



LAPORAN PROYEK AKHIR

MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF KETRAMPILAN MEMBATIK UNTUK ANAK TUNAGRAHITA RINGAN PADA SLB N SEMARANG

Laporan ini disusun guna memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan program studi Teknik Informatika D-3 pada Fakultas Ilmu Komputer

Universitas Dian Nuswantoro

Disusun oleh:

Nama : Sayang Sulistiya Edy Fitriana
NIM : A22.2010.02092
Program Studi : Teknik Informatika (D-3)

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO

SEMARANG

2013

PERSETUJUAN UJIAN PROYEK AKHIR

Pada hari ini tanggal saya selaku dosen pembimbing Proyek Akhir dari Mahasiswa dibawah ini :

Nama Pelaksana : Sayang Sulistiya Edy Fitriana

NIM : A22.2010.02092

Program Studi : Teknik Informatika

Fakultas : Ilmu Komputer

Judul Proyek akhir : Media Pembelajaran Interaktif Ketrampilan Membatik untuk Anak Tunagrahita Ringan pada SLB N Semarang.

Menyatakan bahwa Proyek Akhir mahasiswa tersebut sudah layak untuk diuji.

Semarang, Oktober 2013

Mengetahui :
Dekan Fakultas Ilmu Komputer

Menyetujui :
Dosen Pembimbing

Dr. Drs. Abdul Syukur, M.M

Edi Sugiarto, S.Kom, M.Kom

PENGESAHAN DEWAN PENGUJI

Nama : Sayang Sulistiya Edi Fitriana
NIM : A22.2010.02092
Program Studi : Teknik Informatika
Fakultas : Ilmu Komputer
Judul Proyek Akhir : Media Pembelajaran Interaktif Keterampilan
Membatik untuk Anak Tunagrahita Ringan pada
SLB N Semarang.

Proyek akhir ini telah diujikan dan dipertahankan dihadapan Dewan Penguji pada Sidang proyek akhir tanggal 20 Oktober 2013. Menurut pandangan kami, proyek akhir ini memadai dari segi kualitas maupun kuantitas untuk tujuan penganugrahan gelar Ahli Madya (.amd)

Semarang, Oktober 2013

Dewan Penguji

Edi Sugiarto S.Kom, M.Kom
Pendamping

Arry Maulana S., SS.
Anggota

Abu Salam, M.Kom.
Ketua Penguji

PERNYATAAN KEASLIAN PROYEK AKHIR

Sebagai mahasiswa Universitas Dian Nuswantoro, yang bertanda tangan dibawah ini, saya :

Nama : Sayang Sulistiya Edy Fitriana

NIM : A22.2010.02092

Menyatakan bahwa proyek akhir saya yang berjudul :

MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF KETRAMPILAN MEMBATIK UNTUK ANAK TUNAGRAHITA RINGAN PADA SLB N SEMARANG

Merupakan karya asli saya (kecuali cuplikan dan ringkasan yang masing-masing telah saya jelaskan sumbernya). Apabila di kemudian hari, karya disinyalir bukan merupakan karya asli saya, yang disertai dengan bukti-bukti yang cukup, maka saya bersedia untuk dibatalkan gelar saya beserta hak dan kewajiban yang melekat pada gelar tersebut. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Semarang

Pada tanggal : 20 Juni 2013

Yang menyatakan

(Sayang Sulistiya Edy Fitriana)

**PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai mahasiswa Universitas Dian Nuswantoro, yang bertanda tangan dibawah ini, saya :

Nama : Sayang Sulistiya Edy Fitriana
NIM : A22.2010.02092

Demi mengembangkan Ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Dian Nuswantoro Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*non-exclusif Royalti-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul :

**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF KETRAMPILAN
MEMBATIK UNTUK ANAK TUNAGRAHITA RINGAN PADA
SLB N SEMARANG**

Beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Ekseklusif ini Universitas Dian Nuswantoro berhak untuk menyimpan, mengcopy ulang (memperbanyak), menggunakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Universitas Dian Nuswantoro, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Semarang

Pada tanggal : 10 Juni 2013

Yang menyatakan

(Sayang Sulistiya Edy Fitriana)

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan memanjatkan puji syukur kehadirat Allah SWT. Tuhan yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang yang telah melimpahkan segala rahmat-Nya kepada penulis sehingga laporan Proyek Akhir dengan judul “*Media Pembelajaran Interaktif Keterampilan Membatik untuk Anak Tunagrahita Ringan pada SLB N Semarang*” dapat penulis selesaikan sesuai dengan rencana karena dukungan dari berbagai pihak yang tidak ternilai besarnya. Oleh karena itu penulis menyampaikan terima kasih kepada :

1. Dr. Ir. Edi Noersasongko, M.Kom, selaku Rektor Universitas Dian Nuswantoro Semarang.
2. Dr. Drs. Abdul Syukur, MM, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Dian Nuswantoro Semarang.
3. Sugiyanto, M.Kom, selaku Ka.Progdi Teknik Informatik-D3
4. Edi Sugiarto, S.Kom, M.Kom, selaku pembimbing proyek akhir yang memberikan ide, memberikan informasi referensi yang penulis butuhkan dan bimbingan yang berkaitan dengan penelitian penulis.
5. Dosen-dosen pengampu pada Fakultas Ilmu Komputer Teknik Informatika Universitas Dian Nuswantoro Semarang yang telah memberikan ilmu dan pengalamannya masing-masing, sehingga penulis dapat mengimplementasikan ilmu yang telah disampaikan.
6. Orang Tua, dan teman – teman yang telah membantu dan mendukung dalam penyelesaian Proyek akhir ini.
7. Guru - guru dan Staff SLB N Semarang yang telah memberikan data – data untuk penyusunan Proyek Akhir ini.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa memberikan balasan yang lebih besar kepada beliau-beliau, dan pada akhirnya penulis berharap bahwa penulisan laporan proyek akhir ini dapat bermanfaat dan berguna sebagaimana fungsinya.

Semarang, Oktober 2013

Penulis

ABSTRAK

Warisan bangsa Indonesia kegenerasi sekarang beragam bentuk, jenis dan wujudnya. Salah satu warisan yang sampai sekarang masih dilestarikan adalah batik. SLB N Semarang merupakan sekolah luar biasa yang mengajarkan tentang ketrampilan batik. Anak tunagrahita ringan adalah salah satu anak yang bisa ketrampilan batik. Berawal dari kekurangan mereka yang tunagrahita ternyata tidak membuat mereka tak sadar akan budaya, namun ternyata justru mereka lah yang menjadi harapan karena mereka dianggap mampu berkarya dan hal itu juga didukung pula oleh kurikulum yang memasukkan satu pelajaran keterampilan khususnya dalam bidang batik ciprat. Ada cara yang lebih mudah serta dapat membantu dalam bidang pengajaran, yaitu Media Pembelajaran Interaktif. Media ini yang dirasa lebih mudah diterima dan menarik karena Media Pembelajaran Interaktif dapat lebih mengarah kepada pembelajaran yang diinginkan, khususnya dalam bidang batik ciprat.

Kata kunci : warisan bangsa Indonesia, sekolah luar biasa, batik ciprat, media pembelajaran interaktif

ABSTRAK

Indonesian heritage kegenerasi now a variety of shapes, types and symbols. One of the legacy that is still preserved is batik. N SLB Semarang is an outstanding school that teaches the skills of batik. Children mild mental retardation is one child who could batik skills. Starting from those who lack mental retardation did not make them aware of the culture, but it turns out they had been the expectation since they are considered to be able to work and it is also supported by a curriculum that includes literacy classes, especially in the field of batik Splash. There is an easier way and can assist in the areas of teaching, namely Media Interactive Learning. This media is considered more acceptable and attractive for Interactive Learning Media can be lead to the desired learning, especially in the field of batik Splash.

Keyword: Indonesian heritage, outstanding schools, batik splashes, interactive learning media

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL DALAM	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN PROYEK AKHIR	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	v
HALAMAN UCAPAN TERIMA KASIH	vi
HALAMAN ABSTRAK	vii
HALAMAN DAFTAR ISI	viii
HALAMAN DAFTAR GAMBAR	xi
HALAMAN DAFTAR TABEL.....	xv
BAB I : PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Tema dan karya.....	1
1.1.1 Alasan Pemilihan Tema.....	1
1.1.2 Alasan Pemilihan Jenis Karya.....	3
1.2 Tujuan Proyek Akhir	5
1.3 Manfaat Proyek Akhir.....	5
1.3.1 Bagi Penulis	5
1.3.2 Bagi Akademik.....	5
1.3.3 Bagi SLB N Semarang	5
1.4 Metode Pengumpulan Data.....	6
1.4.1 Alat Pengumpul Data.....	6
1.4.2 Target Audien.....	7
1.4.3 Pemilihan Lokasi.....	7
1.5 Sistematika Penulisan	7
BAB II : KONSEP BERKARYA / LANDASAN TEORI	
2.1 Batik	9
2.1.1 Sejarah Batik	9
2.1.2 Teori Batik	10

2.1.3	Jenis Produk Yang Diproduksi	11
2.2	Anak Berkebutuhan Khusus	11
2.2.1	Teori Anak Berkebutuhan Khusus	11
2.3	Media Pembelajaran	15
2.3.1	Pengertian Media Pembelajaran	15
2.3.2	Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran	15
2.3.3	Ciri-Ciri Media Pembelajaran.....	16
2.3.4	Klasifikasi dan Karakteristik Media Pembelajaran	17
2.3.5	Media Pembelajaran Interaktif	17
2.4	Multimedia.....	17
2.4.1	Definisi Multimedia	17
2.4.2	Objek Multimedia	18
2.4.3	Komponen Multimedia	19
2.4.4	Tujuan Multimedia	20
2.4.5	Keuntungan Multimedia	20
2.5	Landasan Estetika	21
2.6	Landasan TI/Pemograman	23

BAB III : METODE PENCIPTAAN KARYA

3.1	Pemilihan Alat dan Bahan	29
3.1.1	Alat	29
3.1.1.1	Identifikasi Perangkat Keras	29
3.1.1.2	Identifikasi Perangkat Lunak.....	30
3.1.2	Bahan	31
3.2	Teknik dan Proses Berkarya	36
3.3	Proses atau Prosedur Berkarya.....	37
3.4	Naskah	40
3.4.1	Story Board	40

BAB IV : HASIL KARYA

4.1	Print Out dan Spesifikasi Karya.....	44
4.1.1	Screen Shot Karya	45

4.1.2	Spesifikasi Karya	45
4.2	Deskripsi Karya.....	45
4.3	Analisis Karya.....	46
4.4	Tutorial.....	46
BAB V : PENUTUP		
5.1	Kesimpulan.....	60
5.2	Saran.....	60
DAFTAR PUSTAKA.....		61

DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar 2.1 : Interface Adobe Flash CS3	26
Gambar 2.2 : Interface Adobe Flash CS3	27
Gambar 2.3 : Penampilan Pengaturan Opsi Tool	29
Gambar 2.4 : Tampilan Jendela Panel Actions Scrip	32
Gambar 3.1 : Daftar Audio	38
Gambar 3.2 : Daftar Gambar	39
Gambar 3.3 : Daftar Text	40
Gambar 3.4 : Struktur Navigasi	45
Gambar 4.1 : Screenshoot Aplikasi	47
Gambar 4.2 : Tampilan Awal Abobe Flash CS3	48
Gambar 4.3 : Tampilan Panel Properties	48
Gambar 4.4 : Tampilan Menu Utama	49
Gambar 4.5 : Tampilan Silabus, Materi, Simulasi, Evaluasi, Profil	49
Gambar 4.6 : Tombol Keluar	50
Gambar 4.7 : Tampilan Silabus	50
Gambar 4.8 : Tombol Tutup	51
Gambar 4.9 : Tampilan Materi	51
Gambar 4.10 : Tombol Prev dan Next	51
Gambar 4.11 : Tampilan Simulasi	52
Gambar 4.12 : Kotak Warna	53
Gambar 4.13 : Tampilan Profil	53
Gambar 4.14 : Tampilan Evaluasi	54

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1	:	Scrip Menu Utama	50
Tabel 4.2	:	Scrip Sound On Of	50
Tabel 4.3	:	Scrip Tombol Keluar	52
Tabel 4.4	:	Srip Tombol Tutup	53
Tabel 4.5	:	Scrip Tombol Prev dan Next	58
Tabel 4.6	:	Scrip Simulasi	58
Tabel 4.7	:	Scrip Evaluasi	59

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Tema Dan Jenis Karya

1.1.1 Alasan Pemilihan Tema

Warisan atau peninggalan nenek moyang bangsa Indonesia kegenerasi sekarang beragam bentuk, jenis dan wujudnya. Beberapa diantara warisan itu adalah candi-candi, senjata tradisional seperti keris dan tombak, wayang, kapal laut pinisi, dan batik. Warisan-warisan tersebut tidak semuanya terpelihara dengan baik di masa sekarang, tetapi ada upaya dari pemerintah, kalangan swasta, dan masyarakat Indonesia untuk melestarikan semua peninggalan tersebut. Salah satu warisan yang sampai sekarang masih dilestarikan adalah batik [1].

