

BAB IV

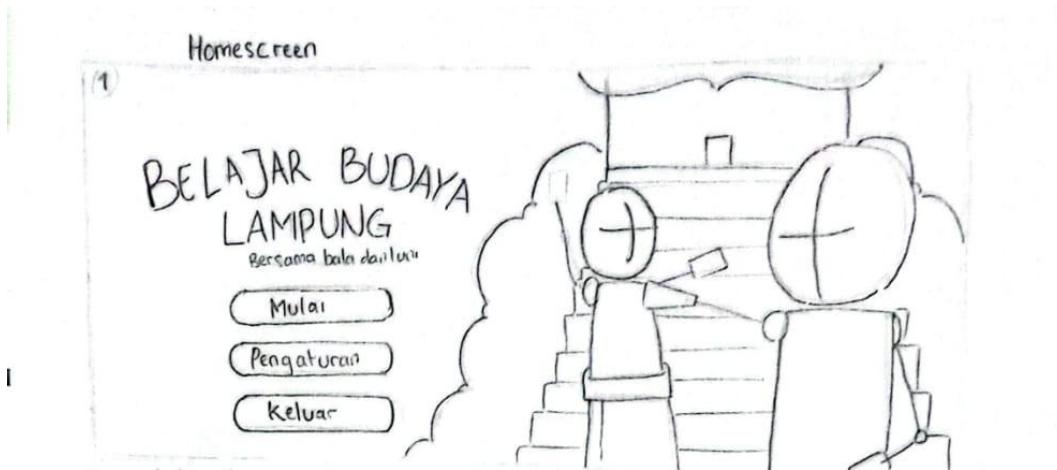
PROSES DESAIN DAN VISUALISASI

4.1 Proses Desain

Pada media pembelajaran interaktif Belajar Budaya Lampung bersama bala dan luni, 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 Belajar Budaya Lampung Bersama Bala dan Luni, yaitu:

4.1.1 Sketsa

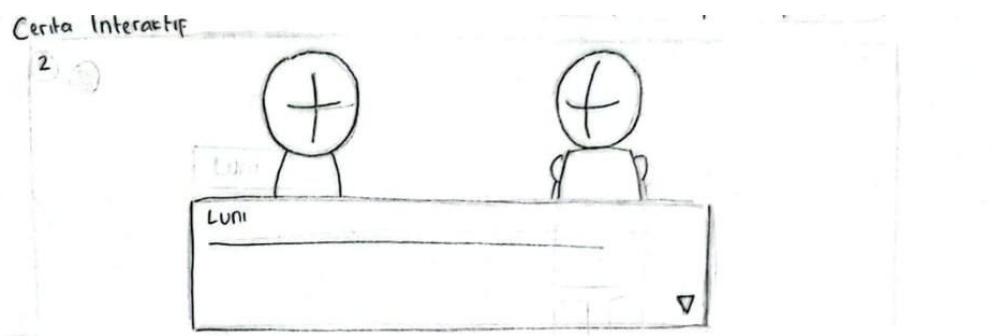
1. Sketsa tampilan awal atau *homescreen*, merupakan sketsa ilustrasi yang dibuat menjadi sebuah animasi bergerak. Didalamnya terdapat judul dari media pembelajaran, karakter, *background*, dan beberapa tombol yang nantinya berfungsi untuk beralih ke *scene* atau *frame* berikutnya.



Gambar 4.1 Sketsa Homescreen

(Sumber: Dokumentasi Pribadi,2025)

2. Sketsa tampilan cerita interaktif, merupakan sketsa ilustrasi yang berisi tentang percakapan beberapa karakter sebagai pendukung dari suatu cerita yang dibuat.



Gambar 4.2 Sketsa Cerita interaktif

(Sumber: Dokumentasi Pribadi,2025)

