

**PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF MENGENAL
NAMA-NAMA HEWAN DAN TUMBUHAN
UNTUK ANAK USIA DINI**

JURNAL



RAHMAT FITRA ANANDA

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
Wisuda Periode September 2014**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

**PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF MENGENAL
NAMA-NAMA HEWAN DAN TUMBUHAN
UNTUK ANAK USIA DINI**

RAHMAT FITRA ANANDA

Artikel ini disusun berdasarkan Laporan Karya Akhir "Perancangan Media Interaktif Mengenal Nama-Nama Hewan dan Tumbuhan Untuk Anak Usia Dini" untuk persyaratan wisuda periode September 2014 yang telah diperiksa dan disetujui oleh kedua dosen pembimbing.

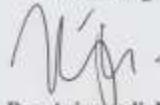
Padang, Juni 2014

Pembimbing I



Drs. M. Nasrul Kamal, M.Sn
NIP. 19630202.199303.1.002

Pembimbing II



Drs. Ariusngedi, M.Sn
NIP. 19620602.198903.1.003

PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF MENGENAL NAMA – NAMA HEWAN DAN TUMBUHAN UNTUK ANAK USIA DINI

Rahmat Fitra Ananda¹, Drs. M. Nasrul Kamal, M.Sn², Drs. Ariusmedi, M.Sn³

Program Studi Desain Komunikasi Visual
Jurusan Pendidikan Seni Rupa
FBS Universitas Negeri Padang
E-mail: Beehohohoho@gmail.com

Abstrak

Media interaktif mengenal nama-nama hewan dan tumbuhan ini menampilkan berbagai macam binatang dan tumbuhan. Disajikan dalam bentuk gambar dan tulisan. Proses penyampaian kepada anak-anak usia dini dibantu oleh guru pembimbingnya atau orang tua. Hal ini tentu menuntut untuk bisa menarik perhatian anak-anak dan berusaha mengoptimalkan penyampaian informasi yang ada di media interaktif ini agar bisa dicerna dengan baik. Bertitik tolak dari permasalahan tersebut, penulis akan merancang media pengajaran mengenal nama-nama hewan dan tumbuhan berupa gambar yang menampilkan hewan dan tumbuhan yang juga dilengkapi dengan audio dari suara binatang.

Elemen visual dan audio yang digabungkan dalam media ini diharapkan mampu mencapai tujuan dari perancangan media interaktif tersebut. Tujuan dari perancangan media interaktif itu sendiri adalah bagaimana agar penyampaian informasi tersebut lebih optimal dan dapat meningkatkan atensi serta kemandirian anak usia dini dalam mengenal mengenal hewan dan tumbuhan disekitar melalui media interaktif tersebut.

Metode perancangan media interaktif tersebut menggunakan analisis SWOT. *Strength* (kekuatan) dari media interaktif yang akan dirancang, *weakness* (kelemahan) dari Media-media mengenal nama-nama hewan dan tumbuhan yang bersifat grafis, *opportunity* (peluang) yang dilihat dari data-data hasil observasi, maupun *treath* (ancaman) yang ditemukan dari data-data hasil observasi. Pertimbangannya adalah karena analisis SWOT terutama dipergunakan untuk menilai dan menilai ulang (reevaluasi) suatu hal yang telah ada dan telah diputuskan sebelumnya dengan tujuan meminimumkan risiko yang mungkin timbul.

Hasil perancangan media interaktif mengenal nama-nama hewan dan tumbuhan dikemas dalam CD disertai dengan desain cover dan sampul CD tersebut. Dimana informasi yang dikemas adalah berupa mengenal nama-nama hewan dan tumbuhan, dan kuis menebak nama-nama hewan.

Kata kunci: Media interaktif, anak usia dini, nama – nama hewan, binatang.

¹Mahasiswa penulis Laporan Karya Akhir Prodi Desain Komunikasi Visual untuk wisuda periode September 2014

²Pembimbing I, dosen FBS Universitas Negeri Padang

³Pembimbing II, dosen FBS Universitas Negeri Padang

Abstract

Interactive media recognize the names of animals and plants showing various kinds of animals and plants. Presented in the form of images and text. The process of delivering to children early age assisted by mentor teachers or parents. This certainly requires to be able to attract the attention of children and tried to optimize the delivery of information in interactive media is to be well understood. Based on the these problems, the authors will design a teaching media to recognize the names of animals and plants that displays several images of animals and plants which also include with audio of animal sounds.

and audio elements that combined in this media is expected to achieve the goal of designing the interactive media. The purpose of the interactive media design itself is how to how to make the delivery of information could be optimal and may increase the existence and independence of early childhood in recognizing about animals and plants through the interactive media.