SLB N Semarang merupakan salah satu sekolah luar biasa yang ada di kota Semarang yang menyelenggarakan pendidikan khusus bagi anak berkebutuhan khusus, salah satunya yaitu anak tunagrahita ringan. Dan salah satu pembelajaran yang ada di SLB N Semarang adalah pembelajaran batik. Dalam menyelenggarakan pembelajaran membatik, pendidik berpedoman pada rencana dan pengaturan tentang pendidikan, yang kesuluruhannya dikemas dalam bentuk kurikulum.

Keterampilan kerajinan batik di SLB N SEMARANG khususnya untuk anak tunagrahita ringan pada dasarnya diarahkan untuk dapat mengikuti pembelajaran didalam maupun diluar kelas dan sampai sekarang batik sendiri sudah masuk dalam materi pembelajaran. Tidak dapat dipungkiri, sebenarnya siswa luar biasa dapat mengembangkan potensi (kemampuan dirinya) jika dilakukan serangkaian kegiatan meliputi pengamatan, analisis, penilaian, serta kreasi pada setiap aktivitas

ketrampilan. Keterampilan kerajinan batik cipratan sebagai program paket pilihan di SLB diberikan atas dasar:

1. Keterampilan kerajinan batik memiliki sifat menumbuh kembangkan kemampuan mengepresikan diri dengan berbagai cara dan media, seperti bahasa rupa, peran dan berbagai perpaduannya.
2. Pelajaran ketrampilan batik sebagai program paket pilihan yang sangat bermanfaat bagi siswa sekolah luar biasa karena dapat berfungsi sebagai terapi dan pembekalan *life skills*.
3. Pelajaran keterampilan batik dapat memberikan kesempatan kepada siswa luar biasa untuk terlibat dalam berbagai pengalaman apresiasi dan kreasi yang bermanfaat langsung bagi kehidupan siswa.
4. Keterampilan batik untuk siswa luar biasa merupakan upaya memfasilitasi pengalaman emosi, intelektual, fisik, persepsi, sosial, kinestetik, estetik, artistik dan kreativitas dengan melakukan aktivitas dan kreasi terhadap berbagai produk batik tulis yang bermanfaat bagi kehidupan manusia.

Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) merupakan istilah lain untuk menggantikan kata Anak Luar Biasa (ALB) yang menandakan adanya kelainan khusus yang memiliki karakteristik berbeda antara satu dengan yang lainnya [2]. ABK terdiri atas beberapa kategori. Kategori cacat A (tunanetra) ialah anak dengan gangguan penglihatan, kategori cacat B (tunawicara dan tunarungu) ialah anak dengan gangguan bicara dan gangguan pendengaran. Kategori ini dijadikan satu karena biasanya antara gangguan bicara dan gangguan pendengaran terjadi dalam satu keadaan, kategori cacat C (tunagrahita) ialah anak dengan gangguan intelegensi rendah atau perkembangan kecerdasan yang terganggu.

Anak Tunagrahita Ringan di SLB N Semarang pada dasarnya mereka mempunyai kecerdasan IQ yang rendah sehingga untuk belajar

ketrampilan membuat mereka sangat lemah untuk focus belajar batik, banyak yang melamun, bermain kesana - kemari sehingga proses belajar terganggu, dan kurangnya ketrampilan sehingga membuat bagi mereka adalah sesuatu hal yang sulit untuk dipelajari, akan tetapi anak tunagrahita ringan di SLB N Semarang mereka masih mampu untuk dididik dan dilatih. Misalnya, membaca, menulis, berhitung, menjahit, memasak, bahkan berjualan [3]. Tunagrahita ringan lebih mudah diajak berkomunikasi. Selain itu kondisi fisik mereka tidak begitu mencolok. Mereka mampu berlindung dari bahaya apapun. Karena itu Anak Tunagrahita ringan tidak memerlukan pengawasan yang ekstra sehingga untuk diberikan Media Pembelajaran Interaktif siswa dapat mengikuti pembelajaran ketrampilan membuat.

Oleh karena penulis membahas tentang ketrampilan membuat agar dapat membantu para siswa tunagrahita ringan lebih mudah belajar ketrampilan membuat dengan adanya media pembelajaran interaktif ketrampilan membuat ini, khususnya untuk batik ciprat di SLB N Semarang.

1.1.2 Alasan Pemilihan Jenis Karya

Dari alasan pemilihan tema tersebut diatas terdapat 4 penggolongan Media Pembelajaran, yaitu *Game* Edukasi, Media Pembelajaran Interaktif, Video Pembelajaran, dan multimedia pembelajaran [4].

Game edukasi merupakan salah satu bentuk dari media pembelajaran dan mengandung nilai edukasi didalamnya. Dalam *game* edukasi pemain dituntut untuk belajar sehingga dapat menyelesaikan permasalahan yang ada. Pembelajaran disekolah biasanya bersifat formal yang dilakukan hanya dengan tertuju pada buku mata pelajaran yang tentunya kadang kala bisa membuat siswa bosan. Apalagi untuk anak-anak

yang cepat bosan dengan lingkungan sekitar. Sehingga dengan adanya *game* edukasi siswa merasa terhibur. Namun Media ini kurang cocok karena *game* edukasi lebih cocok untuk anak usia 3-7 tahun [5] yang notabnya anak umur 3-7 tahun lebih senang untuk bermain. Anak tetapi media ini ditujukan untuk anak umur 15 tahun sehingga media yang cocok digunakan adalah Media Pembelajaran Interaktif.

Sedangkan Media pembelajaran Interaktif adalah media yang digunakan pada proses pembelajaran sebagai penyalur pesan antara guru dan siswa agar tujuan pengajaran tercapai dan penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan [6]. Dengan adanya Media Pembelajaran Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, efisiensi dalam waktu dan tenaga, meningkatkan kualitas hasil belajar siswa, media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja, media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar, mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif. Media ini cocok untuk penulis angkat sebagai pemilihan jenis karya karena media ini sangat cocok untuk pembelajaran bagi anak tunagrahita ringan yang notabennya mereka lebih senang menggunakan media pembelajaran di banding dengan *game* edukasi sehingga membantu siswa untuk belajar ketreampilan membuat dengan media pembelajaran.

Berdasarkan paparan di atas maka penulis lebih cocok untuk mengangkat sebuah karya Media Pembelajaran Interaktif karena Media Pembelajaran Interaktif lebih mengarah kepada anak usia 15 tahun yang notabnya mereka bosan dengan *game*. Sehingga penulis mengangkat judul yaitu : “Media Pembelajaran Interaktif Untuk Anak Tunagrahita Ringan Pada SLB N Semarang”.

1.2 Tujuan Proyek Akhir

Tujuan dalam proyek akhir ini adalah :

Merancang dan membuat Media Pembelajaran Interaktif mengenai ketrampilan membuat bagi anak tunagrahita ringan pada SLB N Semarang.

1.3 Manfaat Proyek Akhir

Pembuatan media pembelajaran ini diharapkan mampu memberikan informasi bagi penulis, bagi akademik, bagi pengguna.

1.3.1 Bagi Penulis

- a. Penambah pengalaman penulis dalam membuat sebuah karya, yaitu media pembelajaran untuk anak-anak khususnya anak berkebutuhan khusus (ABK).
- b. Dapat menjadi tolak ukur kemampuan penulis dalam menguasai materi yang diberikan di bangku perkuliahan.

1.3.2 Bagi Akademik

- a. Dapat menjadi tolak ukur sampai dimana keberhasilan akademik melakukan visi dan misi dalam proses belajar mengajar serta penelitian diperkuliahan.
- b. Dapat menambah bahan referensi dan koleksi maupun bahan pertimbangan yang berhubungan dengan proyek akhir ataupun tugas didalam perkuliahan.

1.3.3 Bagi SLB N Semarang

Sebagai sumbangan media pembelajaran mengenai ketrampilan membuat di SLB N Semarang.

1.3.4 Bagi Siswa SLB N Semarang

- a. Sebagai alat bantu pembelajaran untuk siswa SLB N Semarang.

1.4 Metode Pengumpulan Data

1.4.1 Alat Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dipilih dan dilaksanakan dalam pengambilan data-data informasi ini adalah sebagai berikut :

a. Wawancara

Cara mengumpulkan data dengan melakukan wawancara secara langsung dengan tujuan mendapatkan informasi dari pihak yang bersangkutan. Dalam hal ini penulis melakukan wawancara di SLB N Semarang dengan guru batik.

b. Observasi

Yaitu metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan secara langsung di SLB N Semarang. Dalam hal ini penulis mengamati proses belajar mengajar yang nantinya bisa digunakan untuk menguatkan proyek akhir.

c. Dokumentasi

Merupakan metode pengumpulan data yang diperoleh dengan cara mengambil gambar yang diperlukan untuk pembuatan program aplikasi tersebut. Dalam hal ini penulis mendokumentasikan dengan cara mengambil gambar-gambar di SLB N Semarang.

d. Study Kepustakaan

Penulis mencari informasi dari internet dan buku untuk referensi.

1.4.2 Target Audiens

Target audiens dalam pembuatan dan pengaplikasian pembelajaran ini adalah Anak Tuna Grahita Ringan SLB N Semarang.

1.4.3 Pemilihan Lokasi

Penulis memilih SLB N Semarang karena SLB N Semarang mengajarkan tentang ketrampilan membuat batik untuk anak Tuna Grahita Ringan.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini terdiri dari beberapa bab, yaitu :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab pendahuluan membahas tentang latar belakang pemilihan tema dan karya yang meliputi alasan pemilihan tema, dan alasan pemilihan karya, tujuan pembuatan proyek akhir, metode pengumpulan data. Dimana pengumpulan data tersebut meliputi alat pengumpul data, pemilihan responden/target audien, pemilihan lokasi dan sistematika penulisan.

BAB II : KONSEP BERKARYA / LANDASAN TEORI

Pada bab II ini membahas kepustakaan/teori tentang tema dan jenis karya, landasan estetika/art, landasan TI/Pemograman dan desain.

BAB III : METODE PENCIPTAAN KARYA

Pada bab III membahas tentang pemilihan alat dan bahan proses dan prosedur berkarya, naskah film dan storyboard meliputi scenario, script, dan storyboard.

BAB IV : HASIL KARYA

Pada Bab IV membahas tentang foto/print out dan spesifikasi karya, deskripsi karya, analisis karya dan tutorial.

BAB V : PENUTUP

Pada bab V yang dibahas meliputi kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

Pada daftar pustaka ini berisi tentang narasumber baik dari media buku maupun dari media elektronik seperti internet.

LAMPIRAN

Lampiran terdiri dari katalog pameran, surat ijin survey dan foto-foto saat pameran.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Batik

2.1.1 Sejarah Batik

Warisan atau peninggalan nenek moyang bangsa Indonesia kegenerasi sekarang beragam bentuk, jenis dan wujudnya. Beberapa diantara warisan itu adalah candi-candi, senjata tradisional seperti keris dan tombak, wayang, kapal laut pinisi, dan batik. Warisan-warisan tersebut tidak semuanya terpelihara dengan baik di masa sekarang, tetapi ada upaya dari pemerintah, kalangan swasta, dan masyarakat Indonesia untuk melestarikan semua peninggalan tersebut. Salah satu warisan yang sampai sekarang masih dilestarikan adalah batik [1].

