

BAB IV

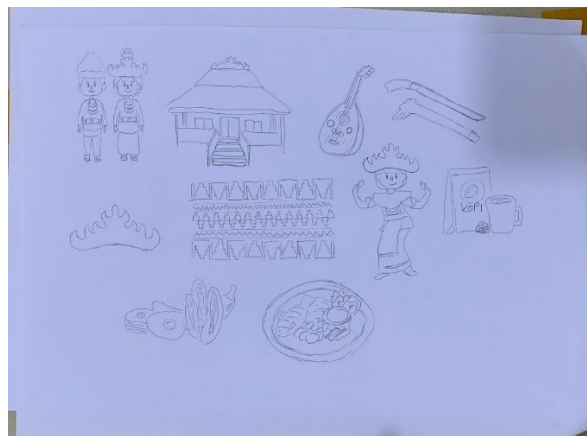
PROSES DESAIN DAN VISUALISASI

4.1 Proses Desain

Pada media pembelajaran interaktif Mengenai Warisan Budaya Lampung, proses perancangan diawali dengan pembuatan sketsa berdasarkan kebutuhan yang diperoleh dari hasil observasi sebelumnya. Sketsa perancangan ini disusun menjadi beberapa bagian sesuai dengan tampilan yang akan ditampilkan dalam media pembelajaran interaktif tentang Mengenai Warisan Budaya Lampung, yaitu:

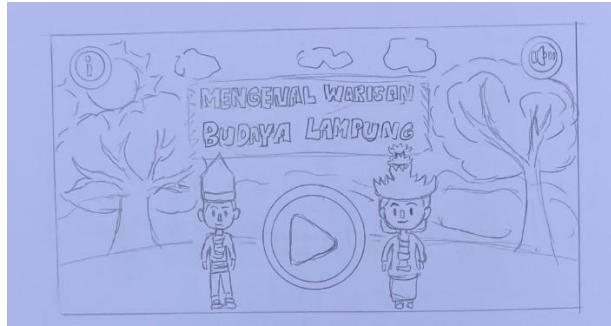
4.1.1 Sketsa

1. Sketsa ilustrasi Budaya Lampung merupakan sketsa budaya lokal digunakan sebagai elemen visual pendukung yang muncul pada setiap bagian tampilan media pembelajaran interaktif Mengenai Budaya Lampung.



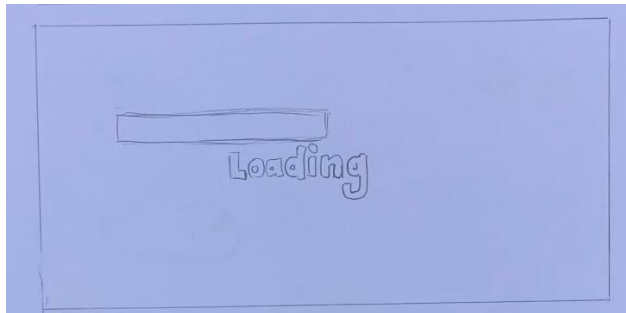
Gambar 4.1 Sketsa Ilustrasi
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)

2. Sketsa Tampilan awal atau *home*, merupakan ilustrasi yang akan dibuat menjadi animasi atau gambar bergerak pada bagian background dan tombol untuk beralih ke scene atau tampilan selanjutnya.



Gambar 4.2 Sketsa Menu Awal
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)

3. Sketsa tampilan loading yang menampilkan gambar bergerak sebagai transisi perpindahan dari scene menu awal menuju tampilan materi dan kuis.



Gambar 4.3 Sketsa Loading
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)

4. Sketsa tampilan materi dan kuis menampilkan 2 icon yaitu ikon materi dan kuis. Ikon materi berisi beberapa jenis materi dan ikon kuis untuk masuk ke tampilan kuis.



