

Perancangan Animasi Interaktif Pengenalan Negara-Negara Anggota ASEAN

Ikmal Mutaqin¹, Richky Faizal Amir², Dhika Anugerah³

¹STMIK Nusa Mandiri,^{2,3} Universitas Bina Sarana Informatika
e-mail: ¹Ikmalmutaqin@gmail.com, ²richky.cfj@bsi.ac.id, ³dhika1994.da@gmail.com

Abstrak - Ketidapahaman pelajar terhadap suatu pelajaran tertentu mungkin disebabkan karena pelajaran yang diajarkan tidak memiliki *interface* yang menarik sehingga untuk seterusnya pelajar akan merasa jenuh untuk pelajaran tersebut. Tampilan yang menarik yang dapat menggambarkan pelajaran tersebut secara audiovisual akan memberikan daya tarik terhadap suatu pelajaran. Identifikasi masalahnya yaitu bagaimana membuat pelajar dapat lebih mudah mengerti dan tertarik pada pelajaran IPS. Ketertarikan pelajar terhadap suatu bagian tertentu pada pelajaran tersebut diharapkan dapat menarik pelajar juga ke bagian-bagian lainnya pada pelajaran tersebut. Khususnya tentang ASEAN yang dapat memudahkan siswa memahami pelajaran tersebut serta menjadikan IPS menjadi pelajaran yang benar-benar menarik minat siswa..

Kata Kunci : Interaktif; Animasi; Asean

Abstract - The student's incomprehension of a particular lesson may be due to the lesson not having an attractive interface so that in the future the student will feel saturated for the lesson. An interesting display that can describe the lesson audiovisually will give an attraction to a lesson. Identify the problem is how to make students easier to understand and interested in social studies. The student's interest in a particular part of the lesson is expected to attract the student to other parts of the lesson. Especially about ASEAN that can make it easier for students to understand the lesson and make social sciences a lesson that really interests students..

Keywords: Interactive; Animation; Asean

PENDAHULUAN

Pembelajaran IPS di SD merupakan pembelajaran yang kurang menyenangkan, karena kebanyakan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran IPS menggunakan metode ceramah yang menyebabkan pembelajaran hanya terpusat pada guru dan kurang melibatkan siswa, sehingga timbulah kesulitan – kesulitan belajar siswa secara individu.

Menurut (Arsyad, 2011). Multimedia bisa berupa kombinasi antara teks, grafik, animasi, suara dan gambar. Namun pada bagian ini perpaduan dan kombinasi dua atau lebih jenis media ditekankan kepada kendali komputer sebagai penggerak keseluruhan gabungan media ini”. Dengan demikian arti multimedia yang umumnya dikenal dewasa ini adalah berbagai macam kombinasi grafik, teks, suara, video, dan animasi. Penggabungan ini merupakan suatu kesatuan yang secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan atau isi pelajaran.

Salah satu media animasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran adalah media animasi *Adobe Flash*. Kelebihan *Adobe Flash* yaitu merupakan teknologi animasi web yang paling populer saat ini sehingga banyak didukung oleh berbagai pihak, ukuran file yang kecil dengan kualitas yang baik, keutuhan Hardware yang tidak tinggi,

dapat membuat website, cd-interaktif, animasi web. Penelitian ini hanya membahas pengenalan negara anggota asean. Selain itu, penulis juga mengulas tentang tata cara pengoperasian dan menjelaskan peralatan-peralatan yang mendukung dalam perancangan animasi interaktif tersebut. Adapun isi dari program animasi ini yaitu tentang mengenal macam-macam negara anggota asean, serta dipadukan sound, pergerakan gambar, latihan berupa permainan kuis dengan menggunakan *Adobe Flash Professional CS6*.

Menurut (Binanto, 2010) Model pembelajaran adalah suatu desain atau rancangan yang menggambarkan proses rincian dan penciptaan situasi lingkungan yang memungkinkan anak berinteraksi dalam pembelajaran, sehingga terjadi perubahan atau perkembangan pada diri anak. Adapun komponen model pembelajaran meliputi; konsep, tujuan pembelajaran, materi/tema, langkah-langkah/prosedur, metode, alat/sumber belajar, dan teknik evaluasi.

