days which is not a holidays in order to more appreciate the events, history, or objects of national celebration days. Messages delivered through the interactive e-book. This interactive e-book is made through steps that include gathering data, identifying the problem, finding the solution, making the concept design, designing, and evaluation.

Keywords: *Interactive Media, Interactive e-book, National Celebration Day, Children*

Pendahuluan

Satu hari yang paling diingat seseorang adalah hari kelahirannya sendiri dan biasanya diperingati sebagai Hari Ulang Tahun (HUT). Mereka merayakannya dengan berbagai acara. Hari ulang tahun tidak hanya diadakan untuk memperingati hari kelahiran saja, tetapi banyak lembaga, organisasi, institusi, dan bahkan negara juga memperingati hari ulang tahunnya dengan berbagai macam perayaan yang meriah. Kemudian menjadikannya suatu tradisi tahunan yang rutin dilaksanakan dengan berbagai keunikan yang menyertainya.

Dari 364 atau 365 hari dalam satu tahun dalam kalender masehi, memiliki beberapa hari penting

yang harus diketahui. Ada hari-hari penting bagi sebuah negara (nasional) dan ada juga hari-hari penting dunia (internasional). Dalam kalender umum biasanya tidak mencantumkan semua hari-hari penting tersebut.

Indonesia memiliki banyak hari-hari perayaan nasional yang bukan merupakan hari libur setiap bulannya seperti hari guru nasional, hari pendidikan nasional, hari anak nasional, dan lain-lain. Sayangnya hanya sedikit dari hari perayaan tersebut yang diingat oleh masyarakat. Banyak yang menganggap tidak penting untuk merayakan hari-hari peringatan nasional tersebut karena merasa tidak ada kaitannya dengan dirinya. Penduduk Indonesia biasanya hanya memperingati hari-hari yang dilengkapi dengan tanggal merah di kalender

atau merupakan hari libur. Padahal sebenarnya hari-hari lainnya juga mempunyai makna yang penting.

Hari-hari perayaan nasional kebanyakan diperingati dalam rangka penghargaan atau penghormatan atas jasa-jasa suatu organisasi atau seseorang, misalnya Hari Ayah Nasional, Hari Guru, Hari Kartini, dan lain-lain. Selain itu juga ada yang bertujuan untuk mengenang atau mengingat kembali peristiwa-peristiwa bersejarah yang telah terjadi di Indonesia, seperti Hari Pahlawan, Hari Sumpah Pemuda, Hari Peringatan Bandung Lautan Api, dan lain-lain. Dengan mengetahui bahkan menghafal hari-hari perayaan nasional, bisa meningkatkan dan menunjukkan rasa nasionalisme rakyat Indonesia. Masyarakat bisa mengetahui sejarah dari peristiwa-peristiwa yang ada di Indonesia dan merayakannya untuk menghargai maupun mengenang jasa para pahlawan. Selain itu masyarakat juga bisa belajar menghargai profesi-profesi yang ada di Indonesia, dimana profesi tersebut berjasa dan mempengaruhi negara kita. Dengan mengetahui bahkan menghafal seluk beluk tentang Indonesia bisa meningkatkan rasa nasionalisme.

Masyarakat di Indonesia banyak yang tidak mengetahui hari-hari perayaan nasional, kebanyakan yang tahu dan masih ingat adalah generasi tua. Sementara para generasi muda lebih mengetahui bahkan merayakan hari-hari perayaan internasional seperti *Valentine Day*, *White Day*, *Halloween*. Padahal hari-hari perayaan tersebut tidak mencerminkan kepribadian Indonesia dan tidak mengandung unsur nasionalisme. Hanya saja kebanyakan orang mengikuti tren yang ada sehingga ikut merayakan tanpa mengetahui nilai-nilai dari hari peringatan tersebut.

Hasil pengamatan sementara yang dilakukan dari observasi dan data internet menunjukkan bahwa banyak masyarakat yang tidak mengingat hari-hari perayaan nasional, contohnya adalah hari guru. Para siswa mengaku tidak mengingat hari guru karena tidak ada perayaan sehingga tidak ada yang berbeda dari hari biasanya, selain itu juga tidak ada tanggal merah. Berbeda dengan hari perayaan internasional seperti *Valentine Day* yang banyak diadakan acara di berbagai tempat, seperti *restaurant*, *cafe*, *mall*, dan lain-lain sehingga hari tersebut selalu diingat oleh banyak orang.

Sikap nasionalisme haruslah ditanamkan sejak dini. Anak usia sekolah adalah investasi bangsa, karena mereka adalah generasi penerus bangsa. Kualitas bangsa di masa depan ditentukan kualitas anak-anak saat ini. Upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia harus dilakukan sejak dini, sistematis dan berkesinambungan. Jika sejak dini sudah diajarkan tentang hari-hari perayaan nasional, maka

ke depannya sang anak akan mengingatnya dan bisa mengajarkan ke generasi penerusnya.

Berdasarkan permasalahan yang terurai di atas, maka perlu untuk merancang suatu media pembelajaran interaktif tentang pengenalan hari-hari perayaan nasional yang bukan merupakan hari libur. Perancangan media pembelajaran tentang hari perayaan nasional pernah diangkat oleh Ang Sue San dengan judul “Perancangan Buku Ilustrasi Kaleidoskop Hari Besar Nasional” dan Rini Sulastri Anam dengan judul “Perancangan Grafis Buku Cerita dengan Tema Hari Besar di Indonesia untuk Anak Usia 5-10 dengan Menggunakan Kerajinan Kertas sebagai Aktivitas Penunjang”. Perbedaan antara perancangan yang telah ada dan perancangan yang akan dibuat adalah cara penyampaian pesannya, yaitu media buku dan media pembelajaran interaktif. Selain itu juga terdapat perbedaan dari segi kontennya, pada karya Ang Sue San memuat informasi mengenai hari-hari peringatan nasional baik yang bertanggal merah maupun tidak dan juga ada beberapa hari besar yang sebenarnya bukan termasuk hari besar nasional (seperti hari *Valentine*, *White Day*, *Cheng Beng*). Sementara pada karya Rini Sulastri kontennya lebih mengutamakan hari besar agama seperti hari Natal, Paskah, Idul Fitri, Nyepi, dan Waisak.