Gambar 4.4 Sketsa Tampilan Materi
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)

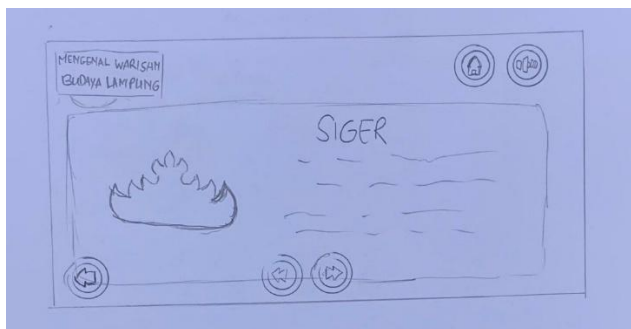
5. Sketsa tampilan jenis materi berisi tentang 3 jenis materi Budaya Lampung seperti, adat istiadat, makanan dan kesenian. Setiap

ikon akan berpindah ke scene materi yang dipilih.



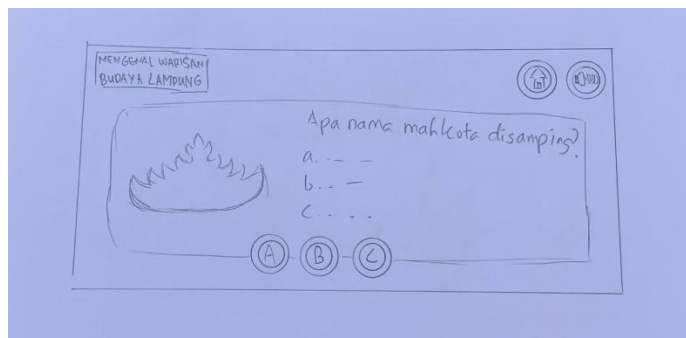
Gambar 4.5 Sketsa Jenis Materi
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)

6. Sketsa tampilan Materi berisi tentang penjelasan singkat tentang Budaya Lampung, tombol previous digunakan untuk ke materi sebelumnya dan tombol next digunakan untuk ke materi selanjutnya.



Gambar 4.6 Sketsa Materi
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)

7. Sketsa tampilan kuis berisi tentang soal tentang Budaya Lampung, tombol pilihan A,B dan C digunakan untuk menjawab pertanyaan ditampilkan.



Gambar 4.7 Sketsa Kuis
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)

8. Sketsa tampilan skor kuis pada frame terakhir berisi jumlah skor yang sudah dijawab dan ilustrasi ekspresi berganti sesuai dengan skor nilai yang didapatkan.

Gambar 4.8 Sketsa Nilai Kuis
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)

Gambar 4.9 Sketsa Elemen Budaya Lampung
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)

navigasi pengguna. Setiap button memiliki fungsi spesifik sesuai dengan urutan alur yang telah ditentukan. Berikut ilustrasi dari *button* beserta dengan fungsinya :

1. Tombol play digunakan untuk menjalankan media interaktif dan berpindah scene dari menu awal ke menu materi dan kuis.



2. Tombol *next* berada di tampilan materi, berguna untuk berpindah ke frame penjelasan selanjutnya.



3. Tombol *previous* berada di tampilan materi, berguna untuk berpindah ke frame penjelasan frame sebelumnya.



4. Tombol *home* berada di tampilan menu awal materi, jenis materi dan kuis. Tombol ini digunakan untuk berpindah ke menu awal tampilan.