Menurut (Roger, 2012) Pengujian *White Box* adalah metode desain *test case* menggunakan struktur control dsain *procedural* untuk memperoleh *test case*. Dengan menggunakan metode pengujian *white box*, perekayasa sistem dapat melakukan *test case* adalah:



1. Memberikan jaminan bahwa semua jalur *independent* pada suatu modul telah digunakan paling tidak satu kali.
2. Menggunakan semua keputusan logis pada sisi *true* dan *false*.
3. Mengeksekusi semua *loop* pada batasan mereka dan pada batas operasional mereka.
4. Menggunakan struktur data internal untuk menjamin validasinya.

METODE PENELITIAN

Ketidakhahaman pelajar terhadap suatu pelajaran tertentu mungkin disebabkan karena pelajaran yang diajarkan tidak memiliki *interface* yang menarik sehingga untuk seterusnya pelajar akan merasa jenuh untuk pelajaran tersebut. Tampilan yang menarik yang dapat menggambarkan pelajaran tersebut secara audiovisual akan memberikan daya tarik terhadap suatu pelajaran.

Identifikasi masalahnya yaitu bagaimana membuat pelajar dapat lebih mudah mengerti dan tertarik pada pelajaran IPS. Ketertarikan pelajar terhadap suatu bagian tertentu pada pelajaran tersebut diharapkan dapat menarik pelajar juga ke bagian-bagian lainnya pada pelajaran tersebut. Khususnya tentang ASEAN yang dapat memudahkan siswa memahami pelajaran tersebut serta menjadikan IPS menjadi pelajaran yang benar-benar menarik minat siswa.

Perancangan animasi interaktif pengenalan negara anggota asean, diharapkan dapat memudahkan pengguna dalam proses belajar mengenal negara anggota asean melalui media pembelajaran interaktif dengan tampilan yang menarik agar mudah dipahami.

A. Observasi

Yaitu dengan melakukan pengamatan, pencatatan dan pengumpulan data yang dibutuhkan. Pengamatan dilakukan dengan melihat kegiatan belajar mengajar mata pelajaran IPS di Sekolah Dasar.

B. Wawancara

Yaitu melakukan tanya jawab kepada siswa dan pengajar di sekolah dasar melalui dialog.

C. Studi Pustaka

Dengan metode ini dapat membantu penelitian dalam hal pembuatan skripsi yang ditunjang dengan beberapa buku dan literature, termasuk data publik dan data dari *internet* atau *website* dan lain-lain.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Karakteristik *software*

Dalam merancang animasi interaktif harus berpedoman pada karakteristik dan unsur yang terdapat pada aplikasi multimedia, yaitu:

1. Format

Program telah diformat *SWF Movie* sehingga pengguna tinggal *double* klik saja sehingga memudahkan *user* untuk memudahkan aplikasi ini.

2. Peraturan (*Rules*)

Peraturan pada aplikasi ini adalah dengan mengklik tombol-tombol navigasi yang ada sehingga akan menampilkan animasi yang berisi keterangan dan suara dari gambar yang di-klik.

3. Kebijakan (*Policy*)

Dalam kebijakan ini penulis telah membuat animasi interaktif pembelajaran mengenai pengenalan Negara anggota asean. Dengan mengklik tombol-tombol yang ada maka akan muncul sebuah animasi yang mengeluarkan suara dan teks yang berisi informasi dari gambar tersebut.