Batik merupakan seni tradisional asal Indonesia dalam menghias kain dan bahan lain, dengan motif yang pembuatannya dengan cara ditera dengan lilin sehingga menahan masuknya bahan pewarna. Batik tradisional dikenal pada abad ke-17 yang ditulis dan dilukis pada daun lontar. Saat itu motif batik masih didominasi dengan bentuk binatang dan tanaman. Batik mengalami perkembangan pada motifnya yaitu motif abstrak yang menyerupai awan, relief, candi, wayang beber dan sebagainya. Dengan penggabungan corak lukisan dan seni dekorasi pakaian, maka muncul seni batik tulis seperti sekarang.

2.1.2 Teori Batik

- a. Batik adalah proses penulisan gambar atau ragam hias pada media apapun dengan menggunakan lilin batik (wax / malam) sebagai alat perintang warna. Pada pembuatan *batik*, lilin batik (malam) diaplikasikan pada kain untuk mencegah penyerapan warna pada saat proses pewarnaan. Definisi batik ini telah disepakati pada Konvensi Batik Internasional di Yogyakarta

pada tahun 1997. Meskipun demikian, masyarakat awam mengenal batik sebagai kain yang memiliki corak dan motif yang khas. Dengan kata lain, orang awam mengenal *batik* sebagai motif, bukan sebagai teknik pembuatan kain [7].

- b. Batik adalah salah satu cara pembuatan bahan pakaian. Selain itu batik bisa mengacu pada dua hal. Yang pertama adalah teknik pewarnaan kain dengan menggunakan malam untuk mencegah pewarnaan sebagian dari kain. Dalam literatur internasional, teknik ini dikenal sebagai *wax-resist dyeing*. Pengertian kedua adalah kain atau busana yang dibuat dengan teknik tersebut, termasuk penggunaan motif-motif tertentu yang memiliki kekhasan [8].
- c. Batik merupakan salah satu warisan budaya bangsa, yang kini diakui dunia. Sungguh membanggakan kita semua. Karena batik menjadi ciri khas Indonesia di Kancah internasional [9].
- d. Batik adalah lukisan yang dibuat pada kain dengan bahan lilin dan pewarna (naptol), menggunakan alat canting atau kuas serta teknik tutup celup. Dalam perkembangannya, untuk mempercepat proses membatik digunakan cap. Itulah sebabnya, karya batik dengan canting dan cap dikenal dengan istilah batik tulis dan batik cap. Batik memiliki fungsi ganda, yaitu kebutuhan akan pakaian, penutup tempat tidur, sarung bantal, dan sebagainya. Secara estetis, batik lukis bisa dibingkai dan dijadikan menjadi perhiasan ruangan [10].

2.1.3 Definisi Batik Ciproat

Proses pembuatan batik yang begitu rumit, terutama batik tulis membutuhkan konsentrasi dan ketelatenan yang tinggi, merupakan kendala yang bagi siswa difabel. Dari keterbatasan ini, terciptalah Batik Cipratan. Batik Cipratan adalah proses pelakatan lilin yang diciprat-cipratkan pada kain putih dengan menggunakan sendok, kuas dll. Batik Cipratan ini termasuk batik kontemporer

yang seharusnya suatu kain batik yang tidak lazim disebut batik, tetapi masih mengguankan proses pembuatan yang sama seperti mambuat batik.

2.2 Anak Berkebutuhan Khusus

2.2.1 Teori Anak Berkebutuhan Khusus

Anak berkebutuhan khusus adalah anak dengan karakteristik khusus yang berbeda dengan anak pada umumnya tanpa selalu menunjukkan pada ketidakmampuan mental, emosi atau fisik. Yang termasuk kedalam Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) antara lain: tunanetra, tunarungu, tunagrahita, tunadaksa [11].

2.2.1.1 TunaNetra

Pengertian tunanetra mencakup tidak saja mereka yang buta, tetapi mencakup juga mereka yang mampu melihat tetapi terbatas sekali dan kurang dapat dimanfaatkan untuk kepentingan hidup sehari-hari terutama dalam belajar, jadi, individu dengan kondisi penglihatan yang termasuk "setengah melihat", "low vision" atau rabun adalah bagian dari kelompok tunanetra.

Berdasarkan uraian di atas, maka pengertian tunanetra adalah individu yang indera penglihatannya (kedua-duanya) tidak berfungsi sebagai saluran penerima informasi dalam kegiatan sehari-hari seperti halnya orang berpenglihatan normal.

Individu dengan gangguan penglihatan ini dapat diketahui dalam kondisi berikut:

1. Ketajaman penglihatannya kurang dari ketajaman yang dimiliki orang berpenglihatan normal.
2. Terjadi kekeruhan pada lensa mata atau terdapat cairan tertentu.
3. Posisi mata sulit dikendalikan oleh syaraf otak

4. Terjadi kerusakan susunan syaraf otak yang berhubungan dengan penglihatan.

Seseorang dikatakan tunanetra bila ketajaman penglihatannya (visusnya) kurang dari 6/21. Artinya, berdasarkan tes, seseorang hanya mampu membaca huruf pada jarak 6 meter yang oleh orang berpenglihatan normal dapat dibaca pada jarak 21 meter [12].

2.2.1.2 Tunarungu

Anak tunarungu adalah anak yang kehilangan seluruh atau sebagian daya pendengarannya, sehingga mengalami gangguan berkomunikasi secara verbal. Secara fisik anak tunarungu tidak berbeda dengan anak-anak dengar pada umumnya, sebab orang anak mengetahui bahwa anak penyandang ketunarunguan pada saat berbicara mereka berbicara tanpa suara atau dengan suara yang kurang jelas artikulasinya, atau bahkan mereka tidak bicara sama sekali mereka berisyarat [13].

2.2.1.3 Tunagrahita

Beberapa pengertian tunagrahita menurut beberapa ahli :

- a. Tunagrahita ialah istilah yang digunakan untuk menyebut anak yang mempunyai kemampuan intelektual di bawah rata-rata. Istilah lain untuk siswa (anak) tunagrahita dengan sebutan anak dengan hendaya perkembangan. Diambil dari kata Children with developmental impairment. Kata impairment diartikan sebagai hendaya atau penurunan kemampuan atau berkurangnya kemampuan dalam segi kekuatan, nilai, kualitas, dan kuantitas [14].
- b. Penyandang tunagrahita (cacat ganda) adalah seorang yang mempunyai kelainan mental, atau tingkah laku akibat kecerdasan yang terganggu, adakalanya cacat

mental dibarengi dengan cacat fisik sehingga disebut cacat ganda. Misalnya, cacat intelegensi yang mereka alami disertai dengan keterbelakangan penglihatan (cacat pada mata), ada juga yang disertai dengan gangguan pendengaran. Adanya cacat lain yang dimiliki selain cacat intelegensi inilah yang menciptakan istilah lain untuk anak tunagrahita yakni cacat ganda. Penanganan pada setiap ABK memiliki cara tersendiri. Mulai dari segi akademik, pribadi dan sosial mereka. Semuanya disesuaikan dengan kondisi fisik dan mental mereka [15].

Apapun klasifikasi, ciri-ciri, dan penggolongan Tunagrahita:

1. Klasifikasi anak Tunagrahita:
 - a. Debil, yaitu retardasi mental ringan. Penyandang cacat yang termasuk dalam kelompok ini dapat dilatih dan dididik.
 - b. Embisil, yaitu retardasi mental sedang. Penyandang cacat yang termasuk dalam kelompok ini mampu latih.
 - c. Idiot, yaitu retardasi mental berat. Penyandang cacat yang termasuk dalam kelompok ini tidak dapat dilatih atau dididik karena tingkat kecerdasan (IQ) sangat rendah, sehingga hanya mampu rawat.
2. ciri-ciri Tunagrahita antara lain :
 1. Kecerdasan sangat terbatas.
 2. Ketidakmampuan sosial yaitu tidak mampu mengurus diri sendiri, sehingga selalu memerlukan bantuan orang lain.
 3. Keterbatasan minat.
 4. Daya ingat lemah.
 5. Emosi sangat labil.

6. Apatis, acuh tak acuh terhadap sekitarnya.
 7. Kelainan badaniah khusus jenis mongoloid badan bungkuk, tampak tidak sehat, muka datar, telinga kecil, badan terlalu kecil, kepala terlalu besar, mulut melongo, mata sipit [15].
3. Penggolongan anak Tunagrahita:
- a. Tunagrahita ringan (IQ : 51-70),
 - a. Tunagrahita sedang (IQ : 36-51),
 - b. Tunagrahita berat (IQ : 20-35),
 - c. Tunagrahita sangat berat (IQ dibawah 20) [16].

2.2.1.4 Tunadaksa

Tunadaksa berarti suatu keadaan rusak atau terganggu sebagai akibat gangguan bentuk atau hambatan pada tulang, otot, dan sendi dalam fungsinya yang normal. Tunadaksa dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

- a. Kerusakan yang dibawa sejak lahir atau kerusakan yang merupakan keturunan.
- b. Kerusakan pada waktu kelahiran.
- c. Infeksi.
- d. Kondisi traumatik atau kerusakan traumatik.
- e. Tumor [17].

2.3 Media Pembelajaran

2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran

Kata *media* berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara' atau 'pengantar'. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis

untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal.

Media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran [18]. Sedangkan pembelajaran adalah proses, cara, perbuatan yang menjadikan orang atau makhluk hidup belajar [6].

Jadi, media pembelajaran adalah media yang digunakan pada proses pembelajaran sebagai penyalur pesan antara guru dan siswa agar tujuan pengajaran tercapai [18].

2.3.2 Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dan siswa sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Tetapi secara khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci. Mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu [19] :

1. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.
2. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
3. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
4. Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
5. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.
6. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja.
7. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar.
8. Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Fungsi media pembelajaran antara lain:

1. Menyampaikan informasi dalam proses belajar mengajar.
2. Melengkapi dan memperkaya informasi dalam kegiatan belajar mengajar.
3. Mendorong motivasi belajar.
4. Menambah variasi dalam penyajian materi.
5. Menambah pengertian nyata tentang suatu pengetahuan.
6. Memungkinkan siswa memilih kegiatan belajar sesuai dengan kemampuan, bakat dan minatnya [19].

2.3.3 Ciri-ciri Media Pembelajaran

Mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (atau kurang efisien) melakukannya [20] .

1. Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Dengan ciri fiksatif, media memungkinkan suatu rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada satu waktu tertentu ditransportasikan tanpa mengenal waktu.

2. Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar time-lapse recording. Suatu kejadian dapat dipercepat dan dapat juga diperlambat pada saat menayangkan kembali hasil suatu rekaman video.

3. Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransformasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.

2.3.4 Klasifikasi dan Karakteristik Media Pembelajaran

Ada empat klasifikasi media pengajaran yaitu [21]:

1. Alat-alat visual yang dapat dilihat.
2. Alat-alat yang bersifat *auditif* atau hanya dapat didengar.
3. Alat-alat yang bisa dilihat dan didengar.
4. Dramatisasi, bermain peranan, sosiodrama, sandiwara boneka, dan sebagainya.

2.3.5 Media Pembelajaran Interaktif

Media Pembelajaran Interaktif adalah media yang digunakan pada proses pembelajaran sebagai penyalur pesan antara guru dan siswa agar tujuan pengajaran tercapai dan penyampaian materi dapat diseragamkan [6].

2.4 Multimedia

2.4.1 Definisi Multimedia

Secara etimologis multimedia berasal dari kata *multi* (Bahasa Latin), *nouns* yang berarti banyak, bermacam-macam, dan *medium* (Bahasa Latin) yang berarti sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan atau membawa sesuatu. Kata *medium* dalam [18] juga diartikan sebagai alat untuk mendistribusikan dan mempresentasikan informasi.

Multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (format *file*) yang berupa teks, gambar (vektor atau bitmap), grafik, *sound*, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang telah dikemas menjadi *file* digital (komputerisasi) yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik.