5. Tombol *sound* berguna untuk menghidupkan dan menonaktifkan background musik.



6. Tombol *back* berada di menu jenis materi dan isi materi, tombol ini berguna untuk kembali ke scene sebelumnya.



7. Tombol pilihan A,B dan C digunakan untuk memilih jawaban dalam kuis.

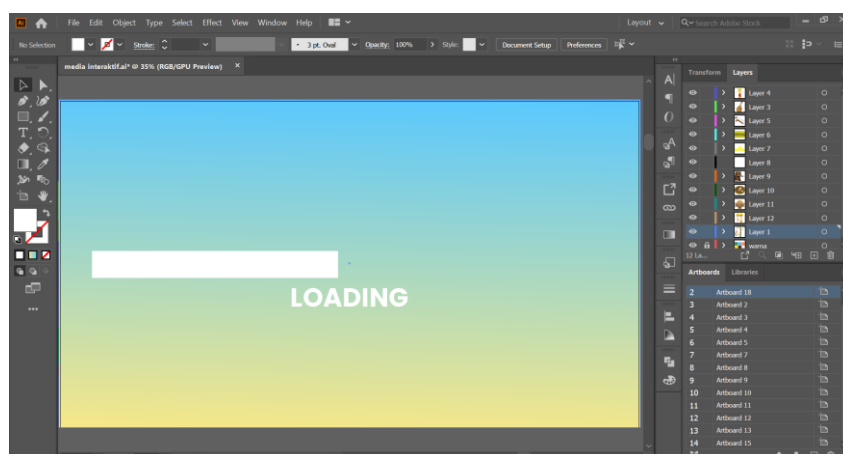


Setelah membuat ilustrasi elemen visual, background dan tombol secara digital, hal yang dilakukan selanjutnya membuat masing-masing tampilan sesuai dengan sketsa yang telah dibuat dengan menggabungkan elemen visual dan background. Pada Tampilan menu awal terdapat elemen visual background judul perancangan dan juga tombol play untuk menuju halaman selanjutnya. Pada tampilan awal ini terdapat ilustrasi dari pakaian adat Budaya Lampung, dan juga tombol play untuk menuju halaman berikutnya.



Gambar 4.10 Digitalisasi Menu Awal
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)

Kemudian selanjutnya membuat tampilan loading, halaman ini menjadi transisi dari tampilan menu awal menuju tampilan materi dan kuis. Tampilan halaman ini menampilkan objek persegi panjang yang bergerak dari arah kiri ke kanan.



Gambar 4.11 Digitalisasi Tampilan Loading
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)

Pada tampilan halaman materi dan kuis menampilkan 2 pilihan tombol yang dapat dipilih untuk menuju tampilan halaman yang dipilih. Ikon tombol pilihan yang ditampilkan dimenu ini yaitu tombol materi dan kuis.



Gambar 4.12 Digitalisasi Menu Materi dan Kuis
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)

Pada tampilan jenis materi menampilkan 3 pilihan tombol yaitu, materi adat istiadat, makanan dan kuis. Dalam pilihan tombol ini masing-masing menjelaskan sub materi yang sesuai dengan jenis materinya. Tampilan isi materi menampilkan penjelasan dari Budaya Lampung menyesuaikan jenis materi yang dipilih. Jika memilih jenis materi kesenian akan menampilkan isi penjelasan materi tentang kesenian Budaya Lampung.



Gambar 4.13 Digitalisasi Tampilan Jenis Materi
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)



Gambar 4.14 Digitalisasi Tampilan Isi Materi
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)

Pada tampilan kuis akan menampilkan sepuluh soal pilihan ganda yang dijawab dengan cara menekan salah satu tombol seperti tombol A,B, dan C. Soal yang ditampilkan sudah disesuaikan dengan standard anak sekolah dasar dan semua jawaban dari 10 soal kuis yang ditampilkan sudah terdapat pada penjelasan materi yang telah ditampilkan pada menu materi.



Gambar 4.15 Digitalisasi Tampilan Kuis
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)

Ilustrasi ekspresi pada tampilan akhir skor kuis menyesuaikan dengan nilai yang didapat setelah mengerjakan semua soal. Terdapat 3 ekspresi yaitu ekspresi senang, ekspresi sedih dan ekspresi marah. Ilustrasi ini akan tersedia ketika skor nilai yang didapat dari menjawab soal sesuai dengan jawaban benar.



Gambar 4.16 Digitalisasi Skor Kuis
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)

2. Adobe Animate

Setelah melalui proses digitalisasi langkah selanjutnya yaitu melakukan perancangan menjadi interaktif menggunakan *software Adobe Animate* untuk membuat ilustrasi dan tombol dapat bergerak dengan menggunakan teknik *key frame*. Tampilan intro digerakan menggunakan *classic tween* antara dari *frame* awal sampai dengan pola *frame* yang telah dibuat dengan menggunakan *classic tween* dan *tweening ease in out*.