Pesan disampaikan melalui media pembelajaran interaktif berupa *e-book* interaktif karena media tersebut menjadi media belajar yang populer beberapa tahun ini dimana pemerintah secara penuh mendukung penggunaan *e-book* dalam pembelajaran. *E-book* berperan penting dalam proses pembelajaran karena memiliki keunggulan yaitu *mobility*, *ease of updating content*, *cost effective publication* dan *multimedia capability*. Kegunaan yang paling menonjol dari *e-book* adalah kemudahan untuk dibawa dan dibuka melalui bermacam-macam perangkat digital yang bisa dibawa kemana saja. Selain itu juga mudah untuk melakukan pengeditan, meng-*update* dan mempublikasikannya kembali kepada para pembaca karena formatnya dalam bentuk digital. Biaya dan waktu yang dibutuhkan untuk proses produksi, publikasi dan distribusi juga lebih sedikit sehingga lebih menguntungkan bagi penulis maupun pembaca. Melalui media tersebut, pesan atau informasi bisa disampaikan dengan cara lebih menarik karena *e-book* terintegrasi dengan elemen-elemen multimedia seperti video, audio, *interactive graphics*, dan sebagainya. Manfaat dari pengajaran dan pengenalan hari-hari perayaan nasional diharapkan akan lebih terasa jika dibandingkan dengan cara pengajaran secara verbal ataupun buku pelajaran yang didominasi teks bacaan dimana lebih terkesan mengharuskan anak-anak untuk menghafalkan

Metode Penelitian

Metode Pengumpulan Data

Data-data yang diperlukan antara lain adalah daftar hari-hari perayaan nasional yang bukan merupakan hari libur, kebiasaan anak-anak dalam merayakan hari-hari besar tertentu, teori psikologi perkembangan anak dan visual yang disenangi anak, serta studi visual untuk referensi gaya desain dan ilustrasi. Masing-masing data tersebut terbagi dalam dua kategori, yaitu data primer dan data sekunder.

Data primer adalah data-data yang berkaitan langsung dengan tujuan perancangan, yaitu membuat *e-book* interaktif tentang pengenalan hari-hari perayaan nasional yang bukan merupakan hari libur. Data primer diperoleh melalui observasi dan wawancara dengan orang tua, para pengajar dan anak-anak usia 9-12 tahun.

Data sekunder adalah data tambahan yang diperoleh dari media cetak maupun media elektronik (termasuk internet) sebagai pelengkap data kebutuhan riset yang dijalankan. Kondisi psikologi anak, pendidikan anak, tingkat pemahaman anak menurut usia, layout dan desain yang cocok untuk anak, serta pendalaman tentang hari-hari perayaan nasional merupakan beberapa data pendukung yang harus dicari guna menunjang perancangan yang akan dibuat.

Alat Pengumpulan Data

Alat pengumpulan data yang digunakan adalah alat tulis, kertas/buku dan alat perekam untuk wawancara. Sementara untuk observasi digunakan alat tulis, kertas dan kamera. Metode kepustakaan menggunakan alat tulis, kertas dan buku literatur. Metode dokumentasi menggunakan kamera dan alat perekam. Internet dan komputer digunakan untuk mencari data dari internet.

Metode Analisa Data

Analisis data dilakukan menggunakan metode kualitatif yaitu analisa yang menuturkan dan menggambarkan informasi mengenai data-data yang sifatnya monografis dan jumlahnya tidak banyak sehingga tidak dapat disusun ke dalam struktur klasifikatoris. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi antara peneliti dengan responden serta diperoleh dari hasil analisis terhadap objek. Sehingga data dapat bersifat subjektif dan sesuai dengan sudut pandang dari peneliti.

Pembahasan

Teori Tentang Hari Perayaan Nasional

Hari perayaan nasional merupakan hari yang pada tanggal-tanggal tertentu memiliki makna dan peristiwa sejarah, yang setiap kali pada tanggal maupun urutan penanggalan tertentu diperingati dengan cara mengadakan perayaan ataupun upacara

peringatan. Perayaan dan peringatan yang diadakan tersebut memiliki ciri khusus tersendiri dalam setiap pelaksanaannya.

Dengan memperingati setiap hari besar yang dirayakan ataupun diperingati oleh bangsa Indonesia, maka turut serta melestarikan kebudayaan Indonesia. Dengan melestarikan budaya bangsa, maka warga negara Indonesia turut serta mendisiplinkan diri dan mengembangkan diri untuk bersikap nasionalistis. Pengembangan sikap nasionalisme ini dianggap penting dan perlu, mengingat nasionalisme memiliki arti yang sangat penting.

Nasionalisme adalah satu paham yang menciptakan dan mempertahankan kedaulatan sebuah negara (dalam bahasa Inggris *nation*) dengan mewujudkan satu konsep identitas bersama untuk sekelompok manusia. (Yudhi, 2008)

Gerakan nasionalisme tidak akan dimulai dengan aksi protes, deklarasi atau perlawanan bersenjata, melainkan dengan tampilnya masyarakat sastra, riset sejarah, festival musik dan jurnal budaya. Dengan menghargai hasil budaya dan juga ragam budaya yang dimiliki oleh Indonesia, akan mendorong kemajuan bangsa Indonesia yang bisa dimulai dengan mengembangkan sikap menghargai milik bangsa sendiri.