2.4.2 Objek Multimedia

Multimedia terdiri dari beberapa objek, yaitu teks, grafik, *image*, animasi, audio, video, dan *link* interaktif.

1. Teks

Teks merupakan dasar dari pengolahan kata dan informasi berbasis multimedia. Menurut Hofstetter, sistem multimedia banyak dirancang dengan menggunakan teks karena teks merupakan sarana yang efektif untuk mengemukakan ide-ide dan menyediakan instruksi-instruksi kepada *user* (pengguna). Beberapa hal yang perlu diperhatikan adalah penggunaan *hypertext*, *auto-hypertext*, *text style*, *import text*, dan *export text*.

2. Image

Secara umum *image* atau grafik berarti *still image* (gambar tetap) seperti foto dan gambar. Manusia sangat berorientasi pada visual (*visual-oriented*), dan gambar merupakan sarana yang sangat baik untuk menyajikan informasi. Semua objek yang disajikan dalam bentuk grafik adalah bentuk setelah dilakukan *encoding* dan tidak mempunyai hubungan langsung dengan waktu.

3. Animasi

Animasi adalah pembentukan gerakan dari berbagai media atau objek yang divariasikan dengan gerakan transisi, efek-efek, juga suara yang selaras dengan gerakan animasi tersebut atau animasi merupakan penayangan frame-frame gambar secara cepat untuk menghasilkan kesan gerakan. Konsep dari animasi adalah menggambarkan sulitnya menyajikan informasi dengan satu gambar saja, atau sekumpulan gambar.

4. Audio

Penyajian audio merupakan cara lain untuk lebih memperjelas pengertian suatu informasi. Suara dapat lebih menjelaskan karakteristik suatu gambar, misalnya musik dan suara efek (*sound effect*).

5. Video

Video merupakan elemen multimedia paling kompleks karena penyampaian informasi yang lebih komunikatif dibandingkan gambar biasa. Dalam video, informasi disajikan dalam kesatuan utuh dari objek yang dimodifikasi sehingga terlihat saling mendukung penggambaran yang seakan terlihat hidup.

6. *Interactive link*

Interactive link dengan informasi yang berkaitan sering kali dihubungkan secara keseluruhan sebagai *hypermedia*. *Interactive link* diperlukan bila pengguna menunjuk pada suatu objek atau tombol supaya dapat mengakses program tertentu dan untuk menggabungkan beberapa elemen multimedia sehingga menjadi informasi yang terpadu.

2.4.3 Komponen Multimedia

Menurut definisi terdapat empat komponen penting multimedia:

1. Adanya komputer sebagai suatu alat yang dapat berinteraksi dengan *user*.
2. Adanya *link* yang menghubungkan *user* dengan informasi.
3. Adanya alat navigasi yang memandu, menjelajah jaringan informasi yang saling terhubung.
4. Multimedia menyediakan tempat kepada *user* untuk mengumpulkan, memproses, dan menghubungkan informasi dan ide *user* sendiri.

2.4.4 Tujuan Multimedia

Tujuan dari penggunaan multimedia adalah sebagai berikut:

1. Multimedia dalam penggunaannya dapat meningkatkan efektivitas dari penyampaian suatu informasi.

2. Penggunaan multimedia dalam lingkungan dapat mendorong partisipasi, keterlibatan serta eksplorasi pengguna tersebut.
3. Aplikasi multimedia dapat merangsang panca indera, karena dengan penggunaannya multimedia akan merangsang beberapa indera penting manusia, seperti: penglihatan, pendengaran, aksi maupun suara. Dalam pengaplikasiannya multimedia akan sangat membantu penggunanya, terutama bagi pengguna awam.

2.4.5 Keuntungan Multimedia

Multimedia memiliki enam keuntungan, yaitu:

1. Multimedia masuk akal, sehingga dapat meningkatkan pembelajaran.
2. Multimedia meningkatkan dan memvalidasi ekspresi diri dengan membiarkan pebelajar untuk memutuskan sendiri.
3. Multimedia membuat pebelajar menjadi “pemilik” sehingga mereka bisa menciptakan apa yang hendak mereka pelajari.
4. Multimedia menciptakan suasana yang aktif, atmosfer pembelajaran, sehingga pebelajar bisa terlibat langsung.
5. Multimedia dapat sebagai katalisator yang menjembatani komunikasi siswa dan dengan instruktur.
6. Pemakaian multimedia sudah tidak asing lagi, karena telah digunakan dalam kehidupan sehari-hari seperti di bank, *videogame*, dan televisi [20].

2.5 Landasan Estetika / Art yang digunakan dalam berkarya

Hasil seni rupa memiliki kemampuan untuk menggugah pengalaman estetika yang memberi kepuasan. Pengalaman estetika ialah pengalaman yang terbentuk ketika perhatian diarahkan kepada serapan indera rupa (sense of

perception). Dengan kata lain, suatu pengalaman “estetika” dapat terjadi selama pengalaman itu dituntut atau dikendalikan oleh serapan indra penglihat.

Pengalaman estetik tidak identik dengan pengindraan, jika dengan istilah ini dimaksudkan semata-mata perangsangan indera oleh stimulasi dari luar. Dalam pengalaman estetik tergugah pula berbagai proses psikofisis seperti khayalan, ingatan, emosi, penalaran, konasi (berhubungan dengan kehendak atau kecenderungan dan penolakan) dan kinesis .

Teori Estetika pada dasarnya dapat dibagi menjadi 3, yaitu :

1. Teori Estetik Ekspresionis

Teori menyebutkan bahwa keindahan tidak selalu terjelma dari bentuknya tetapi dari maksud dan tujuan atau ekspresinya. Teori ini beranggapan bahwa keindahan karya seni terutama tergantung pada apa yang diekspresikannya. Dalam arsitektur keindahan dihasilkan oleh ekspresi yang paling sempurna antara kekuatan gaya tarik dan kekuatan bahan (material). Kini anggapan dasar utama keindahan arsitektur adalah ekspresi fungsi atau kegunaan suatu bangunan.

2. Teori Estetik Psikologis

Menurut Teori ini keindahan mempunyai 3 aspek :

- a. Keindahan dalam arsitektur merupakan irama yang sederhana dan mudah. Dalam arsitektur pengamat merasa dirinya mengerjakan apa yang dilakukan bangunan dengan cara sederhana, mudah dan luwes.
- b. Keindahan merupakan akibat dari emosi yang hanya dapat diperlihatkan dengan prosedur Psikoanalistik. Karya seni mendapat kekuatannya dari reaksi yang berbeda secara keseluruhan.

- c. Keindahan merupakan akibat rasa kepuasan si pengamat sendiri terhadap obyek yang dilihatnya.

Ketiga teori ini merupakan manifestasi untuk menerangkan keindahan dari macam-macam sudut pandang yaitu secara mistik, emosional atau ilmiah intelektual [22]. Sebuah hasil seni rupa dikatakan menggugah pengalaman estetik yang memuaskan apabila dalam penyerapan hasil itu :

- a. Merupakan ungkapan, perasaan dan gagasan (konsep, pikiran atau khayalan) dengan cara pengungkapan yang mengena.
- b. Menampilkan berbagai unsure serapan yang membentuk keselarasan dan kebulatan yang padu.
- c. Merupakan bentuk yang sesuai dengan fungsi-fungsi.

2.6 Landasan TI / Pemograman

Dengan perkembangan perangkat lunak atau software khususnya perangkat lunak yang menunjang untuk membuat aplikasi multimedia sudah banyak dijumpai. Dengan adanya alat tersebut maka sebuah perangkat lunak dituntut untuk dapat berinteraksi dengan pemakai, yang mempunyai tingkat kesulitan dan kesalahan yang sedikit dan dapat membantu pemakai dalam suatu persoalan dengan hasil yang diinginkan, dapat menimbulkan rasa puas, rasa tertarik, dan rasa ingin mengetahui dan mempelajari perangkat lunak aplikasi tersebut. Sebagai contoh seorang pemakai computer pemula yang menggunakan sebuah perangkat lunak aplikasi dengan antar muka dengan system operasi DOS akan mengalami banyak kesulitan dalam mengoperasikan karena pemakai dituntut untuk dapat menghafal dan memahami berbagai macam perintah yang digunakan.

Dalam menjalankan perangkat lunak aplikasi tersebut, hal ini bagi pemakai yang mahir dan sering menggunakannya tidak akan terlalu mengalami kesulitan dalam mengoperasikannya, tetapi bagi pemakai yang baru akan mengalami banyak kesulitan yang menyebabkan banyak waktu yang dibutuhkan dalam menyelesaikan pekerjaan dan hal itu akan menimbulkan rasa jenuh dan kurang tertarik atau kurang berminat terhadap perangkat lunak tersebut.

Untuk mengatasi permasalahan yang muncul, dewasa ini banyak mulai dikembangkan suatu perangkat lunak aplikasi dengan antar muka yang dikenal dengan GUI (*Graphic User Interface*). GUI adalah suatu media antar muka yang memungkinkan seorang pengguna dapat melakukan komunikasi atau dapat berinteraksi dengan computer, dengan fasilitas GUI pemakai dapat mudah merasakan berbagai kemudahan dalam mengoperasikannya, serta dapat menimbulkan rasa ingin tahu dan mempelajarinya lebih dalam tentang perangkat dengan aplikasi multimedia.

Ada beberapa perangkat lunak yang dapat digunakan untuk pengembangan aplikasi media pembelajaran berbasis multimedia, beberapa perangkat lunak juga bias dikombinasikan menjadi satu sehingga efek dan tampilan yang dihasilkan akan menjadi lebih menarik.

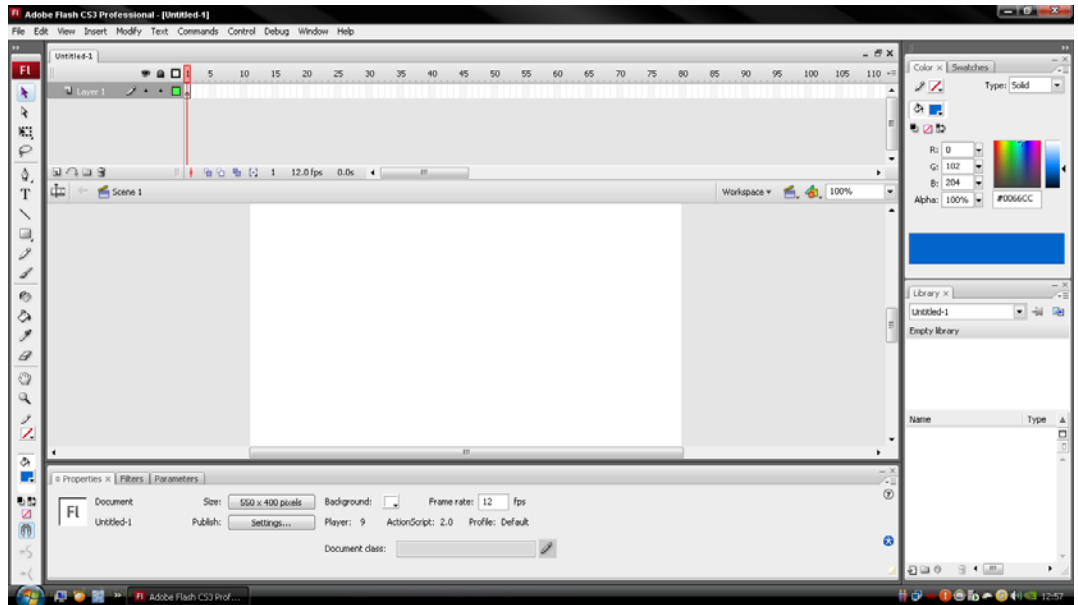
Untuk pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia ini, penulis menggunakan Adobe Flash CS3 Professional. Adobe Flash CS3 Profesional merupakan salah satu produk dari Adobe System Incorporated yang merupakan program pembuat animasi yang terintegrasi. Sekarang ini Adobe Flash CS3 menjadi salah satu program populer untuk pengembangan animasi. Satu ahli yang menjadi Adobe Flash CS3 menjadi program populer adalah kemudahan pengoperasikannya dengan hasil yang sangat optimal dan lingkungan kerja yang terintegrasi dengan fitur yang lengkap. Untuk proses perekaman, editor, dan pengolahan suara penulis menggunakan aplikasi Cool Edit Pro.