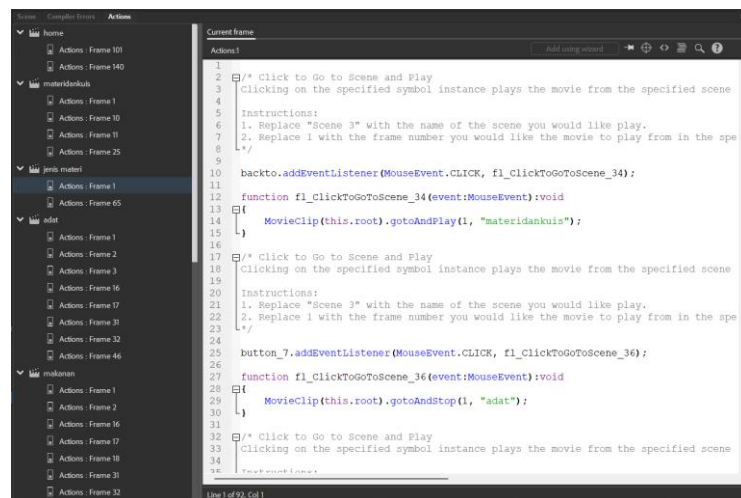
Gambar 4.17 Tampilan Awal
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)

Pada halaman isi materi, menggunakan teknik *motion tween* dengan untuk memberikan kesan bergerak pada elemen visual, dan juga memberikan efek pada tombol yang ada pada tampilan untuk memberikan efek ketika tombol ditekan.



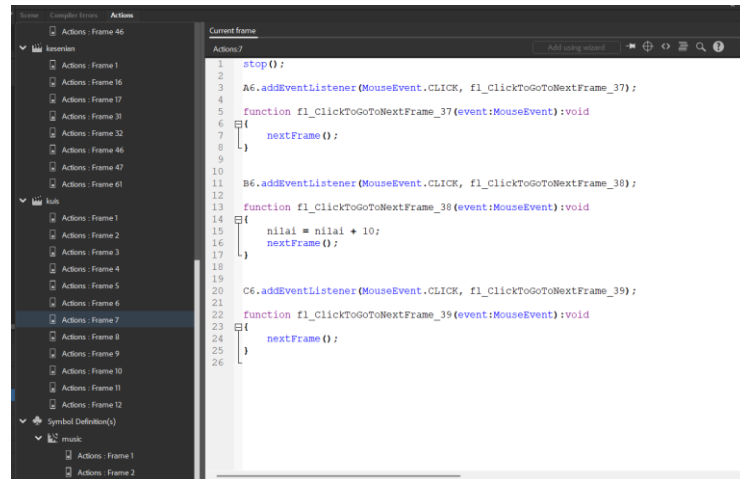
Gambar 4.18 Tampilan Isi Materi
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)

Langkah selanjutnya setiap tampilan tombol di *convert* menjadi *symbol* untuk diberikan *action script*. Dengan cara klik kanan di setiap tombol lalu pilih *convert to symbol*, kemudian diberikan action *action script goto play* pada tombol yang akan menampilkan menu halaman selanjutnya atau halaman sebelumnya.



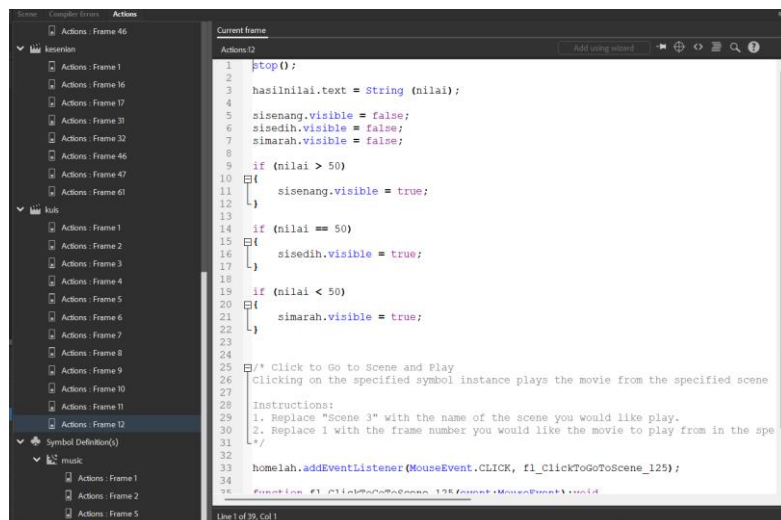
Gambar 4.18 Action Script Tombol
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)

Pada tampilan kuis pada tombol pilihan jawaban dari pertanyaan soal pada frame kuis diberikan *action script* yang sama tapi yang membedakan hanya pada pilihan jawaban yang benar di tambah nilai +10 untuk setiap jawaban yang benar. Di bagian akhir frame akan muncul nilai sesuai dengan jawaban yang benar.