The design method of this interactive media using SWOT analysis. Strength (strength) from the interactive media that will be designed, weakness (weakness) from media recognize the names of animals and plants which is graphical, opportunity (opportunities) as seen from the data of observation, and Threat (threat) found from the data of observation results. The consideration is due to SWOT analysis is used to assess and re-assess (reevaluation) something that has existed and already decided previously with the goal of minimizing the risks that may arise.

Design results of interactive media recognize the names of animals and plants are packed in a CD along with the design of the cover and the cover of the CD. Where information is packaged in the form of recognize names of animals and plants, and a quiz to guess the names of animals.

keywords : interactive media, early childhood, Animals name, plants name

A. Pendahuluan

Multimedia didunia pendidikan sekarang ini sangat berkembang dengan pesatnya dikarenakan lingkungan, kejenuhan anak yang semakin besar deng. Era

komputerisasi dan globalisasi menuntut manusia untuk menggunakan perangkat komputer, dengan banyaknya pengguna perangkat komputer, para ahli mulai mengembangkan aplikasi - aplikasi yang sangat memudahkan manusia dalam mengakses informasi. Kemudahan aplikasi multimedia interaktif yang terus dikembangkan sehingga lebih mendekati dengan kebutuhan manusia, serta mempengaruhi penggunaan komputer sebagai alat bantu pembelajaran. Ini dikarenakan kebutuhan dan minat belajar anak yang begitu sedikit an metode pembelajaran yang ada pada pendidikan sekarang ini.

E-Learning atau pembelajaran elektronik, merupakan salah satu bentuk dari aplikasi Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam kegiatan pembelajaran. *E-learning* atau proses pembelajaran elektronik ini dilaksanakan guna meningkatkan kualitas rangkaian kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran yang bisa digunakan adalah model Pembelajaran Berbasis Web (*Web-Based Learning*), Pembelajaran Berbasis Komputer (*Computer Based Learning*), Pendidikan Virtual (*Virtual Education*) dan Kolaborasi Digital (*Digital Collaboration*). Sedangkan materi pelajarannya sendiri bisa dihantarkan melalui media internet, intranet, tape video atau audio, penyiaran melalui satelit, televisi interaktif dan CD-ROM.

Hofstetter (2001:16) mendefinisikan multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, *audio* , gambar bergerak dengan menggabungkan *link* dan *tool* yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi dan komunikasi. Dengan memanfaatkan

multimedia semua bidang yang dilakukan akan terlihat menarik, lebih hidup dalam ekspresi maupun cara beraktifitas.

Optimalisasi terhadap apa yang ingin disampaikan kepada anak usia dini, diperlukan sebuah strategi. Strategi tersebut berupa pendekatan kreatif terhadap anak usia dini. Dengan melakukan pendekatan tersebut diharapkan mampu mengoptimalkan penyampaian sebuah informasi kepada anak usia dini. Pendekatan yang dilakukan mungkin berupa menerapkan warna yang cenderung disukai anak - anak.

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentan usia 0 - 6 tahun (Undang - undang Sisdiknas tahun 2003) dan 0 - 8 tahun menurut para pakar pendidikan anak.

Mansur (2005: 88) menyatakan anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik. Mereka memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya. Pada masa ini merupakan masa emas atau *golden age*, karena anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat dan tidak tergantikan pada masa mendatang. Menurut berbagai penelitian di bidang neurologi terbukti bahwa 50% kecerdasan anak terbentuk dalam kurun waktu 4 tahun pertama. Setelah anak berusia 8 tahun perkembangan otaknya mencapai 80% dan pada usia 18 tahun mencapai 100% (Slamet Suyanto, 2005: 6).

Bhagawati (2012:2) yang diakses dari www.unsoed.ac.id pada tanggal 06 November 2012 menyatakan bahwa pentingnya menanamkan kecintaan terhadap makhluk hidup kepada anak - anak. Dengan rasa kecintaan itulah akan muncul rasa ingin tahu yang lebih dalam sehingga akan meningkatkan minat anak untuk mempelajari dan mengenal lebih dalam makhluk hidup disekitarnya. Dengan mengetahui beragam-ragam makhluk hidup dan tumbuhan anak mampu membedakan bentuk-bentuk dari hewan dan tumbuhan.