2.6.1 Adobe Flash CS3 Profesional

Adobe Flash CS3 Profesional adalah salah satu produk dari adobe yang merupakan program pembuat animasi, Adobe Flash CS3 Profesional menjadi salah satu program populer dalam pembuatan animasi, baik untuk keperluan web, presentasi, game ataupun yang lainnya. Animasi biasa didefinisikan sebagai proses perubahan bentuk atau property objek yang ditampilkan dalam suatu pergerakan transisi dalam suatu kurun waktu [23].

Pada *software* ini dapat ditanamkan beberapa kreatifitas gerakan yang diinginkan dan yang ingin disampaikan dalam proses pembuatan film animasi, *software* ini juga dilengkapi dengan tool-tool yang dibutuhkan dalam drawing. Ketika bekerja dengan *software* ini seluruh perlengkapan untuk menggambar sudah tersedia dari tool-tool yang digunakan membuat garis, lingkaran, kotak, paint bucket dll.

Jadi dengan *software* ini tidak dibutuhkan lagi media menggambar lainnya. Berikut ini adalah seputar mengenai tool-tool yang ada pada Adobe Flash CS3.



Gambar2.1 : interface Abode Flash CS3

a. Area kerja Adobe Flash CS3

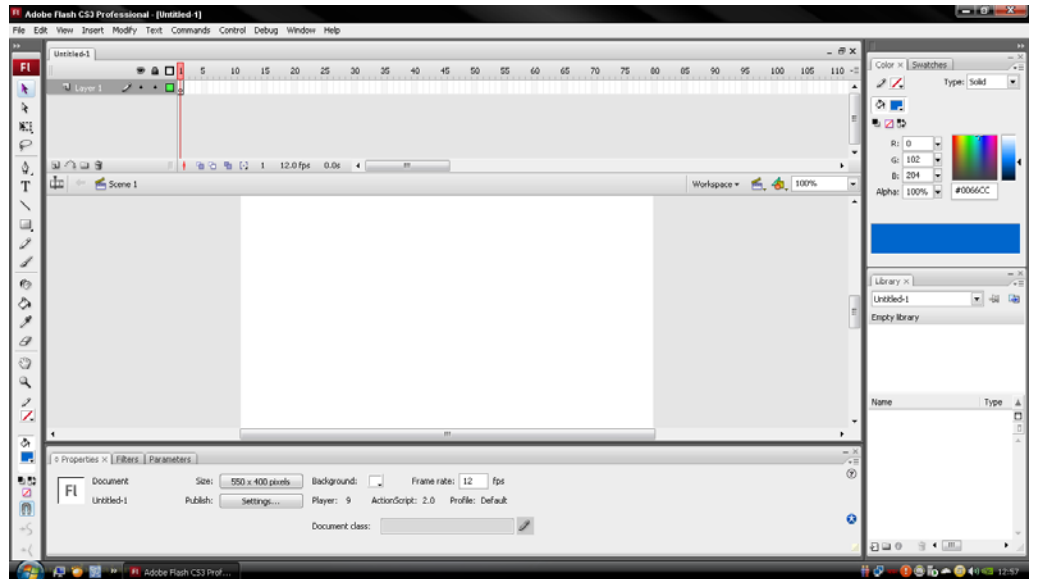
1. **Title bar**, menampilkan nama program dan nama file yang sedang dikerjakan.
2. **Menu Bar**, berisi sekumpulan instruksi atau perintah-perintah yang digunakan dalam flash, seperti save, save as, copy dll.
3. **Document Bar**, berisi tombol-tombol dan menu pop up yang digunakan untuk navigasi antar document.
4. **Time Line Panel**, merupakan jendela panel yang digunakan untuk mengatur layar dan waktu pemutaran video.
5. **Property Inspector**, merupakan jendela panel yang menampilkan atribut-atribut dari suatu obyek yang sedang aktif.
6. **Stage**, merupakan document atau layer yang digunakan untuk meletakkan obyek flash.
7. **Actions Frame Panel**, untuk mengisi action scrip yang berasal dari bahasa pemrograman.

b. Tool-Tool yang digunakan untuk menggambar

1. **Selection tool** : tool ini berfungsi untuk memindahkan sebuah obyek yang terseleksi.
2. **Line tool** : tool ini berfungsi untuk menggambar garis secara vertical maupun horizontal, dan juga garis ini dapat ditekuk.
3. **Lasso Tool** : tool ini berfungsi untuk menggambar bentuk seleksi pada gambar secara bebas.
4. **Text tool** : berfungsi untuk menambahkan text atau tulisan.
5. **Circle tool** : tool ini berfungsi untuk membuat lingkaran.
6. **Rectangle tool** : berfungsi untuk membuat gambar kotak.
7. **Pencil tool** : berfungsi untuk menggambar bebas.
8. **Brush tool** : tool ini berfungsi untuk membuat gambar dengan type brush atau kuas.
9. **Free Transform tool** : berfungsi untuk mengubah besar kecilnya suatu obyek.
10. **Paint Bucket tool** : berfungsi memberi pewarnaan pada gambar.
11. **Eraser tool** : berfungsi untuk menghapus obyek gambar.

c. Lembar kerja yang akan ditemui di adobe flash adalah :

1. Jendela kotak-kotak yang mempresentasikan frame Jendela Timeline digunakan untuk mengorganisasikan dan mengontrol pemutaran movie flash. Frame-frame didalam jendela timeline merupakan tempat obyek movie ditampilkan.



Gambar 2.2 interface adobe flash cs3 profesional

2. Jendela pengaturan opsi tool

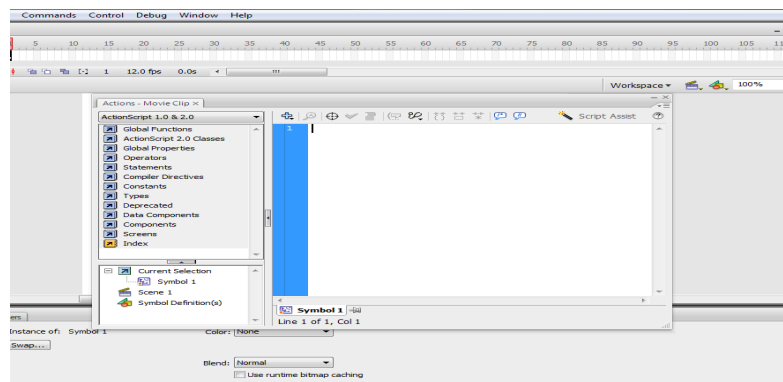
Didalam movie flash, terdapat berbagai tipe obyek yang masing-masing mempunyai karakteristik pengeditan yang berbeda, dengan itu biasanya memanfaatkan berbagai macam tool.



Gambar 2.4 : tampilan pengaturan opsi tool

3. Jendela-jendela panel Actions

Panel Actions digunakan untuk menulis dan mengelola actions. Actions dapat diterapkan pada frame, button atau movie clip.



Gambar 2.5 : tampilan jendela panel Actions scrip

BAB III

METODE PENCIPTAAN KARYA

3.1 Pemilihan Alat dan Bahan

Dalam pembuatan media pembelajaran ini harus memperhatikan penggunaan alat dan bahan agar tidak menghambat proses pengerjaan. Semakin banyak alat pendukung yang digunakan maka akan semakin mempermudah pekerjaan. Adapun alat dan bahan yang digunakan adalah sebagai berikut :

3.1.1 Pemilihan Alat

a. Identifikasi Perangkat Keras

1. Satu unit laptop dengan spesifikasi sebagai berikut :
 - a. Compac Presario CQ42
 - b. Hardisk
 - c. RAM
 - d. DVD RW
 - e. Monitor 14"
2. Microphone

Selain laptop yang diperlukan dalam proses pembuatan media pembelajaran ini, microphone juga sangat diperlukan untuk pengisian *dubbing*. Microphone yang digunakan adalah mix yang bergabung dengan komputer/speaker. Untuk menghasilkan suara yang bagus dan seimbang, maka microphone diatur terlebih dahulu pada settingan sebelum dimulai proses recording dengan menggunakan software Cool Edit Pro 2.0. suara yang terekam akan diolah dan bisa disimpan dalam beberapa format seperti MAV dan MP3.

3. Speaker

Sound atau suara dalam pembelajaran ini sangat penting sekali, karena pembelajaran ini membutuhkan interaksi yang baik antara pengguna dan perangkat lunak ini dikemas dalam CD. Oleh karena alasan ini penulis memakai *speaker* untuk mengetahui outputan dari komputer sehingga terjadi keseimbangan antara *image* dan *sound*. *Speaker* yang penulis pakai dalam pembuatan media pembelajaran ini adalah *speaker* aktif Altec Lansing 12li. Dalam menghubungkan antara *speaker* dan komputer adalah dengan cara memasukan kabel inputan speaker ke *output sound* komputer.

4. Flashdisk

Flashdisk juga memiliki peran yang penting dalam proses pembuatan proyek akhir ini. Selain memory yang sudah terdapat pada komputer, penulis juga memerlukan peralatan lain sebagai media penyimpan.

b. Identifikasi Perangkat Lunak :

Perangkat lunak yang digunakan untuk pembuatan media pembelajaran ini antara lain adalah :

1. Microsoft windows 7

Windows 7 disini sebagai sistem operasi.

Agar akses lebih cepat ke semua program yang digunakan dan menggunakan banyak program, dengan hanya sedikit menunggu.

2. Adobe Flash CS3

Karena penulis membuat project Media Pembelajaran Interaktif dan salah satu software pendukungnya adalah Adobe Flash CS3 untuk pembuatan gambar dan animasi sekaligus untuk desain gambar.

3.1.2 Pemilihan Bahan

Bahan yang digunakan dalam pembuatan pembelajaran ini terdiri dari beberapa format. Selain itu bahan yang digunakan telah sesuai dengan kebutuhan untuk memperhemat waktu pembuatan pembelajaran ini.

a. Audio


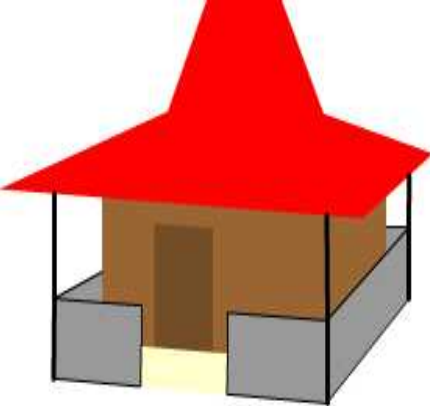


Dalam pembuatan , penulis menambahkan Backsound, dan sound effect sehingga aplikasi lebih menarik dalam segi audio visual.






Nama Sound	Durasi
Blopp.wav	3 detik
InstrumentGM.mp3	10 menit
Clik.wav	2 detik
JawabanA.mp3	3 detik
JawabanB.mp3	3 detik
JawabanC.mp3	3 detik


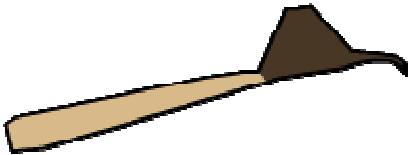
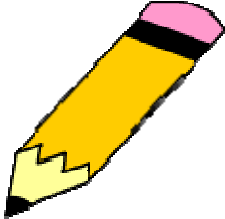

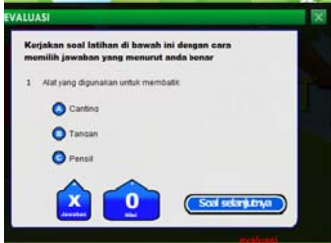
Gambar 3.1 Daftar audio

b. Gambar

Gambar juga dianggap lebih menarik perhatian dan cenderung tidak membosankan. Beberapa gambar yang penulis gunakan dalam pembuatan project ini yaitu :

Gambar	Nama Gambar
	Karakter
	Rumah Joglo
	Rumput
	Pohon

	<p>Halaman</p>
	<p>Tumbuhan Rambat</p>
	<p>Tanaman</p>
	<p>Awan</p>
	<p>Silabus</p>

	<p>Materi</p>
	<p>Simulasi</p>
	<p>Evaluasi</p>
	<p>Next Prev</p>
	<p>Kotak Evaluasi</p>






	Kotak Simulasi
	Profil
	Musik Off
	Tombol Keluar
	Kotak Profil

Table 3.2 Daftar Gambar

c. Teks

Teks juga salah satu bahan pendukung dalam aplikasi ini. Dengan teks, dapat menggambarkan segmen yang dituju pada aplikasi ini. Dalam pembuatan media pembelajaran ini penulis menggunakan beberapa font yang ada diantaranya adalah:

Kristen ITC	Kristen ITC
Arial	Arial
Comic Sans Mc	Comic Sans Mc

Gambar 3.3 Daftar Text

d. Animasi

Dengan animasi, image/gambar yang mulanya statis berubah menjadi image yang lebih hidup dengan pergerakan/animasi yang diberikan. Penggunaan animasi pada media pembelajaran interaktif ini berguna dalam penyampaian maksud serta tujuan kepada *user* secara akurat, lebih jelas dan menarik.