Gamba 4.19 Action Script Kuis
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)

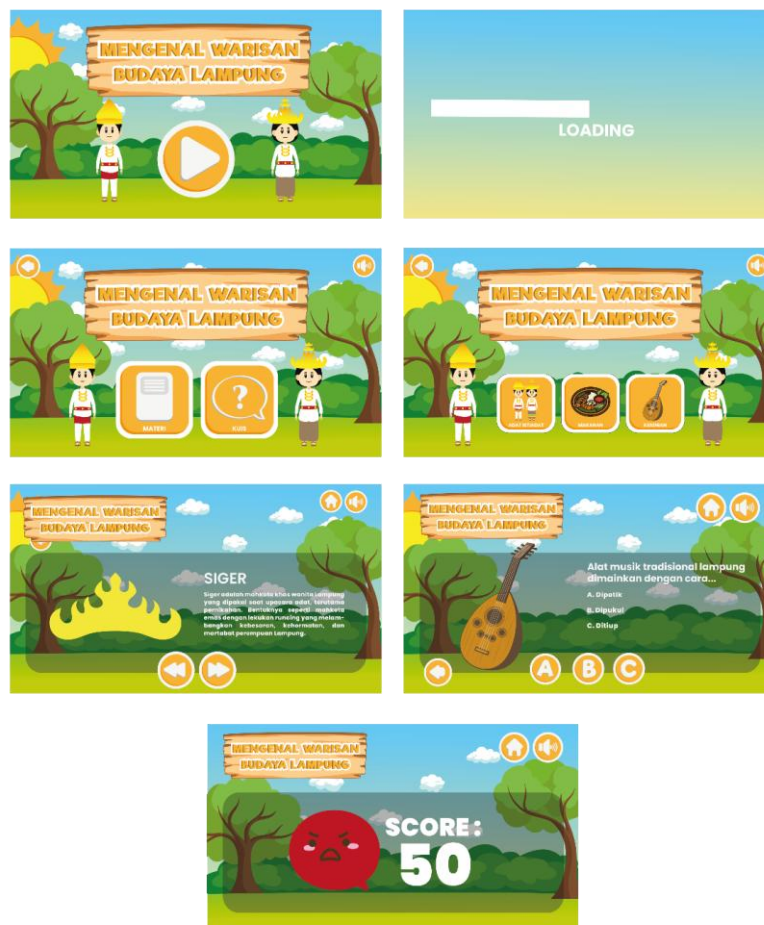
Pada frame yang menampilkan hasil nilai dari soal-soal kuis yang sudah dijawab dengan benar., diberikan action script Jika siswa mendapatkan nilai lebih dari 50, maka yang ditampilkan adalah ekspresi senyum sebagai tanda keberhasilan. Jika siswa mendapatkan nilai tepat 50, maka yang muncul adalah ekspresi menangis sebagai tanda hasil yang sedih. Namun, jika siswa memperoleh nilai kurang dari 50, maka ditampilkan ekspresi marah sebagai bentuk motivasi untuk belajar lebih giat lagi.



Gambar 4.20 Action Script Nilai Kuis
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)

4.1.3 Final Desain

Final desain merupakan seluruh proses perancangan yang telah melalui tahap riset, penyusunan materi, pembuatan sketsa, digitalisasi dan evaluasi yang telah menghasilkan media pembelajaran interaktif mengenai warisan budaya Lampung. Media ini dirancang dalam format digital dengan tampilan visual yang konsisten, komunikatif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Tujuan utama dari perancangan ini adalah untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap budaya Lampung melalui pendekatan visual yang menarik, interaktif, dan mudah digunakan. Media pembelajaran ini disajikan dalam bentuk aplikasi interaktif maupun format web, sehingga dapat diakses dengan mudah melalui berbagai perangkat digital seperti smartphone, tablet, maupun komputer.