Tujuan Kreatif Pembelajaran

Khalayak sasaran menjadi semakin terbuka wawasannya dengan adanya *e-book* interaktif yang menarik dengan didukung oleh unsur audio visual. Rancangan *e-book* interaktif ini turut serta meramalkan dan menyukseskan penyebaran informasi yang informatif melalui media *e-book* dengan konsep yang berbeda dan menarik pembaca. *E-book* ini mengandung unsur edukasi tentang pembelajaran dan pengenalan budaya Indonesia serta membangkitkan nasionalisme anak-anak karena rasa nasionalisme penting untuk ditanamkan sejak dini karena puluhan tahun ke depan mereka yang akan menjalankan negara ini. Oleh karena itu, diharapkan juga dengan adanya media ini anak dapat tertarik untuk belajar, menambah pengetahuan mereka, dapat saling berinteraksi satu dengan yang lain, dan membina hubungan komunikasi dengan baik. Pembuatan rancangan *e-book* interaktif ini juga dimaksudkan untuk menyamakan pengetahuan bagi sesama warga Indonesia. Terutama karena *e-book* interaktif ini berisi informasi umum yang seharusnya diketahui warga negara Indonesia, karena menyangkut budaya Indonesia sendiri. Seperti peringatan dan perayaan pada tanggal-tanggal penting yang kerap dirayakan dan diperingati di Indonesia.

Topik dan Tema Pembelajaran

Topik pembelajaran ialah tentang hari perayaan nasional yang bukan merupakan hari libur. Sedangkan

temanya yaitu hari-hari perayaan nasional non-libur yang masih berhubungan dengan kurikulum pengajaran SD. Konten yang diangkat disesuaikan dengan kebutuhan target audience supaya bisa mendukung materi pembelajaran yang telah diberikan di sekolah. Konten yang dibahas mengenai cerita atau sejarah dibalik tanggal-tanggal penting yang kerap diperingati dan dirayakan tiap tahunnya. Dan karena pada tanggal-tanggal tersebut tak jarang ada yang menyangkut urusan sejarah, sosial, maka perancangan yang bersifat informatif ini bertujuan untuk pembelajaran dan pengenalan budaya Indonesia.

Sub Pokok Bahasan

Pokok bahasan yang akan dibahas adalah hari-hari perayaan nasional yang bukan termasuk hari libur, dipilih beberapa hari yang sesuai dengan materi pembelajaran yang diterima anak di sekolah. Pembelajaran ini ditujukan untuk anak usia 9-12 tahun. Pembelajaran ini perlu peranan dari orang tua untuk membimbing anak belajar, terutama apabila saat anak di rumah. Serta supaya terjalin komunikasi yang akrab dan baik antara anak dengan orang tua maupun rekan sepermainannya.

Karakteristik Target Audience

Karakteristik Target Audience adalah sebagai berikut:

- a. Geografis : Surabaya
- b. Demografis
 - Jenis kelamin : laki-laki dan perempuan
 - Usia : 9-12 tahun
 - Status sosial : menengah ke atas
 - Status ekonomi: menengah ke atas
 - Pekerjaan : anak Sekolah Dasar (SD) – Sekolah Menengah Pertama (SMP)
- c. Psikografis : rajin dan tekun belajar, suka membaca, memiliki sifat yang aktif, ceria, rasa ingin tau yang tinggi dan kreatif
- d. Behaviouristis : mengikuti perkembangan zaman, biasa mengerjakan sesuatu yang rutin seperti belajar dan mengerjakan tugas sekolah

Sedangkan target market dari perancangan ini dapat dikategorikan sebagai berikut:

- a. Geografis : Surabaya
- b. Demografis
 - Jenis kelamin : laki-laki dan perempuan
 - Usia : 30-50 tahun
 - Status sosial : menengah ke atas
 - Status ekonomi: menengah ke atas
 - Pekerjaan : orang tua, guru
- c. Psikografis : memiliki sifat yang sabar terhadap anak, perhatian terhadap pendidikan anak, terampil, ceria
- d. Behaviouristis: selalu berusaha untuk menambah wawasan atau ingin mencoba sesuatu yang baru, mengikuti perkembangan zaman

Konsep Pembelajaran

Konsep pembelajaran yang digunakan yaitu belajar sambil bermain. Karena bermain merupakan aktivitas yang menyenangkan dan disukai oleh anak-anak. Dengan demikian apabila dalam pembelajaran tersebut disisipkan permainan, maka belajar akan menjadi lebih menyenangkan. Sehingga *content* atau isi dari materi pembelajaran tersebut dapat terserap dengan baik. Setiap materi dari media pembelajaran harus terkonsep dengan baik agar tidak membingungkan dan mempermudah anak dalam mempelajari serta memahami isi *content* tersebut.

Metode pembelajaran dan penyajian *content* yang dibuat juga akan disesuaikan dengan karakteristik anak usia 9-12 tahun. Untuk mengakomodir rasa ingin tahu anak yang tinggi, *e-book* dilengkapi dengan fitur interaktif yang akan membantu anak memahami materi pembelajaran.

Seperti buku pada umumnya, *e-book* terdiri dari ilustrasi dan teks penjelasan. Anak dapat menggerakkan unsur-unsur visual dalam cerita yang berkaitan dengan konsep yang akan disampaikan pada anak. Fitur interaktif disesuaikan dengan ilustrasi yang akan diberikan pada anak. Interaksi ini dapat diaktifkan dengan beberapa *gameplay* yang sederhana, seperti *touch* dan *slide*. *E-book* ini dilengkapi kuis dan juga halaman koleksi dimana terdapat galeri dari masing-masing hari perayaan nasional.

E-book interaktif ini menggunakan konsep tema pintu sebagai objek desainnya. Pintu merupakan tempat untuk masuk atau keluar menuju suatu tempat, jalan untuk mendapatkan sesuatu ataupun penghubung. Jadi, melalui Pintu Rahasia Carol ini user bisa menjelajahi dunia kalender dimana tiap bulannya terdapat pintu yang berbeda-beda untuk mendapatkan informasi mengenai keterangan masing-masing hari perayaan nasional. Pintu-pintu tersebut bisa disebut sebagai pintu budaya karena tiap bulan diwakili oleh pintu-pintu yang berasal dari berbagai daerah, seperti Jepara, Surabaya, Jakarta dan lain-lain.