3.2 Teknik dan Proses Berkarya

Selain penguasaan software, dalam pembuatan karya hal yang penting adalah teknik-teknik yang digunakan dalam penyusunannya. sehingga karya tersebut selesai dengan hasil yang memuaskan.

Adapun teknik-teknik yang digunakan sebagai berikut:

3.2.1 Teknik Pemakaian Software

Dalam pembuatan proyek akhir Media Pembelajaran Interaktif Keterampilan Membatik untuk anak tunagrahita ringan di SLB N Semarang penulis menggunakan software Adobe Flash CS3 untuk proses pembuatan gambar dan animasi.

3.2.1 Teknik Pembuatan Gambar

Dalam pembuatan proyek akhir ini penulis menggambar dengan cara mengetrace gambar asli menjadi gambar animasi. Sehingga gambar animasi tersebut mirip dengan gambar aslinya.

3.2.2 Teknik Animasi

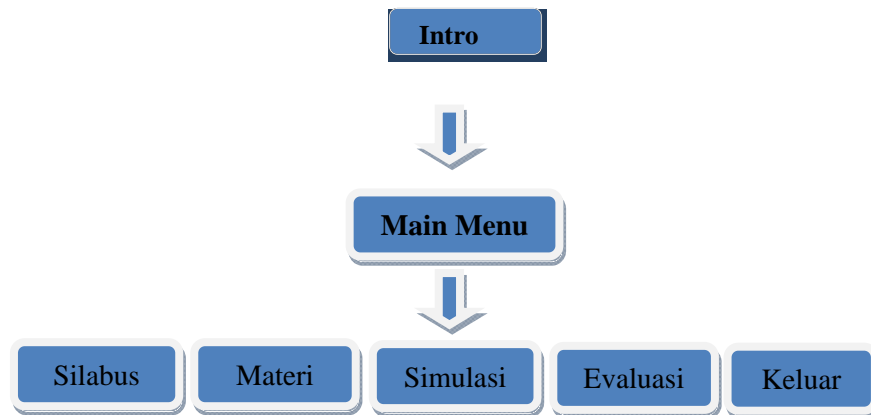
Dalam pembuatan proyek akhir penulis menggunakan animasi *frame by frame*, *Shape Tween*, *Motion Tween*. Untuk animasi *frame by frame* yaitu pada animasi background warna hitam, digunakan pada background materi, simulasi, silabus, profil dan evaluasi. Untuk animasi *Shape Tween* yaitu pada animasi gerak title, animasi sebelum masuk ke halaman menu utama. Untuk animasi *Motion Tween* yaitu pada animasi gerak karakter cewek.

3.3 Proses atau Prosedur Berkarya

3.3.1 Pra Produksi

Adapun proses pra produksi yaitu :

- a. Menentukan tema, konsep sebagai acuan penulis dalam penciptaan pembelajaran interaktif. Ide pokok dapat berarti konsep yang akan dibuat dengan narasi dan jalan cerita yang sesuai dengan tema.
- b. Melakukan survey dan observasi langsung ke SLB N Semarang guna memperoleh data dan informasi yang dibutuhkan dalam penyusunan Proyek Akhir.
- c. Mengumpulkan data Mempelajari literatur, buku-buku, artikel, serta mengunjungi situs-situs yang berhubungan dengan Multimedia, Game interaktif sebagai refrensi. Membuat struktur navigasi yang isinya digunakan sebagai acuan dalam pembuatan Pembelajaran Interaktif. berikut ini adalah gambaran struktur navigasi :



Gambar 3.4 Struktur Navigasi

- d. Mengumpulkan bahan-bahan yang dibutuhkan dalam pembuatan pembelajaran interaktif seperti image, animasi, audio yang dilakukan berlanjut dalam tahap pembuatan.
- e. Merancang storyboard, dengan perancangan storyboard maka dapat menyampaikan ide cerita kepada khalayak dengan lebih mudah.

3.3.2 Produksi

Adapun proses produksi yaitu :

- a. Merancang desain tampilan menu dan pembuatan Pembelajaran Interaktif dengan menggunakan software Adobe Flash Professional CS3 dan Cool Edit Pro 2.0. untuk memudahkan penyusunanya penulis mengacu pada struktur navigasi yang telah dibuat dengan urutan sebagai berikut:
 - a. Intro, menyajikan prolog, animasi sebagai pembukaan.
 - b. Menu Utama, terdapat tombol menu pilihan yaitu silabus, materi, simulasi dan evaluasi.
 - c. Silabus, berisi kompetensi dasar yang diberikan di SLB N Semarang.
 - d. Materi, berisi tentang materi batik.

- e. Simulasi, berisi tentang animasi pembuatan batik cipratan SLB N Semarang.
 - f. Evaluasi, berisi tentang soal-soal mengenai batik.
 - g. Author, berisi tentang data diri penulis.
- b. Memasukkan suara atau editing audio
- a. Untuk tampilan menu utama sound yang digunakan yaitu instrument.mp3, bloop.mva, suara backsound lagu cublak-cublak suweng.mp3
 - b. Untuk tampilan petunjuk sound yang digunakan yaitu suara backsound lagu cublak-cublak suweng.mp3, klik.mva
 - c. Untuk tampilan author sound yang digunakan yaitu suara backsound lagu cublak-cublak suweng.mp3, klik.mva
 - d. Untuk tampilan silabus sound yang digunakan yaitu suara backsound cublak-cublak suweng.mp3, bloop.mva, klik.mva
 - e. Untuk tampilan materi sound yang digunakan yaitu suara backsound cublak-cublak suweng.mp3, materi1.mp3, materi2.mp3, materi3.mp3, materi4.mp3, materi5.mp3, klik.mva
 - f. Untuk tampilan silabus sound yang digunakan yaitu suara backsound lagu cublak-cublak suweng.mp3, bloop.mva, klik.mva
 - g. Untuk tampilan evaluasi sound yang digunakan yaitu suara backsound lagu cublak-cublak suweng.mp3, bloop.mva, klik.mva, jawabanA.mp3, jawabanB.mp3, jawabanC.mp3
 - h. Untuk tampilan keluar sound yang digunakan yaitu instrument.mp3, yes.mva, no.mva
- c. Coding atau Action Scrip
- Coding disini berfungsi untuk mempermudah pembangunan suatu aplikasi atau animasi dengan menggunakan Adobe Flash CS3.

3.3.3 Pasca Produksi

Adapun proses pasca produksi yaitu :

- a. melakukan proses uji coba dan pengecekan terhadap aplikasi yang dibuat, kemudian merubah file dengan format .fla publish ke .exe.
- b. Memindahkan file ke dalam CD dengan cara di *Burning* menggunakan *tool* bawaan *Windows Seven* atau *Nero*.
- c. Finishing.

3.4 Naskah Film dan Storyboard

3.4.1 Storyboard

Sedangkan *Storyboard* dalam pembuatan aplikasi ini sebagai berikut :

Scane	Gambar	Keterangan
1.		Nama tampilan : Intro Navigasi : a. Mulai Sound : instrumentGS.mp3,blop.mva
2.		Nama tampilan : Main Menu Navigasi : a. Tutup b. Musik off c. Silabus d. Materi

		<ul style="list-style-type: none"> e. Evaluasi f. Profil g. Keluar h. Simulasi <p>Sound:instrumentGS.mp3, blop.mva,</p>
3.		<p>Nama tampilan : Silabus</p> <p>Navigasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> a. music off b. Silabus c. Simulasi d. Materi e. Evaluasi f. Profil g. Keluar h. Tutup <p>Sound:instrumentGS.mp3, bloop.wva</p>

4.		<p>Nama tampilan : Materi</p> <p>Navigasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Keluar b. Music off c. Silabus d. Simulasi e. Materi f. Evaluasi g. Profil h. tutup <p>Sound:instrumentGS.mp3, bloop.mva</p>
5		<p>Nama tampilan : simulasi</p> <p>Navigasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Keluar b. Menu c. Musik off d. Profil e. Evaluasi f. Silabus g. Simulasi h. Tutup <p>Sound:instrumentGS.mp3, bloop.mva</p>

6.		<p>Nama tampilan : evaluasi</p> <p>Navigasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Music off b. Silabus c. Simulasi d. Menu e. Evaluasi f. Profil g. Keluar h. Tutup <p>Sound:instrumentGS.mp3,bloop. wva,</p>
7.		<p>Nama tampilan : profil</p> <p>Navigasi : Batik, Keluar, Bantuan, Sound, Author, Home</p> <p>Sound: materi1 instrumentGS.mp3,bloop. wva,</p>

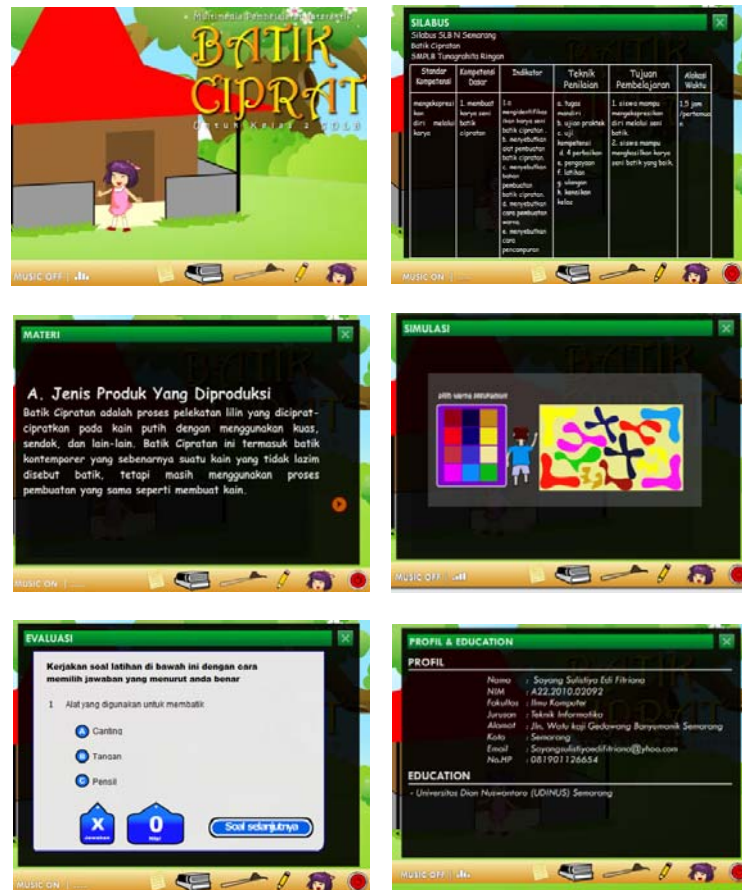
BAB IV

HASIL KARYA

4.1 Print Out dan Spesifikasi Karya

4.1.1 Screenshot

Media Pembelajaran Interaktif ini diawali dengan animasi yang langsung menuju menu utama yang mempunyai 6 tombol utama yaitu silabus, materi, simulasi, evaluasi, profil, musik, dan keluar.