Gambar 4.21 Final Desain Media Interaktif
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)

4.1.4 Uji Coba (Testing)

Untuk menguji efektivitas perancangan media interaktif “Menenal Warisan Budaya Lampung” yang telah dibuat, pengujian melibatkan siswa-siswi kelas 5 yang berjumlah 24 orang dengan cara mereka mengerjakan pre-test menggunakan kertas terlebih dahulu agar setiap anak dapat menjawab pertanyaan yang sesuai dengan materi yang diberikan. Setelah itu, siswa-siswi mengerjakan post-test menggunakan media interaktif yang telah dirancang. Selama uji coba berlangsung, peneliti mengamati bagaimana antusiasme para siswa-siswi dalam mencoba media pembelajaran interaktif yang terdapat pada aplikasi tersebut.

Pengujian ini dilakukan terhadap 24 siswa-siswi dari total 74 siswa kelas 5 SD Xaverius 1 Bandar Lampung pada tanggal 26 Agustus 2025 pukul 10.00 pagi. Dari hasil pengujian ini terlihat bahwa setelah melakukan pre-test menggunakan kertas, rata-rata skor yang diperoleh siswa adalah 65, sedangkan setelah melakukan post-test menggunakan media interaktif, rata-rata skor meningkat menjadi 90.



Gambar 4.22 Uji Coba Media Interaktif
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)

4.2 Media Utama

Media utama yang dibuat dalam perancangan media interaktif ini adalah file adobe animate yang di export atau di publish menjadi aplikasi android

yang dapat diinstal pada perangkat seluler dengan ukuran 1280px x 720px dengan format apk. Perancangan ini juga diberikan background musik yang dapat didengar dan juga dimatikan dengan hanya menekan ikon tombol suara yang berada dibagian kanan atas tampilan.



Gambar 4.23 Mockup Media Utama
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)

4.3 Media Pendukung

Media pendukung merupakan media yang dipilih untuk menginformasikan kepada audiemce mengenai informasi dari media utama dan berfungsi untuk mendukung komunikasi. Media pendukung yang digunakan pada perancangan media pembelajaran interaktif ini antara lain:

1. Poster

Poster merupakan media visual yang memuat pesan dalam bentuk gambar dan/atau teks, yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau ajakan kepada masyarakat luas. Dalam konteks ini, poster berukuran A3 dngan format Art Paper digunakan sebagai salah satu media pendukung dalam menyampaikan informasi mengenai perancangan media pembelajaran interaktif bertema Mengenal Warisan Budaya Lampung melalui format cetak.



Gambar 4.24 Media Pendukung Poster
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)

2. Bookmarks

Bookmark merupakan media cetak berbentuk kecil dan ramping yang biasanya digunakan sebagai penanda halaman pada buku. Dalam konteks media pembelajaran interaktif Mengenal Warisan Budaya Lampung, bookmark dengan ukuran 300px x 900px dengan format Art Paper berfungsi sebagai media pendukung untuk mengakses aplikasi media pembelajaran interaktif.



Gambar 4.25 Media Pendukung Bookmark
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)

3. Standee Akrilik

Standee akrilik merupakan media cetak berbentuk tiga dimensi yang biasanya terbuat dari bahan akrilik transparan atau berwarna, dirancang untuk menampilkan gambar atau karakter secara berdiri. Dalam perancangan media pembelajaran interaktif Mengenal Warisan

Budaya Lampung, standee akrilik ukuran 13cm x 6cm dengan bahan akrilik digunakan sebagai media pendukung yang menghadirkan karakter-karakter dari dalam media ke dalam bentuk fisik.



Gambar 4.26 Standee Akrilik
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)

4. Sticker

Stiker merupakan media cetak berbentuk gambar atau tulisan yang memiliki lapisan perekat di bagian belakang, sehingga dapat ditempel pada berbagai permukaan. Dalam konteks media pembelajaran interaktif Mengenai Warisan Budaya Lampung, stiker dengan ukuran 5cm x 5cm digunakan sebagai media pendukung yang berfungsi untuk memperkenalkan unsur-unsur budaya lokal secara visual dan menyenangkan.



Gambar 4.27 Sticker
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)