4. Skenario

Dalam aplikasi ini terdapat 6 menu diantaranya:

a. Sejarah

Button ini *user* akan diperkenalkan dengan sejarah terbentuknya asean.

b. Anggota

Button ini *user* akan ditunjukkan berbagai negara yang menjadi anggota *asean community*.

c. Latihan

Latihan soal ini mempunyai 20 pertanyaan dan *user* wajib menjawab pertanyaan tersebut mengenai bahasan asean. Setelah menjawab 20 soal maka diakhir akan muncul *score* nilai keseluruhan untuk jawaban yang telah dijawab dengan benar.

d. Profil

Dalam menu ini terdapat biodata penulis perancang animasi.

e. Keluar

Button ini jika *user* mengklik maka akan muncul teks percakapan dan keluar dari animasi secara otomatis.

5. *Event/Challenge*

Tantangan yang harus diselesaikan ialah dengan menjawab pertanyaan dari soal latihan yang mempunyai 20 soal pertanyaan.

6. *Score Model*

Dalam menu latihan terdapat 20 soal pertanyaan, setiap soal bernilai *score* 5 jika dijawab dengan benar dan *score* 0 jika jawaban salah. Nilai total akan muncul di akhir dan sesuai dengan jawaban yang telah user jawab dengan benar.

7. *Indicators*

Indikasi penentuan keberhasilan *user* dalam menu Asean adalah bisa menyelesaikan soal pada masing-masing pertanyaan dengan nilai diatas 60.

Perancangan *storyboard*

Perancangan *storyboard* berisi pembahasan mengenai alur cerita dari aplikasi yang akan ditampilkan dengan menggunakan tulisan dan gambar. Berikut alur cerita aplikasi ini,

1. *Storyboard* Menu Utama

Berikut ini adalah gambaran dari *storyboard* Menu Utama seperti yang dijelaskan oleh tabel berikut ini.

Tabel III.1
Storyboard Menu Utama

Visual	Sketsa	Sound
Pada frame ini terdapat 5 tombol yaitu Sejarah ASEAN, Anggota ASEAN, Soal Latihan, Profil, dan Keluar		SejarahIndonesia.wav

2. *Storyboard Sejarah*

Berikut ini adalah gambaran dari *storyboard* sejarah seperti yang dijelaskan oleh tabel berikut ini.

Tabel III.2
Storyboard Sejarah

VISUAL	SKETSA	SOUND
Pada frame ini terdapat Deskripsi Sejarah Terbentuknya ASEAN dan tombol kembali.		001.wav

3. *Storyboard Anggota*

Berikut ini adalah gambaran dari *storyboard* anggota seperti yang dijelaskan oleh tabel berikut ini.

Tabel III.3
Storyboard Anggota

VISUAL	SKETSA	SOUND
Pada frame ini terdapat 11 tombol yaitu tombol negara Indonesia, Myanmar, Thailand, Laos, Kamboja, Vietnam, Filipina, Brunei, Singapura, Malaysia, dan tombol Beranda		

4. *Storyboard Negara Indonesia*

Berikut ini adalah gambaran dari *storyboard* negara indonesia seperti yang dijelaskan oleh tabel berikut ini.

Tabel III.4
Storyboard Negara Indonesia

VISUAL	SKETSA	SOUND
Pada frame ini terdapat Peta Indonesia, Profil Singkat, dan tombol kembali.		01.wav

5. *Storyboard Soal latihan*

Berikut ini adalah gambaran dari *storyboard* soal latihan seperti yang dijelaskan oleh tabel berikut ini.

Tabel III.5
Storyboard Total Nilai Dari Jawaban Soal Latihan

VISUAL	SKETSA	AUDIO
Dalam frame ini berisi total nilai dan skor dari jawaban yang telah dijawab pemain Dan tombol main lagi untuk memulai latihan kembali dan home untuk kembali ke menu utama		PinkPanther.wav

6. Storyboard Profil

Berikut ini adalah gambaran dari *storyboard* profil seperti yang dijelaskan oleh tabel berikut ini.