Pemilihan konsep tersebut didasarkan atas *genre* cerita favorit anak-anak yaitu misteri dan petualangan. Maka itu dalam *e-book* ini anak diajak berkeliling melalui pintu-pintu tersebut dan setelah itu harus mencari barang yang mewakili tiap-tiap hari perayaan untuk bisa memperoleh informasi dan juga membuka galeri di halaman koleksi.

Jenis Multimedia Pembelajaran

Multimedia pembelajaran yang akan dirancang berupa *e-book* interaktif beserta media-media pendukungnya yang digunakan untuk keperluan publikasi. Media pembelajaran *e-book* interaktif ini dapat dimainkan baik sendirian maupun bersama dengan teman atau orang tua. Sehingga tercipta

kebersamaan dan hubungan kerjasama yang baik, sehubungan dengan pembelajaran tentang hari-hari perayaan nasional yang bukan merupakan hari libur, yang ingin disampaikan melalui media pembelajaran ini.

E-book ini selain berfungsi sebagai alat edukasi juga bisa sebagai alat hiburan karena terdapat unsur-unsur interaktif yang dapat dimainkan oleh *user*. Pemilihan *e-book* interaktif sebagai media pembelajaran dikarenakan anak-anak usia 9-12 tahun mudah bosan dengan hal-hal yang biasa dijumpainya maka dari itu dibutuhkan sesuatu yang baru untuk menarik perhatiannya supaya mau belajar. Selain itu dengan *e-book* ini *user* bisa merasa dekat dan mendapatkan pengalaman langsung karena terdapat fitur interaktif seperti *touch*, *slide*. Anak-anak pada umumnya akan lebih mudah mencerna dan mendapatkan suatu informasi dengan adanya sentuhan dan juga pengalaman langsung.

Format Desain Media Pembelajaran

Menu *Content*

Isi *content* pembelajaran dalam media *e-book* interaktif ini yaitu tentang pengenalan hari-hari perayaan nasional yang bukan termasuk hari libur. Terdapat informasi tentang tanggal-tanggal penting dan keterangan atau sejarah dari terdapatnya hari-hari perayaan tersebut.

Sedangkan visualisasi media dibuat sesuai dengan karakter anak, yang ceria, *full color*, gambar atau ikon yang lucu-lucu, dan lain-lain.

Alur Desain Interaktif

Alur desain interaktif dibuat mulai dari *main* menu, lalu terdapat *option* yang menuju ke berbagai halaman seperti belajar, kuis, koleksi, info, *setting* dan tombol keluar dari aplikasi. Ada fitur interaktif dalam *scene* yang memungkinkan *user* untuk kembali ke halaman sebelumnya. Alur desain interaktif ini merupakan pengembangan dari *wireframe*. Setelah *wireframe* dimatangkan, kemudian dibuat konsep dari tiap *scene* yang ada.

Main menu merupakan halaman awal saat *user* mengakses *e-book* interaktif ini. Oleh sebab itu, tampilan menu utama sangat penting untuk diperhatikan agar *user* tertarik untuk membuka halaman-halaman berikutnya. Tampilan menu utama dibuat dengan warna-warna ceria khas dunia anak-anak dan juga terdapat animasi. Dalam menu utama juga ditempatkan *user interface* berupa tombol belajar untuk memulai pembacaan *e-book*, tombol kuis dimana *user* bisa mengikuti kuis dan menjawab soal-soal yang ada untuk mengetes hasil pembelajarannya, tombol koleksi untuk melihat konteks galeri/gambar dari *icon* tiap-tiap hari perayaan nasional, tombol info untuk melihat penjelasan sekilas tentang aplikasi, tombol *setting* untuk mengatur besar kecilnya *sound*

serta *background music* yang diinginkan anak serta tombol *quit* untuk keluar dari permainan.

Unsur-Unsur Interaktif dan Sistem Navigasi

Unsur Teks

Teks digunakan untuk penjelasan dari masing-masing hari perayaan nasional. Untuk pemilihan *typeface* teks yang akan digunakan, berkisar pada jenis keluarga *sans serif*. *Sans serif* umumnya memiliki ketebalan *stroke* yang merata pada keseluruhan huruf sehingga tingkat legibilitas yang lebih tinggi apabila diaplikasikan pada media. Terutama pada layar *gadget* yang umumnya hanya berkisar 2-6 inch, tingkat keterbacaan ini sangat menentukan kenyamanan *user* dalam membaca.

Unsur Gambar

Unsur gambar digunakan untuk menarik perhatian, memperjelas informasi, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan jika tidak digambarkan. Penggunaan media gambar dapat menarik perhatian anak, jika anak sudah tertarik maka anak akan semangat untuk belajar dan lebih mudah mengingatnya.

Seperti yang diungkapkan oleh Azhar Arsyad (2002:23), "Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilamana integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasikan dengan baik, spesifik, dan jelas". Selain itu Angkowo dan A Kosasih (2007:28) mengemukakan fungsi gambar pada proses belajar sebagai berikut "Media visual (gambar) dalam proses belajar mengajar dapat mengembangkan kemampuan visual, mengembangkan imajinasi anak, membantu meningkatkan penguasaan anak terhadap hal-hal yang abstrak atau peristiwa yang tidak mungkin dihadirkan di kelas".

Unsur Visual Bergerak/Animasi (2D/3D)

Unsur animasi berada pada bagian keterangan tiap hari-hari perayaan, dimana terdapat gambar/*icon* yang mewakili tiap hari-hari perayaan tersebut dan gambar tersebut memiliki fitur interaktif melalui berbagai *action* yang harus dilakukan oleh *user* seperti *touch*, *slide*.

Unsur Audio (*background music*, *sound effect*)

Audio dalam *e-book* interaktif ini dikelompokkan menjadi 2 bagian yaitu *music background* dan *sound effect*. Musik *background* merupakan musik untuk membangun suasana hati *user* dalam mengakses *e-book* ini. Musik *background* yang digunakan berupa musik instrumental dengan *mood* yang ceria, namun tidak mendominasi audio. *Sound effect* digunakan ketika anak menekan *user interface* tertentu atau melakukan interaksi dengan unsur visual tertentu. *Sound effect* yang digunakan disesuaikan dengan kebutuhan, seperti suara ketukan pintu, suara klik, dan

lain sebagainya. *Sound effect* dibuat agar cerita yang disampaikan terasa lebih realistis dan mencegah anak jenuh ketika membaca.