Gambar 4.1 screen shot aplikasi

4.2.2 Spesifikasi Karya

Berikut ini adalah spesifikasi dari aplikasi Media Pembelajaran interaktif yang penulis buat:

- Kategori : Media Pembelajaran Interaktif
- Nama File : Aplikasi
- Ukuran File : 4 MB
- Jenis File : executable (.exe)
- File-file pendukung : file berekstensi .wf, yaitu quis

4.2 Deskripsi Karya

4.2.1 Menu utama

Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif yang penulis buat ini merupakan media pembelajaran interaktif yang berbasis multimedia. Aplikasi ini mempelajari tentang membuat untuk anak tunagrahita ringan di SLB N Semarang. Didalam aplikasi ini, terdapat empat pilihan menu, yaitu: menu silabus, menu materi, menu simulasi, dan menu evaluasi. Selain itu ada juga tombol music dan keluar. Didalam menu Silabus akan mempelajari kompetensi dasar yang diberikan. Menu materi berisi tentang penjelasan tentang tata cara pembuatan batik ciprat yang dipelajari. Dengan latar belakang berada di muka depan rumah joglo dan halamannya dimaksudkan untuk lebih menarik minat *user*. Menu simulasi berisi tentang animasi pembuatan batik ciprat. Dan menu evaluasi berisi soal-soal tentang materi yang diberikan.

4.2.2 Silabus

Bagian ini berkaitan tentang kompetensi dasar, materi pokok/pembahasan yang akan dipelajari di dalam Media Pembelajaran Interaktif ini, materi ajar, indikator, Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) digunakan dalam penyampaian materi mata pelajaran batik.

4.2.3 Materi

Berisi beberapa point yang berkaitan dengan Media Pembelajaran Interaktif yang berisi penjelasan tentang pengertian batik cipratan, proses pembuatan batik cipratan, alat dan bahan.

4.2.4 Simulasi

Berisi tentang petunjuk Media Pembelajaran Interaktif terutama tentang kegunaan berbagai tombol yang ada pada tampilan menu utama. Dengan gambar sebagai pelengkap agar petunjuk menjadi lebih jelas.

4.2.5 Profil

Bagian ini menampilkan informasi, berupa foto, biodata pembuat, serta riwayat pendidikannya.

4.2.6 Evaluasi

Terdapat 2 tampilan pada bagian ini, yaitu tampilan pertama yang menampilkan soal-soal dengan sistem acak (*random*) dengan tombol selanjutnya, dan tampilan terakhir yang menampilkan skor dan keterangan lulus atau tidak lulus dengan tombol coba lagi.

4.2.7 Keluar

Tombol ini digunakan untuk keluar dari aplikasi MPI ini.

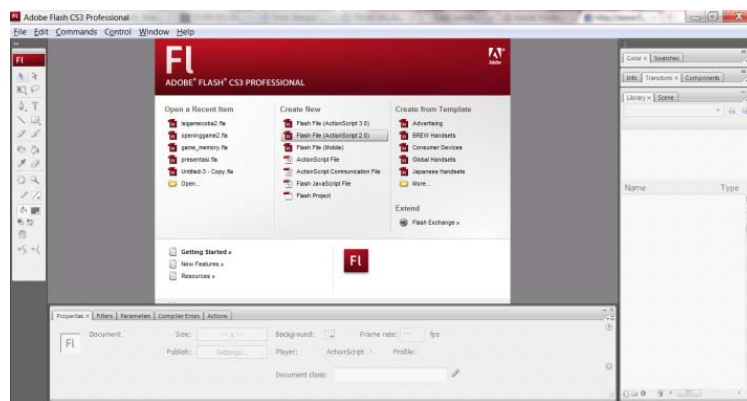
4.3 Analisis Karya

Dalam tampilan menu utama Media Pembelajaran Interaktif ini menampilkan latar belakang berada dimuka depan rumah joglo dan halaman. Untuk pewarnaan, penulis menggunakan kombinasi warna yang cerah dan menarik untuk memberikan kesan menyenangkan dan ceria.

Untuk menu materi, berisi tentang tatacara membuat batik ciprat mulai dari awal mulanya, alat dan bahan yang digunakan serta proses pembuatan hingga akhir / *finishing*.

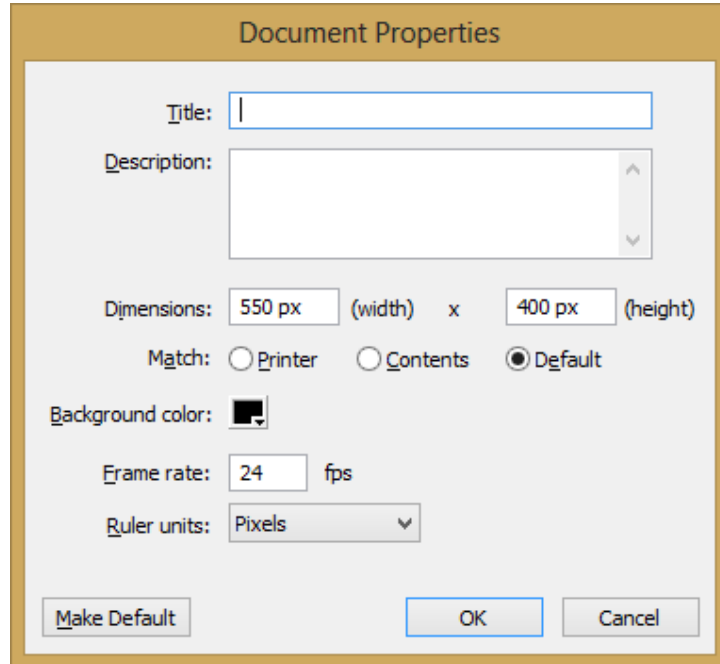
4.4 Tutorial

Sebelum memulai membuat karya ini, siapkan terlebih dahulu perangkat lunak yang akan digunakan yaitu *Adobe Flash Professional*. Jika perangkat lunak sudah dipersiapkan, langkah pertama yang dilakukan membuka program *Adobe Flash Professional* kemudian muncul tampilan loading yang memperlihatkan proses membuat komponen dan font yang akan dipakai di dalam program tersebut selama menggunakannya.



Gambar 4.2 Tampilan awal Adobe Flash Professional CS 3

Setelah program sudah terbuka, kemudian membuat halaman kerja yang menggunakan *actionScript 2.0* dengan memilih *Flash File* (*actionScript 2.0*) yang dibagian tengah tampilan. Setelah muncul tampilan halaman kerja, kemudian komposisi di setting/di atur menggunakan tombol size pada panel properties yang ada dibawah tampilan program.



Gambar 4.3 Tampilan *panel properties*

Muncul panel dokument properties komposisi di setting/diatur sesuai Media Pembelajaran pada umumnya. Pada form dimensions width diisikan nilai 550pixel dan pada dimensions height diisikan nilai 400px. Maka otomatis lembar kerja akan nampak berbentuk landscape. Kemudian pada background color dipilih warna hitam dengan frame rate yaitu 24 fps (frame per second), lalu klik tombol OK ketika telah selesai.

4.4.1 Menu Utama

Untuk menu utama ini, hanya akan merakit bahan-bahan yang sudah tersedia antara gambar dan sound kemudian menambahkan action script pada objek yang digunakan sebagai navigasi.



Gambar 4.4 Tampilan menu utama



Gambar 4.5 Tombol Silabus, Materi, Simulasi, Evaluasi, Profil

Script :

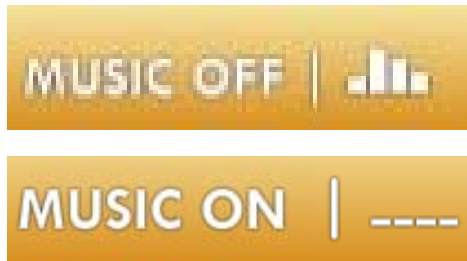
```
//jika diklik akan menuju ke movieclip dengan nama "slide" dan ke
layer yang bernama "materi" (atau sesuai dengan nama tombolnya)
    on (release)
    {
        _root.slide.gotoAndPlay("materi");
    }
    on (rollOver)
    {
        _root.materi._x=281;
        _root.materi._y=358,1;
    }
    on (rollOut)
    {
```

```

        _root.materi._x=5600;
        _root.materi._y=1900;
    }

```

Tabel 4.1 Script menu utama



Gambar 4.6 Tombol sound on dan off

Script :

```

// menambahkan suara instrument ketika sound on serta
menampilkan tombol mute (sound off) dan menghentikan suara
instrument.
on (release) {
    _root.mymusic2.play();
    _root.musicon.gotoAndStop(2);
    _root.musicon._visible=1;
    _root.musicoff._visible=0;
}

```

Tabel 4.2 Script sound on dan off



Gambar 4.7 Tombol keluar

Script :

```

on (release){
    gotoAndPlay("exit");
}

```

```

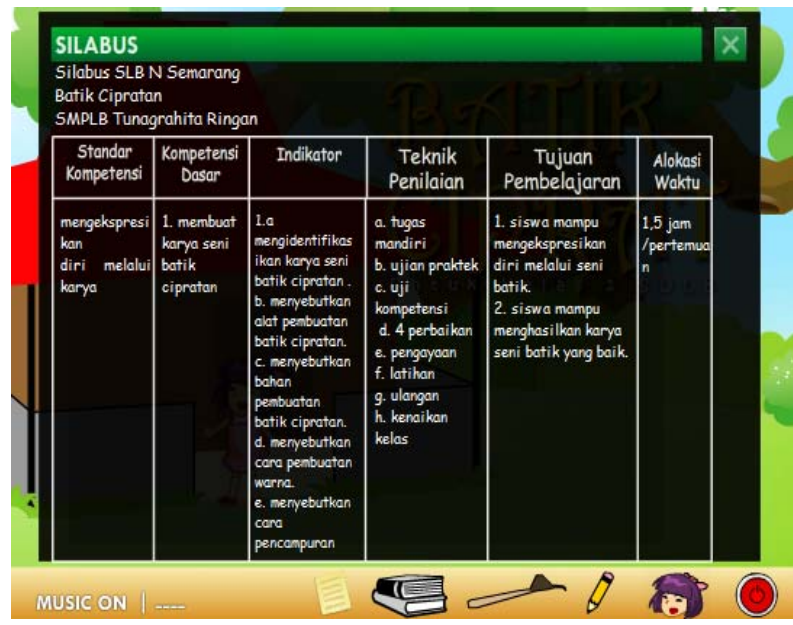
on (rollOver)
{
    _root.keluar._x=521;
    _root.keluar._y=357,7;}
on (rollOut)
{
    _root.keluar._x=5600;
    _root.keluar._y=1900;}

```

Tabel 4.3 Script tombol keluar

4.4.2 Silabus

Pembuatan tampilan silabus dibuat didalam movie clip yang ber-instance name “slide” di layer dengan nama “silabus”. Didalam slide semua bahan dirangkai ditambah dengan teks pendukung dan juga tombol tutup yang dibuat dengan *symbol button* untuk menutup tampilan ini. Namun ada juga tombol default yang berjumlah 6 seperti yang telah penulis jelaskan diatas sehingga ketika diklik bisa langsung menuju ke menu-menu yang lain.



Gambar 4.8 Tampilan silabus



Gambar 4.9 Tombol tutup

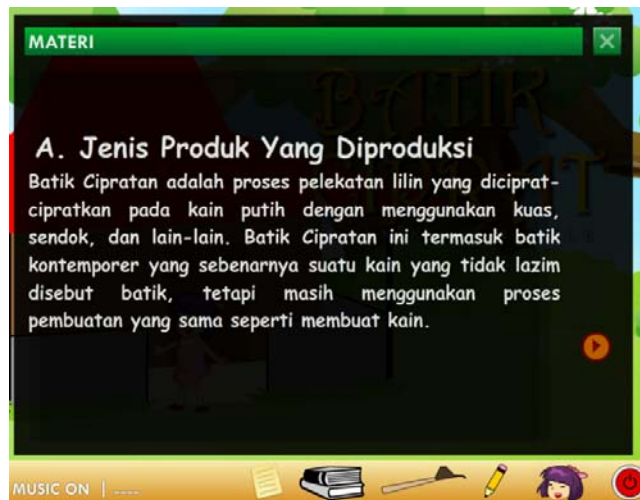
Script :

```
// menutuptampilan  
on (release){  
    this.gotoAndPlay("go");  
}
```

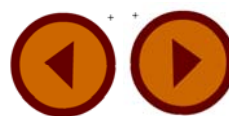
Tabel 4.4 Script tombol tutup

4.4.3 Materi

Pembuatan tampilan materi dibuat didalam movie clip yang ber-instance name “slide” di layer dengan nama “materi”. Didalam slide semua bahan dirangkai ditambah dengan teks pendukung dan juga tombol tutup yang dibuat dengan *symbol button* untuk menutup tampilan ini.