Sehingga terlahir rumusan masalah sebagai berikut: **Bagaimana memperkenalkan nama-nama hewan dan tumbuhan untuk anak usia dini melalui media interaktif.**

Setelah mendapatkan data-data dari hasil observasi dan wawancara untuk memecahkan masalah-masalah yang ada, maka dari data-data yang telah diperoleh perancang menggunakan analisa data yaitu analisis SWOT (*strength, weakness, opportunity, threat*)

Menurut Sarwono dan Lubis (2007:18)

Analisis SWOT dipergunakan untuk menilai dan menilai ulang (re-evaluasi) suatu hal yang telah ada dan telah diputuskan sebelumnya dengan tujuan meminimumkan resiko yang mungkin timbul. Langkahnya adalah dengan mengoptimalkan segi positif yang mendukung serta meminimalkan segi negatife yang berpotensi menghambat pelaksanaan keputusan perancang yan telah diambil.

Dengan menggunakan metode analisis SWOT penulis dapat membandingkan kelebihan dan kekurangan dari media interaktif mengenal nama-nama hewan dan tumbuhan.

1. Faktor Internal

a. *Strength* (kekuatan)

- 1) Tampilan yang lebih menarik dari pada bahan buku ajar.
- 2) Peragaan dengan animasi hewan membuat penyampaian informasi yang disampaikan lebih optimal dan mudah diterima anak-anak usia dini.
- 3) Ada sebuah proses komunikasi didalam nya sebagai bentuk interaksi kepada anak.
- 4) Membantu meningkatkan minat membaca anak-anak.

b. *Weakness* (kelemahan)

- 1) Media tersebut tidak bergerak dapat membuat anak-anak usia dini cepat merasa bosan.
- 2) Bagi anak-anak usia dini yang belum mampu membaca dengan benar, media ini hanya akan bisa dilihat-lihat saja.
- 3) Tidak adanya bimbingan *audio* dalam menyebutkan dengan benar dari nama hewan dan tumbuhan.

2. Faktor Eksternal

a. *Opportunity* (peluang)

- 1) Masih jarang nya media pembelajaran interaktif dalam mengenal hewan dan tumbuhan.
- 2) Adanya peluang meningkatkan kecintaan anak pada lingkungan hidup.

b. *Threat* (ancaman)

- 1) Bagaimana meningkatkan ketertarikan anak untuk lebih mengenal nama-nama hewan dan tumbuhan.
- 2) Bagaimana menciptakan suasana yang tidak membosankan bagi anak – anak usia dini.

Berdasarkan analisis data diatas dapat disimpulkan bahwa media interaktif mengenal nama-nama hewan dan tumbuhan memiliki kekuatan yaitu tampilan yang lebih menarik dibandingkan bahan buku ajar.

B. Pembahasan

Dari berbagai proses diatas maka terciptalah karya dengan satu buah media utama media interaktif dan 7 buah media pendukung yaitu: *cover CD*, label *CD*, poster, stiker, pin, gantungan kunci, x-banner.

Media Utama Media Interaktif



Gambar 1



Gambar 2



Gambar 3



Gambar 4



Gambar 5

Media Pendukung

1. Cover CD.

Pada cover cd dipilih alternatif 1, karena pada alternatif 1 warna yang digunakan sangat cocok dengan konsep yang ceria .



Gambar 6

2. Label CD

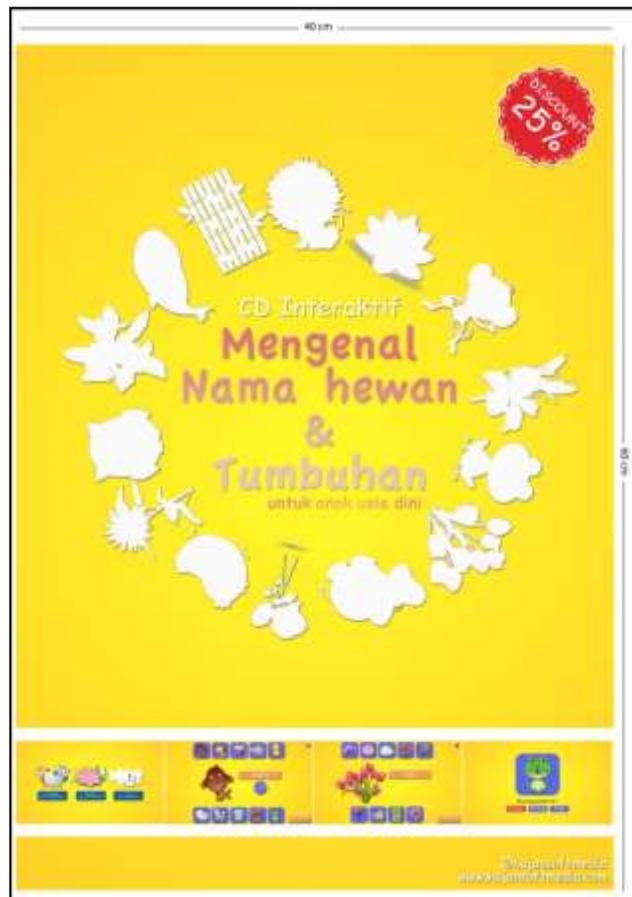
Alternatif 1 pada perancangan label CD dipih karena komposisi dari penempatan logo, *headline* dan *taglinenya* serta penempatan visual yang seimbang sehingga tampak lebih menarik.