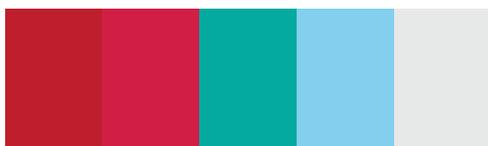
Sistem Navigasi

Pertama kali membuka aplikasi, *user* akan berada di *main page* dimana terdapat beberapa tombol *option* yaitu belajar, kuis, koleksi, info, *setting* dan *quit*. Ketika memilih *option* belajar, akan muncul *scene* berikutnya dimana *user* bisa memilih kategori bulan mana yang akan dibukanya. Pada tiap *scene* bulan yang ada terdapat gambar *icon* yang harus dicari dan apabila menemukannya akan terbuka *scene* berikutnya dimana terdapat penjelasan dari masing-masing hari perayaan yang ada. Dalam halaman penjelasan hari perayaan tersebut juga terdapat fitur interaktif yang berkaitan dengan topik hari perayaan yang bersangkutan. Sementara pada *option* koleksi, pada awalnya tiap-tiap *card* yang ada masih belum terbuka/di-*lock*. Apabila *user* sudah menemukan dan membuka keterangan dari masing-masing hari perayaan barulah *card* hari perayaan tersebut terbuka/*unlock*. Apabila *card*-nya sudah terbuka, *user* bisa *share* *card* tersebut ke media sosial *facebook*.

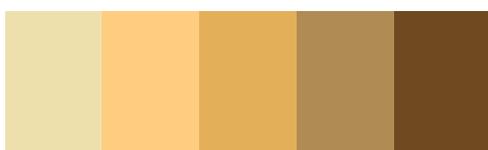
Konsep Visual Interface Desain

Colour Tone (tone warna)

Pada dasarnya, warna merupakan sebuah elemen yang mempunyai peranan yang sangat penting dalam desain, terutama untuk desain yang ditujukan untuk anak-anak. Karena pada umumnya anak-anak lebih sensitif terhadap warna. Sehingga, perancangan *e-book* ini akan di buat dengan menggunakan perpaduan warna-warna cerah dan juga beberapa warna kecoklatan karena banyak unsur visual kebudayaan yang digunakan sehingga nuansa tradisional bisa terasa. Selain itu dalam buku “Mengembangkan kreativitas dan kecerdasan anak” oleh Anik Pamilu mengatakan bahwa warna juga sangat mempengaruhi kecerdasan spasial anak. Sehingga, dalam menyusun pembuatan *e-book* ini, sebagian besar akan didominasi oleh warna muda dan nyaman yang cenderung disukai oleh anak-anak seperti merah, biru, hijau, kuning, coklat, dan banyak lagi warna lainnya.



Palet warna cerah



Palet warna kuning-coklat

Design Type/Tipografi (jenis font)

Dalam perancangan *e-book* ini, pesan verbal juga menjadi salah satu elemen penting dalam pembuatan *e-book*. Pemilihan *typeface* juga harus disesuaikan dengan khalayak sasaran. Untuk tipografinya digunakan beberapa jenis *font*, yaitu Janda Closer To Free untuk logo *e-book* “Pintu Rahasia Carol”, skater girls rock untuk sub judul/*headline*, sweetness untuk *bodycopy*, dan Yummy Cupcakes untuk keterangan tambahan pada *e-book*. Pemilihan alternatif *font* ini dikarenakan *font* yang dipilih merupakan *font* yang tidak formal sehingga cocok untuk anak-anak dan temanya.

ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxy z
 1234567890.,!@#%&*()

Gambar 1. *Font* Janda Closer To Free

ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxy z
 1234567890.,!@#%^&*()

Gambar 2. *Font* Skater Girls Rock

ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxy z
 1234567890.,!@#\$/^&*()

Gambar 3. *Font* Sweetness

ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxy z
 1234567890.,!@#\$/^&*()

Gambar 4. *Font* Yummy Cupcakes

Design Style (gaya desain)

Gaya desain yang digunakan adalah *art deco*. Gaya desain *art deco* menggunakan gradasi warna yang halus, efek kilauan dan lengkungan. Kesan dekoratif dicapai melalui permainan elemen geometrik, blok tipografi, tekstur dan nuansa warna. Gaya ini mengolah permainan garis, bidang dan warna yang teratur.

Illustration Visual Style (gaya visual ilustrasi)

Gaya ilustrasi yang dipilih menyesuaikan dengan karakteristik anak usia 9-12 tahun, dimana mereka lebih menyukai gambar-gambar yang lucu. Maka itu digunakan gaya ilustrasi berupa *vector*, dimana gambar terbentuk dari penggunaan *path* yang diberikan volume dalam bentuk berbasis garis.

Ilustrasi yang dibuat memiliki bentuk-bentuk yang lucu dan disederhanakan dari bentuk nyatanya (realis).



Gambar 5. Ilustrasi vector

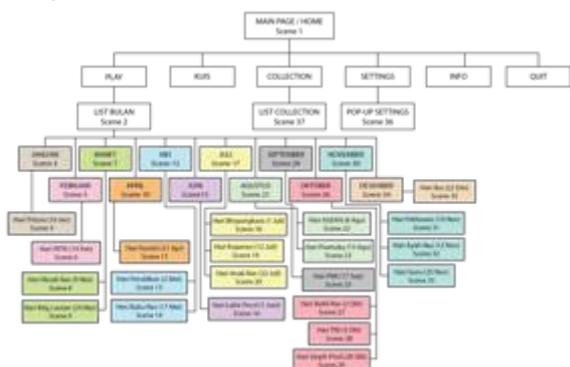
Page Layout Style (gaya layout)

Gaya *layout* yang dominan digunakan untuk *e-book* interaktif ini adalah *grid layout* yang kemudian akan diolah dan disesuaikan dengan materi yang sedang dibahas. Penggunaan *grid layout* ini dimaksudkan agar *layout* tersusun rapi dan memudahkan untuk dibaca.