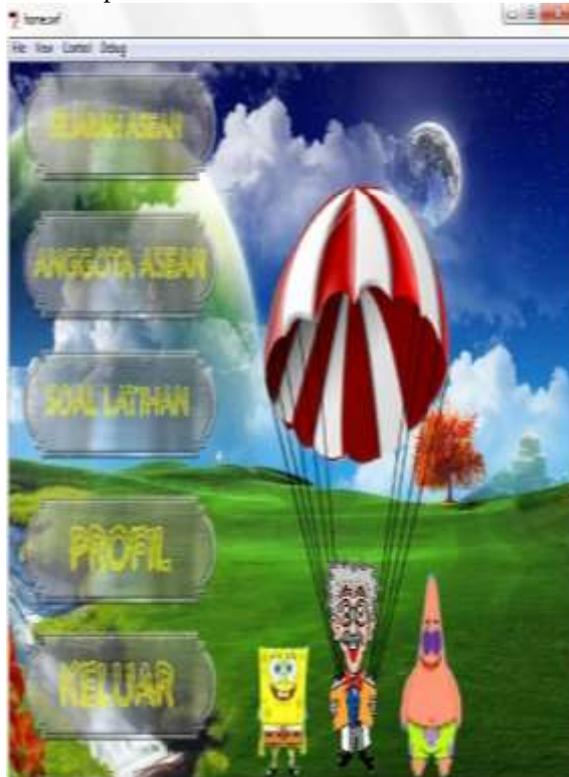
Tabel III.6
Storyboard Profil

VISUAL	SKETSA	AUDIO
Dalam frame ini terdapat foto, keterangan penulis dan tombol kembali.	Keterangan Penulis Foto Tombol Kembali	KORN-Twisted Transistor.mp3

User Interface

Dalam pembuatan animasi ini, dikarenakan fungsinya yang bersifat informasi pengenalan, animasi ini dibuat tidak terlalu berlebihan. Sehingga *user* dapat menggunakan dengan mudah. Tampilan *user interface* dari animasi interaktif ini antara lain:

1. Tampilan Menu Utama



Gambar 1.
Tampilan Menu Utama

2. Tampilan Sejarah



Gambar 2.
Tampilan Sejarah

3. Tampilan Anggota ASEAN



Gambar 3.
Tampilan Anggota ASEAN

4. Tampilan Negara Indonesia



Gambar 4.
Tampilan Negara Indonesia

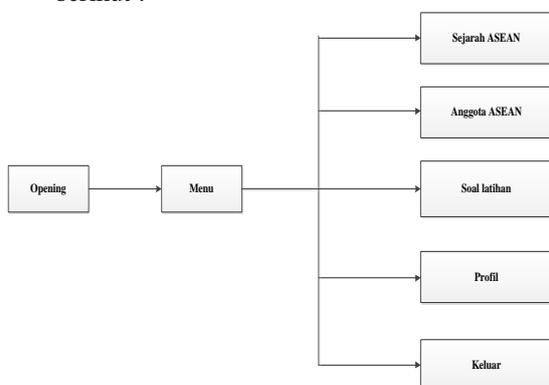
5. Tampilan Soal Latihan



Gambar 5.
Tampilan Soal Latihan

1. Scene Menu Utama

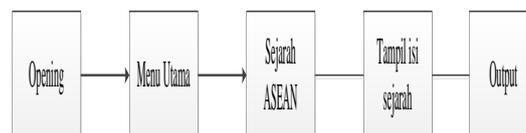
Berikut ini adalah gambaran dari *State Transition Diagram (STD)* pada halaman Menu Utama, deskripsi keseluruhan dijelaskan pada gambar berikut :



Gambar 6.
State Transition Diagram Menu Utama

2. Scene Menu Sejarah

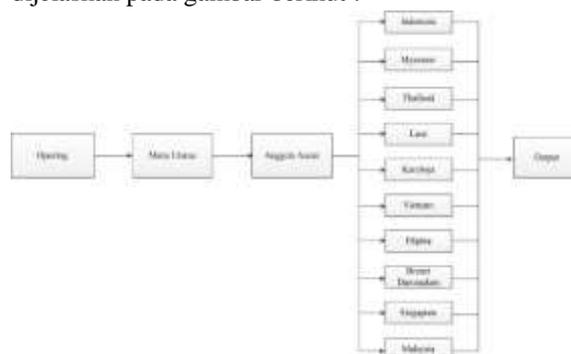
Berikut ini adalah gambaran dari *State Transition Diagram (STD)* pada halaman Menu Sejarah, deskripsi keseluruhan dijelaskan pada gambar berikut :