Gambar 7

3. Poster

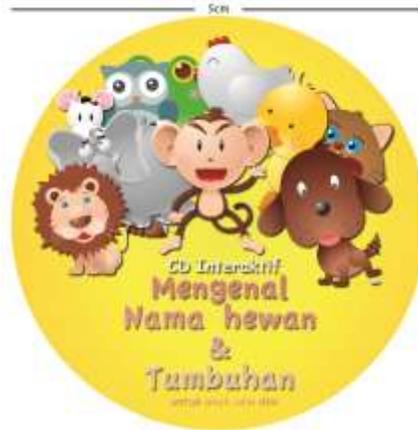
Pada perancangan poster, alternatif yang dipilih yaitu alternatif 3, karena perancangan poster pada alternatif 3 penempatan *headline*, *tagline* disusun dengan menarik.



Gambar 8

4. Stiker

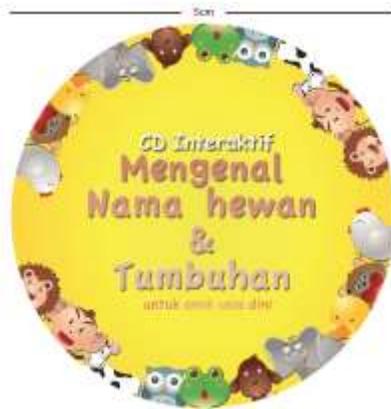
Alternatif 2 dipilih dalam perancangan stiker ini, karena perpaduan antara warna dan *font* sangat terlihat menarik.



Gambar 9

5. Pin

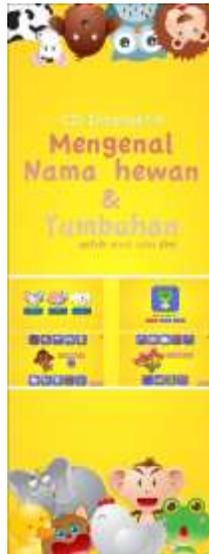
Alternatif yang terpilih pada pembatas buku adalah alternatif dua, alternatif ini dipilih karena penempatan logo, *headline* dan *tagline* yang disusun dengan baik sehingga menghasilkan desain pembatas buku yang lebih menarik.



Gambar 10

6. X-banner

Alternatif yang terpilih yaitu alternatif 2, alternatif 2 dipilih karena penggabungan yang seimbang dari semua unsur yaitu: huruf, logo dan warna sehingga membuat pin yang digunakan untuk *accessories* ini terlihat menarik.



Gambar 11

7. Gantungan Kunci

Alternatif yang dipilih yaitu alternatif 3, alternatif ini dipilih karena unsur *visual*, huruf dan logo yang terdapat pada perancangan *sticker* ini.



Gambar 12

C. Kesimpulan

Media interaktif mengenal nama-nama hewan dan tumbuhan ini menampilkan beberapa nama - nama hewan dan tumbuhan disertai dengan kuis menebak nama hewan. Media interaktif merupakan sebuah media yang dirancang untuk membentuk respon yang aktif bagi target *audiencenya*. Sehingga penyampaian informasi melalui media interaktif tersebut lebih optimal.