Gambar 4.10 Tampilan materi



Gambar 4.11 Tombol prev dan next

Script :

```
// next
on (release){
    nextFrame();
}

//prev
on (release){
    prevFrame();
}
```

Tabel 4.5 Script tombol prev dan next

4.4.4 Simulasi

Pembuatan tampilan silabus dibuat didalam movie clip yang ber-instance name “slide” di layer dengannama “simulasi”. Didalam slide semua bahan dirangkai ditambah dengan teks pendukung dan juga tombol tutup yang dibuat dengan *symbol button* untuk menutup tampilan ini.



Gambar 4.12 Tampilan simulasi

Pada tampilan ini ada kotak warna yang diberi instance nama “tom_1” sampai “tom_12” yang mengidentifikasi jumlah warna yang ada dan objek motif batik yang diberi instance name “target1” sampai “target12” yang mengidentifikasi jumlah objek motif batik yang akan diwarnai.



Gambar 4.13 kotak warna dan objek motif batik

Script :

```
stop();
varmulaimain=1;
nilai_warna="";

tom_1.onRelease=function(){
    nilai_warna="0x990000";
    this.gotoAndPlay(2);
}
tom_2.onRelease=function(){
    nilai_warna="0x000033";
    this.gotoAndPlay(2);
}
tom_3.onRelease=function(){
    nilai_warna="0xCC9900";
    this.gotoAndPlay(2);
}
tom_4.onRelease=function(){
    nilai_warna="0xFF0000";
    this.gotoAndPlay(2);
}
```

```
}  
tom_5.onRelease=function(){  
    nilai_warna="0x000066";  
    this.gotoAndPlay(2);  
}  
tom_6.onRelease=function(){  
    nilai_warna="0xFFFF00";  
    this.gotoAndPlay(2);  
}  
tom_7.onRelease=function(){  
    nilai_warna="0xCC3333";  
    this.gotoAndPlay(2);  
}  
tom_8.onRelease=function(){  
    nilai_warna="0x3333CC";  
    this.gotoAndPlay(2);  
}  
tom_9.onRelease=function(){  
    nilai_warna="0xFFFF99";  
    this.gotoAndPlay(2);  
}  
tom_10.onRelease=function(){  
    nilai_warna="0xFF00FF";  
    this.gotoAndPlay(2);  
}  
tom_11.onRelease=function(){  
    nilai_warna="0x0099FF";  
    this.gotoAndPlay(2);  
}  
tom_12.onRelease=function(){  
    nilai_warna="0x00CC00";
```

```
        this.gotoAndPlay(2);
    }
    target1.onRelease=function(){
        warna=new Color(this);
        warna.setRGB(nilai_warna);
        this.gotoAndPlay(2);
    }
    target2.onRelease=function(){
        warna=new Color(this);
        warna.setRGB(nilai_warna);
        this.gotoAndPlay(2);
    }
    target3.onRelease=function(){
        this.gotoAndPlay(2);
        warna=new Color(this);
        warna.setRGB(nilai_warna);
        this.gotoAndPlay(2);
    }
    target4.onRelease=function(){
        warna=new Color(this);
        warna.setRGB(nilai_warna);
        this.gotoAndPlay(2);
    }
    target5.onRelease=function(){
        warna=new Color(this);
        warna.setRGB(nilai_warna);
        this.gotoAndPlay(2);
    }
    target6.onRelease=function(){
        warna=new Color(this);
        warna.setRGB(nilai_warna);
```

```
        this.gotoAndPlay(2);
    }

    target7.onRelease=function(){
        warna=new Color(this);
        warna.setRGB(nilai_warna);
        this.gotoAndPlay(2);
    }

    target8.onRelease=function(){
        warna=new Color(this);
        warna.setRGB(nilai_warna);
        this.gotoAndPlay(2);
    }

    target9.onRelease=function(){
        warna=new Color(this);
        warna.setRGB(nilai_warna);
        this.gotoAndPlay(2);
    }

    target10.onRelease=function(){
        warna=new Color(this);
        warna.setRGB(nilai_warna);
        this.gotoAndPlay(2);
    }

    target11.onRelease=function(){
        warna=new Color(this);
        warna.setRGB(nilai_warna);
        this.gotoAndPlay(2);
    }

    target12.onRelease=function(){
```

```
warna=new Color(this);
warna.setRGB(nilai_warna);
this.gotoAndPlay(2);
}

target13.onRelease=function(){
    warna=new Color(this);
    warna.setRGB(nilai_warna);
    this.gotoAndPlay(2);
}
```

Tabel 4.6 Script simulasi

4.4.5 Profil

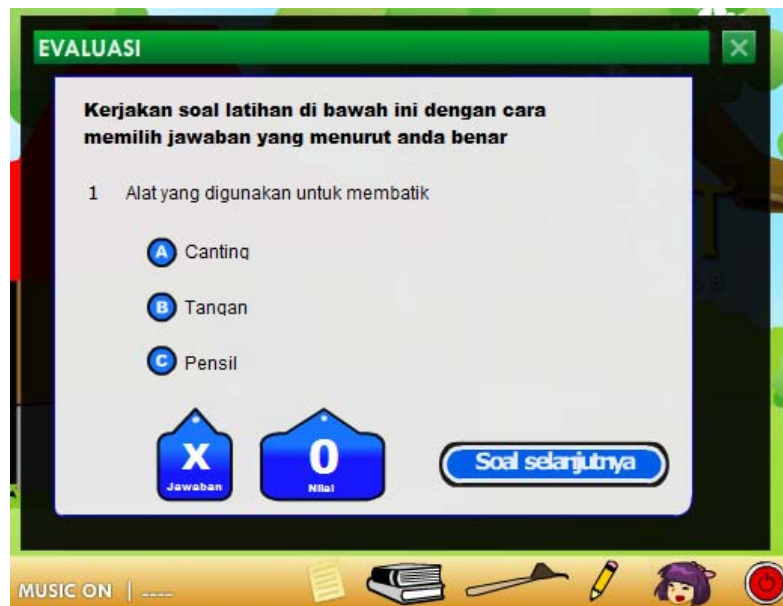
Pembuatan tampilan profil dibuat didalam movie clip yang ber-instance name “slide” di layer dengan nama “profil”. Didalam slide semua bahan dirangkai ditambah dengan teks pendukung dan juga tombol tutup yang dibuat dengan *symbol button* untuk menutup tampilan ini.



Gambar 4.14 Tampilan profil

4.4.6 Evaluasi

Pembuatan tampilan evaluasi dibuat didalam movie clip yang ber-instance name “slide” di layer dengan nama “evaluasi”. Didalam slide semua bahan dirangkai ditambah dengan teks pendukung dan juga tombol tutup yang dibuat dengan *symbol button* untuk menutup tampilan ini. Yang membuat berbeda dari menu-menu yang lain adalah penggunaan load movie untuk memanggil file “quis.swf”(soal-soalnya) dari luar program.



Gambar 4.15 Tampilan evaluasi

Script :

```
stop();  
loadMovie("quis.swf",mc_wadah);
```

Tabel 4.7 Script evaluasi

BAB V

PENUTUP

Berdasarkan hasil pembuatan proyek ahir ini, maka dapat ditarik kesimpulan dan saran sebagai berikut :

5.1. Kesimpulan

- a. Dengan adanya pembuatan Media pembelajaran Interaktif, dapat membantu anak tunagrahita ringan dalam ketrampilan membuat batik.
- b. Dengan adanya pembuatan produk Media Pembelajaran Interaktif batik ciptaran, anak tunagrahita dapat mencintai batik sebagai budaya Indonesia yang perlu di lestarikan.

5.2. Saran

- a. Media Pembelajaran interaktif ini kurang dalam penyampaian materi karena sedikitnya referensi yang didapat dari pihak guru sehingga kedepannya diharapkan dapat menjadi yang lebih sempurna lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] <http://batikmarkets.com/batik.php> (diakses pada tanggal 10 juni 2013 pukul 19.10)
- [2] *Delphie.*(2006), “ *Anak Berkebutuhan Khusus*”. *PT Raja Grafindo; Jakarta*
- [3] <http://laraasih.com/tag/pengertian-tunagrahita-ringan> (diakses pada tanggal 10 juni 2013 pukul 19.30)
- [4] *Lahteru.*(2009), “ *Penggolongan Media Pembelajaran*”, *Pustaka Jaya; Jakarta*
- [5] *Suranto,Projo.* (2010).” *Game Edukasi Anak*”, *Media Anak; Yogyakarta*
- [6] <http://www.maswins.com/2010/07/arti-dan-manfaat-media-pembelajaran.html> (diakses pada tanggal 13 juni 2013 pukul 20.30)
- [7] <http://belanjabatik.com/batik-pengertian-macam-berdasarkan-cara-pembuatan-62-17.info> (diakses pada tanggal 13 juni 2013 pukul 21.15)
- [8] <http://id.wikipedia.org/wiki/Batik> (diakses pada tanggal 13 juni 2013 pukul 22.45)
- [9] *Samsuharno,Imron.* (2011), “Mewarnai Aneka Batik”, *Dahara Ceria;Semarang*
- [10] <http://matakristal.com/pengertian-batik/> (diakses pada tanggal 16 juni 2013 pada pukul 22.50)
- [11] <http://nahwah-speduuns.blogspot.com/2013/06/pengertian-anak-berkebutuhan-khusus.html> (diakses pada tanggal 16 juni 2013 pada pukul 23.30)
- [12] <http://www.psychologymania.com/2012/10/pengertian-tuna-netra.html> (diakses pada tanggal 17 juni 2013 pada pukul 19.45)
- [13] <http://widypsikologi.wordpress.com/2010/05/29/pengertian-dan-klasifikasi-tunarungu/> (diakses pada tanggal 17 juni 2013 pada pukul 22.00)
- [14] *American Heritage Dictionary*,1982: 644; *Maslim.R.*,2000:119 dalam *Delphie*:2006:113
- [15] Sumber : <http://panti.tripod.com> (diakses pada tanggal 17 juni 2013 pada pukul 22.50)
- [16] *Somantri,Sutjihati.* (2009), “*Tentang Anak Tunagrahita*”, *Cipta Cendekia; Makasar*
- [17] <http://id.shvoong.com/social-sciences/education/2194391-pengertian-tunadaksa/> (diakses pada tanggal 20 juni 2013 pada pukul 01.15)
- [18] *JW, Chaplin.* (2008), “*Tentang Media Pembelajaran*”, *Grasindo; Surabaya*
- [19] *Nurul,Sutejo.*(2010), “*Kemp dan Dayton MPI*”, dalam *Depdiknas; Surabaya*

- [20] *Gerlach and Ely*. (2009), “Distributive Property”, William and Martin; New York
- [21] *Hamalik, Oemar*. (2010) “klasifikasi dan karakteristik Media Pembelajaran Interaktif”, production medians; Jakarta
- [22] <http://dpi476diana.wordpress.com/landasan-teori/a-teori-estetika/> (diakses pada tanggal 26 juni 2013 pada pukul 22.00)
- [23] <http://namiraputri.wordpress.com/2011/04/03/flash-cs3-professional/> (diakses pada tanggal 26 juni 2013 pada pukul 00.50)
- [24] <http://blogyuzmil.blogspot.com/2011/06/cool-edit-pro-adalah-software-yang.html> (diakses pada tanggal 27 juni 2013 pada pukul 01.45)