Software yang Digunakan

Software yang digunakan untuk pembuatan ilustrasi dan teks adalah *software Adobe Illustrator*. Pembuatan awal dengan menggunakan desain manual berupa sketsa yang akan digambar secara manual yang kemudian akan dibuat secara digital melalui *Adobe Illustrator*. Untuk pemrograman, digunakan *software Eclipse* untuk membuat aplikasi *e-book* interaktif ini.

Storyboard



Gambar 6. Navigation flowchart

Proses Perancangan

Penjaringan Ide

Karakter yang digunakan adalah burung hantu dengan kostum detektif karena burung hantu merupakan simbol kebijaksanaan dan ilmu, mempunyai sifat hati dan setia serta perfeksionis dan tegas. Sementara karakter detektif disesuaikan dengan cerita dimana terdapat perintah bagi user untuk mencari barang. Selain itu juga berdasarkan hasil wawancara dan

survey yang dilakukan, anak-anak usia 9-12 tahun menyukai karakter berupa hewan dan sesuatu yang imajinatif.



Gambar 7. Data visual burung hantu

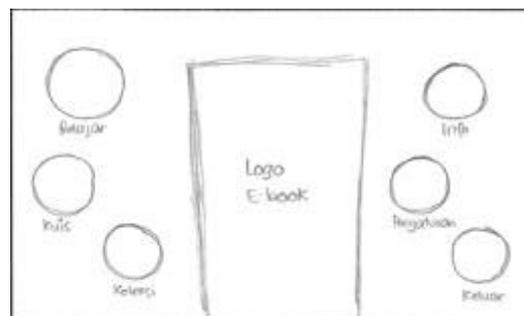


Gambar 8. Data visual detektif

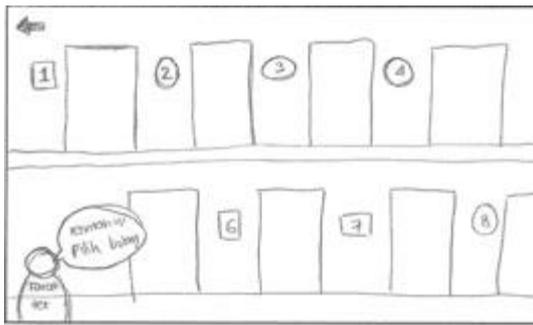
Thumbnail



Gambar 9. Karakter Carol



Gambar 10. Mainpage



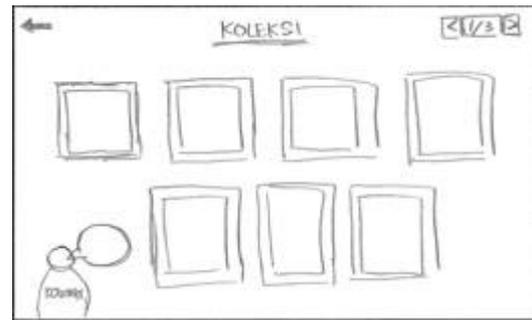
Gambar 11. Halaman belajar



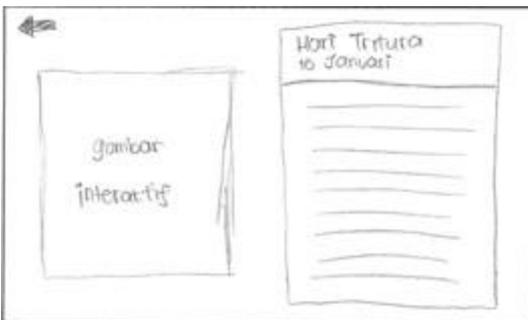
Gambar 15. Halaman pengaturan



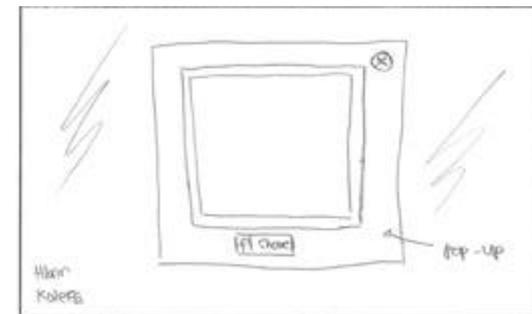
Gambar 12. Halaman tiap bulan



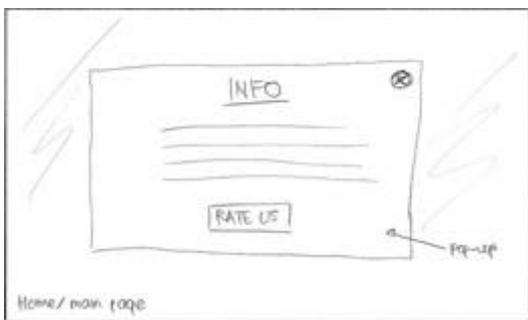
Gambar 16. Halaman koleksi



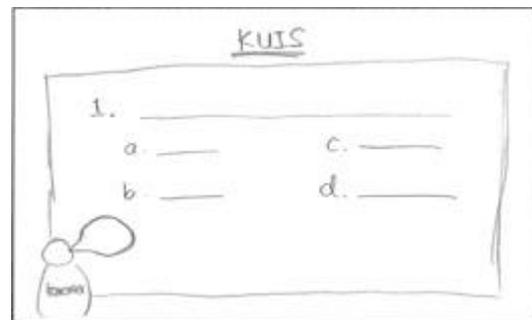
Gambar 13. Halaman hari perayaan



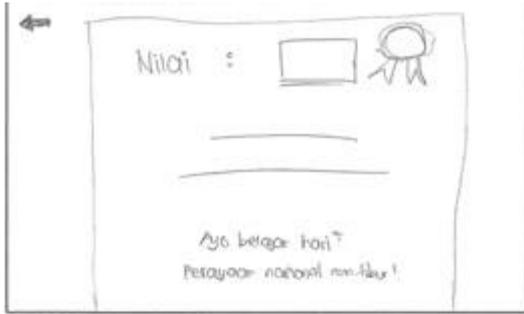
Gambar 17. Pop up koleksi



Gambar 14. Halaman info



Gambar 18. Halaman kuis

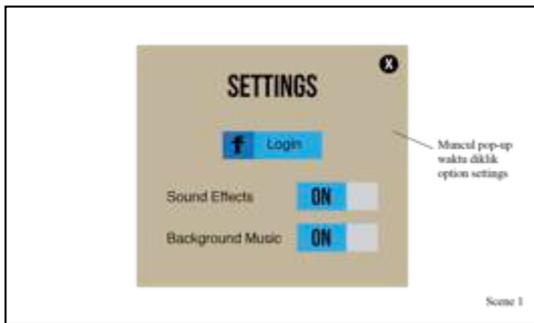


Gambar 19. Hasil kuis

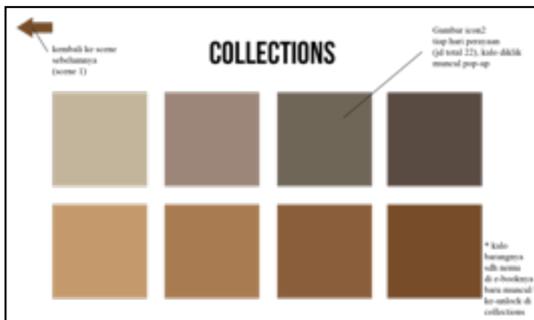
Tight Tissue



Gambar 20. Halaman hari perayaan



Gambar 21. Halaman pengaturan



Gambar 22. Halaman koleksi



Gambar 23. Pop up koleksi



Gambar 24. Karakter Carol

Final Artwork

Pada halaman utama / *mainpage* terdapat animasi dimana pada awalnya pintu tertutup kemudian pintu terbuka dan muncul Carol serta judul *e-book*. Pada halaman *mainpage* terdapat beberapa tombol untuk menuju fitur-fitur lainnya.



Gambar 25. Mainpage

Ketika membuka halaman belajar, akan muncul pintu-pintu yang mewakili tiap bulan Januari sampai Desember. Pintu-pintu tersebut merupakan pintu tradisional dan disesuaikan dengan konten hari-hari tiap bulannya. Misalkan pada bulan Februari terdapat hari peringatan pemberontakan PETA, dimana peristiwa tersebut terjadi di kota Blitar maka pintu yang digunakan merupakan pintu tradisional Blitar atau paling tidak provinsi Jawa Timur.