Gambar 7.
State Transition Diagram Menu Sejarah

3. Scene Menu Anggota

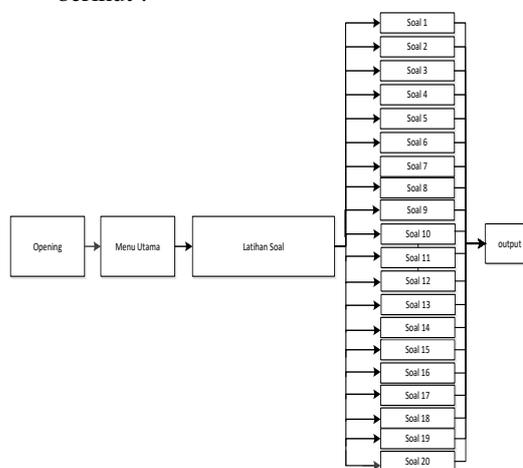
Berikut ini adalah gambaran dari *State Transition Diagram (STD)* pada halaman Menu Anggota, deskripsi keseluruhan dijelaskan pada gambar berikut :



Gambar 8.
State Transition Diagram Anggota

4. Scene Soal Latihan

Berikut ini adalah gambaran dari *State Transition Diagram (STD)* pada menu Soal Latihan, deskripsi keseluruhan dijelaskan pada gambar berikut :



Gambar 9.
State Transition Diagram Soal Latihan

KESIMPULAN

Kesimpulan bahwa masalah yang dihadapi yaitu masih banyak siswa yang belum mengetahui Negara anggota asean diakibatkan sarana pembelajaran yang sangat minim dan metode pembelajaran yang monoton tanpa adanya permainan, sehingga membuat siswa jenuh saat belajar. Oleh karena itu, diperlukan animasi interaktif pengenalan Negara anggota asean untuk mengatasinya.

Adapun hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatan aplikasi pembelajaran animasi interaktif antara lain:

1. Pembelajaran dengan menggunakan metode animasi interaktif dapat meningkatkan minat siswa untuk mengenal Negara anggota asean.
2. Dalam merancang animasi interaktif mempunyai beberapa hal yang harus diperhatikan.
 - a. Menarik, sesuai dengan tingkat umur calon pengguna.
 - b. Edukatif, semua yang terdapat didalamnya terdapat unsur pendidikan yang
 - c. disajikan dengan tampilan yang menarik.
 - d. Tidak monoton, artinya untuk membuat pengguna merasa terus menerus tertarik
 - e. terhadap karya kita diperlukan suatu yang dinamis.
 - f. d. Mempunyai tujuan yang jelas, yaitu setiap apa yang ditampilkan pada layar terdapat tanggung jawab didalamnya.

REFERENSI

- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Binanto, I. (2010). *Multimedia Digital Dasar Teori + Pengembangannya*. ANDI.
- Fajaraditya, I Nym. Anom, A. A. G. D. K. P. (2013). Perancangan Media Interaktif Pembelajaran Bahasa Bali Untuk Anak Anak Dengan Load Movie Berbasis Animasi Flash. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, II(2), 110.
- Muhammad, R. (2012). Penggunaan Animasi Dengan Macromedia Flash Untuk Meningkatkan Daya Ingat Terhadap Matematika Pada Materi Geometri Di Kelas X SMA Negeri 3 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Didaktika - Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh*, XII(2).
- Novaliendry, D. (2013). Aplikasi Game Geografi Berbasis Multimedia Interaktif. *Jurnal Teknologi Informasi & Pendidikan*, VI(2).
- Roger, P. (2012). *Rekayasa Perangkat Lunak*. ANDI.
- Wahono. (2006). *Multimedia Sebagai Media Pembelajaran Interaktif*. Unners Press.