Perancangan media interaktif mengenal nama - nama hewan dan tumbuhan tersebut dirancang agar setiap detail dari informasi yang disajikan dapat diakses dengan mudah. Melihat, membaca, dan mendengar informasi yang disediakan oleh media ini dapat dilakukan secara bersamaan. Setiap detail informasi tersebut bisa dicermati langkah demi langkah dan dapat diulangi kembali langkah-langkah tersebut. Hal tersebut dikonsep sedemikian rupa sehingga penyampaian informasi tersebut lebih optimal dan dapat meningkatkan atensi serta kemandirian anak usia dini dalam mengenal nama - nama hewan dan tumbuhan melalui media interaktif tersebut.

Penentuan konsep sangat perlu dilakukan sebelum memproses lebih lanjut perancangan tersebut. Dengan memperhatikan apa yang menjadi alasan dari perancangan, pada siapa, kapan, dan dimana suatu masalah terjadi sehingga diperlukannya perancangan desain tersebut. Lalu bagaimana solusi pemecahan masalah yang akan dikonsep untuk menghadapi masalah tersebut. Sehingga jelas tujuan dan manfaat dari perancangan tersebut.

Metode analisis data yang digunakan adalah metode analisis SWOT (*strenght, weakness, opportunity, treath*). *Strenght* (kekuatan) dari media interaktif yang akan dirancang, *weakness* (kelemahan) dari media - media mengenal nama - nama hewan dan tumbuhan yang bersifat grafis, *opportunity* (peluang) yang dilihat dari data - data hasil observasi, maupun *treath* (ancaman) yang ditemukan dari data - data hasil observasi. Pertimbangannya adalah karena analisis SWOT terutama dipergunakan untuk menilai dan menilai ulang (reevaluasi) suatu hal yang telah ada dan telah diputuskan sebelumnya dengan tujuan meminimumkan risiko yang mungkin timbul. Metode analisis ini sesuai dengan tujuan karya yang akan dibuat yaitu untuk merevaluasi kembali media - media mengenal nama - nama hewan dan tumbuhanyang bersifat grafis.

Dalam perancangan media interaktif mengenal nama-nama hewan dan tumbuhanini, media dikonsep dengan menampilkan beberapa hewan lucu dan ceria. Sedangkan warna yang digunakan adalah warna hijau, ungu dan kuning. *Layout* dirancang dengan bantuan *software adobe photoshop*. Sedangkan untuk menghubungkan setiap halaman yang dpersiapkan diproses lagi dengan *software adobe flash*.

Hasil perancangan media interaktif mengenal nama-nama hewan dan tumbuhan tersebut dikemas dalam CD lengkap dengan desain cover dan sampul CD tersebut. Informasi yang dikemas dalam media interaktif tersebut berupa mengenal nama-nama hewan dan tumbuhan, dan kuis menebak nama hewan. Media interaktif tersebut dapat kembali dioperasikan dengan computer.

D. Saran

Dari hasil perancangan media interaktif mengenal nama - nama hewan dan tumbuhan untuk anak usia dini tersebut, diharapkan mampu menjadi perbandingan nantinya. Sehingga ke depannya akan muncul lagi berbagai ide baru tentunya. Selain itu, perancangan media ini diharapkan dapat bermanfaat bukan saja untuk anak usia dini, tetapi juga bagi khalayak ramai.

Dengan adanya perancangan media interaktif tersebut, sebagai perancang dan para praktisi desain komunikasi visual agar dapat menyadari bahwa luasnya cakupan dunia desain komunikasi visual. Karena hampir semua proses komunikasi yang terjadi dalam kehidupan sehari-sehari dilakukan dengan memanfaatkan komunikasi visual. Sebagai contoh iklan-iklan komersil atau iklan layanan masyarakat yang ditemui di jalanan, *sign system* hotel, rumah sakit, dan lain - lain. Hal tersebut adalah sebagian kecil dari contoh komunikasi visual.

Dengan demikian, media interaktif mengenal nama-nama hewan dan tumbuhan tersebut diharapkan juga mampu memicu lahirnya ide-ide baru yang lebih kreatif dan bermanfaat tidak untuk diri sendiri tetapi juga untuk khalayak ramai.

DAFTAR RUJUKAN

- Arsyad, Azhar. 2006. *Media pengajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Rustan, S. 2009. *Layaout Dasar dan Penerapana*. Jakarta: Gramedia
- Sarwono, Jonathan dan Lubis, Hary. 2007. *Metode Riset untuk Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: CV Andi Offset
- Supriyono, Rakhmat. 2010. *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Suyadi. 2010. *Psikologi belajar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: PT. Pustaka Insan Madani.
- <http://www.id.wikipedia.org/wiki/Multimedia> diakses 20 November 2012
- <http://jatengklubguru.com> diakses 20 November 2012