Gambar 26. Halaman belajar

Ketika pintu diklik, akan muncul gambar suatu ruangan. Desain dari ruangan tersebut juga disesuaikan dengan konten hari perayaan pada bulan itu. Misalkan pada bulan Februari terdapat hari peringatan pemberontakan PETA, dimana peristiwa tersebut terjadi di kota Blitar maka ruangan yang digunakan merupakan visualisasi dari suatu tempat yang berhubungan dengan Blitar yaitu museum Bung Karno. Pada halaman tersebut user diharuskan untuk mencari barang yang berbeda-beda pada tiap bulannya.



Gambar 27. Halaman bulan Januari



Gambar 28. Halaman bulan Februari



Gambar 29. Halaman bulan Mei



Gambar 30. Halaman bulan Juni



Gambar 31. Halaman bulan September



Gambar 32. Halaman bulan Oktober

Ketika *user* sudah menemukan barangnya dan mengklik benda tersebut, akan muncul penjelasan dari hari perayaan. Selain itu juga terdapat gambar interaktif yang masih berkaitan dengan konten hari perayaan. Gambar interaktif tersebut bertujuan untuk menghibur dan juga sebagai media informatif pendukung karena apabila semua informasi hanya berupa tulisan dalam paragraf akan terasa membosankan.



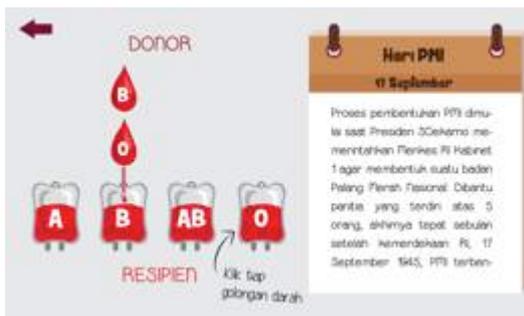
Gambar 33. Hari Musik Nasional



Gambar 34. Hari Lahirnya Pancasila



Gambar 38. Hari Pahlawan



Gambar 35. Hari PMI



Gambar 39. Hari Ibu Nasional



Gambar 36. Hari Koperasi



Gambar 40. Hari Pramuka



Gambar 37. Hari Ulang Tahun ASEAN

Pada halaman kuis, *user* bisa menjawab soal yang tersedia untuk mengetes sejauh mana informasi yang telah didapat dan diingatnya. Setelah selesai menjawab soal, akan muncul hasil kuisnya dimana terdapat nilai dan juga komentar. Komentar yang muncul berbeda-beda sesuai nilainya.



Gambar 41. Halaman soal kuis



Gambar 42. Hasil kuis

Pada awal kita membuka halaman koleksi terdapat jendela-jendela yang tertutup. Jendela itu mewakili hari-hari perayaan yang ada dalam konten belajar. Jendela tersebut akan terbuka apabila kita sudah menemukan barang pada tiap ruangan dan membuka halaman dari tiap hari perayaan nasional.



Gambar 43. Halaman koleksi

Apabila jendelanya sudah terbuka dan diklik, akan muncul *pop up* yang berisi gambar dari karakter Carol dengan berbagai kostum sesuai hari perayaan nasionalnya.



Gambar 44. *Pop up* koleksi

Pada menu info terdapat informasi singkat tentang aplikasi Pintu Rahasia Carol dan juga info dari pembuat dan *programmer* aplikasi. Selain itu terdapat tombol *rate us* dimana jika diklik akan menuju halaman *google play* dan *user* bisa memberikan *rating* dan *comment*.



Gambar 45. Halaman info

Pada menu pengaturan *user* dapat mengatur untuk mematikan dan menghidupkan *sound effect* dan *background music*. Dalam menu ini terdapat *slider* yang dapat digerakkan oleh *user* untuk mengatur suara.



Gambar 46. Halaman pengaturan

Simpulan

Hari perayaan nasional merupakan hari untuk memperingati suatu peristiwa, mengenang sejarah, penghormatan terhadap suatu organisasi / seseorang / pekerjaan, ataupun merayakan momen-momen tertentu tiap setahun sekali. Tapi dari hasil pengamatan yang dilakukan menunjukkan bahwa banyak masyarakat yang tidak mengingat hari-hari perayaan nasional karena tidak ada perayaan khusus pada hari tersebut sehingga mereka merasa tidak ada yang berbeda dari hari biasanya. Kebanyakan yang diingat oleh masyarakat hanya hari perayaan yang merupakan hari libur.

Sikap nasionalisme haruslah ditanamkan sejak dini karena anak-anak adalah investasi bangsa, dimana mereka merupakan generasi penerus bangsa. Maka itu mereka harus mengenal segala sesuatu tentang Indonesia sejak dini dan dibuatlah media pembelajaran berupa e-book interaktif untuk mengatasi masalah tersebut. Materi dalam e-book interaktif ini disusun berdasarkan data-data tentang hari perayaan nasional yang ada. Cerita atau sejarah di balik tercetusnya hari-hari perayaan tersebut perlu diketahui anak dan diintegrasikan dalam media e-

book yang disertai ilustrasi dan unsur interaktif sehingga lebih menarik dan mudah dipahami.

Dari hasil uji coba yang telah dilakukan, *e-book* interaktif ini cukup menarik bagi anak-anak. Apalagi beberapa anak belum pernah menggunakan *e-book* sebelumnya dan biasanya anak-anak menyukai sesuatu yang baru dan mencoba berbagai hal baru. Sistem navigasi juga mudah dipahami oleh anak-anak karena pada zaman sekarang anak-anak semakin mengikuti perkembangan teknologi dan cepat mempelajari sesuatu yang baru.

Ucapan Terima Kasih

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas kasih setia dan bimbinganNya sehingga penulis dapat mengerjakan dan menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik. Tugas Akhir ini berjudul “Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Tentang Pengenalan Hari-Hari Perayaan Nasional Yang Bukan Merupakan Hari Libur” ini diajukan untuk menyelesaikan program studi S-1 Program Studi Desain Komunikasi Visual di Universitas Kristen Petra.

Pada kesempatan ini, penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah banyak memberikan bantuan dan dukungan selama proses penyelesaian Tugas Akhir ini, terutama kepada yang terhormat :

1. DR. Prayanto W.H., M.Sn selaku dosen pembimbing I telah meluangkan banyak waktu, tenaga dan pikiran di dalam memberikan pengarahan dalam penyusunan Tugas Akhir ini.
2. Hen Dian Yudani, S.T., M.Ds selaku dosen pembimbing II telah meluangkan banyak waktu, tenaga dan pikiran di dalam memberikan pengarahan dalam penyusunan Tugas Akhir ini.
3. Erandaru, S.T., M.Sc dan Cindy Muljosumarto, S.Sn., M.Des selaku anggota tim penguji yang telah memberikan saran dan kritik dalam penyusunan Tugas Akhir ini.
4. Aristarchus Pranayama K., BA., MA selaku ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Kristen Petra Surabaya.
5. Ricky Handoko selaku programmer yang telah membantu pembuatan aplikasi e-book interaktif
6. Segenap dosen dan staff pengajar di Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Kristen Petra Surabaya.
7. Keluarga tercinta yang telah memberikan dukungan secara moril dan material.
8. Sahabat dan teman-teman atas dukungan moril dan bantuan yang diberikan dalam penyelesaian tugas akhir ini.
9. Pihak-pihak lain yang telah memberikan bantuan secara langsung maupun tidak langsung dalam pembuatan Tugas Akhir ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Daftar Pustaka

Acuan dari buku:

Rudi, Brets. (2008). *Media Pembelajaran dan Aplikasinya*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama

Singarimbun, Masri & Effendi, Sofian. (1989). *Metode Penelitian Survei*. Jakarta: LP3ES.

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

Acuan dari dokumen online:

Buku-e LIPI. (2012). *Ebook dan Pasar Perbukuan Kini*. Diunduh 23 Februari 2012 dari

<http://www.buku->

[e.lipi.go.id/utama.cgi?artikel&1321295564&&1](http://www.buku-e.lipi.go.id/utama.cgi?artikel&1321295564&&1)

Imsanews. (2014). *Banyak Siswa Tak Tahu Hari Guru*. Diunduh 26 November 2014 dari

<http://www.imsanews.co/2014/11/banyak-siswa-tak-tahu-hari-guru.html>

Yudhi. (2008). *Nasionalisme*. Diunduh 13 Maret 2009 dari

<http://yudhim.blogspot.com/2008/01/nasionalisme/html>

Acuan dari tugas akhir, skripsi, tesis dan disertasi:

Ang, Sue San. (2009). *Perancangan Buku Ilustrasi Kaleidoskop Hari Besar Nasional*. Skripsi Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Kristen Petra Surabaya.

Angeline, Audrey. (2014). *Perancangan E-book Interaktif sebagai Pengenalan Tentang Konsep Keselamatan dalam Iman Kristen untuk Anak-Anak Sekolah Dasar*. Skripsi Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Kristen Petra Surabaya.

Anggraeni Sutanto, Enike. (2012). *Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Pemilihan Makanan Yang Tepat Untuk Kesehatan Gigi Anak SD di Surabaya*. Skripsi Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Kristen Petra Surabaya.