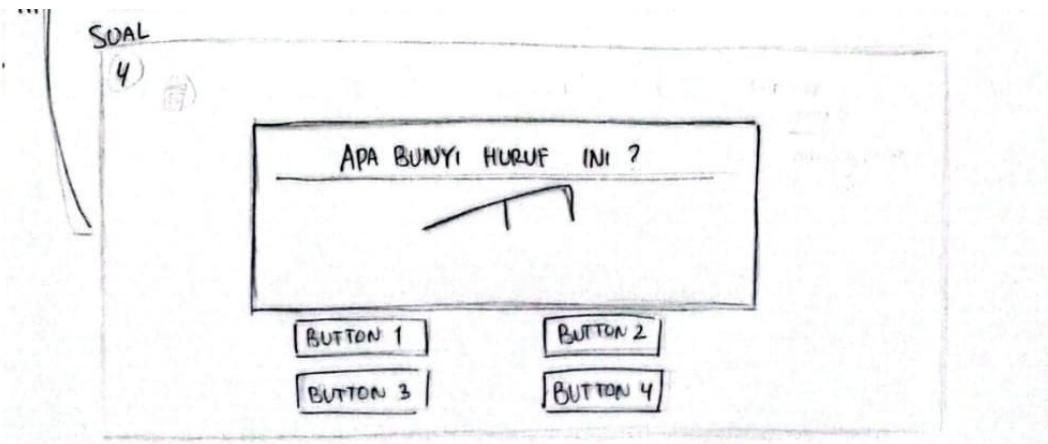
3. Sketsa tampilan materi, merupakan sketsa ilustrasi yang berisi seorang karakter yang menjelaskan sebuah materi. Materi yang disampaikan menyesuaikan berdasarkan dengan cerita interaktif sebelumnya. Pada tampilan materi memiliki tombol kiri dan kanan dibagian samping sketsa papan tulis, yang berfungsi untuk berpindah dari halaman materi satu ke halaman materi yang lain pada scene atau frame tersebut.



Gambar 4.3 Sketsa Materi

(Sumber: Dokumentasi Pribadi,2025)

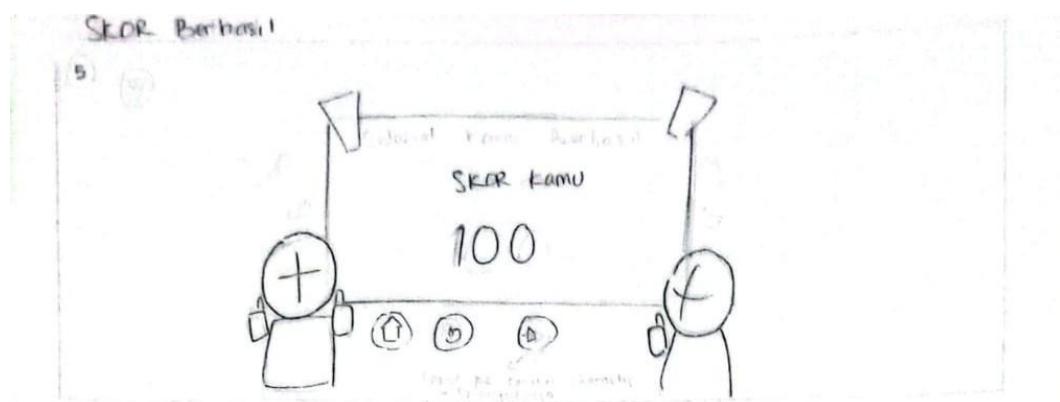
- Sketsa tampilan soal, berisi tentang soal yang tiap soalnya menyesuaikan dengan materi sebelumnya dan terdapat 5 soal didalamnya. Tombol 1,2,3, dan 4 berfungsi untuk menjawab pertanyaan yang ditampilkan.



Gambar 4.4 Sketsa soal

(Sumber: Dokumentasi Pribadi,2025)

- Sketsa tampilan skor, berisi tentang skor akhir setelah menyelesaikan soal yang sebelumnya sudah dijawab dan ilustrasi karakter yang berganti sesuai dengan skor akhir yang didapat.



Gambar 4.5 Sketsa Skor

(Sumber: Dokumentasi Pribadi,2025)

4.1.2 Digital

- Tombol mulai digunakan untuk menjalankan media interaktif dan berpindah frame dari homescreen ke cerita interaktif.



MULAI

Gambar 4.6 Tombol Mulai

(Sumber: Dokumentasi Pribadi,2025)

2. Tombol pengaturan digunakan untuk menjalankan pop up pengaturan untuk mengatur suara dalam media interaktif.



PENGATURAN

Gambar 4.7 Tombol Pengaturan

(Sumber: Dokumentasi Pribadi,2025)

3. Tombol keluar digunakan untuk keluar dari aplikasi media interaktif yang sedang dijalankan.



KELUAR

Gambar 4.8 Tombol Keluar

(Sumber: Dokumentasi Pribadi,2025)

4. Tombol *arrow back* dan *arrow next* berada di tampilan materi, digunakan untuk berpindah dari *frame* materi satu ke lainnya dalam satu *scene*.



Gambar 4.9 Tombol arrow back dan arrow next

(Sumber: Dokumentasi Pribadi,2025)

5. Tombol *next* berada di tampilan skor akhir, digunakan untuk berpindah dari *frame* skor akhir ke *frame* berikutnya yaitu cerita interaktif.



Gambar 4.10 Tombol Next

(Sumber: Dokumentasi Pribadi,2025)

6. Tombol *home* berada di tampilan skor akhir dan scene akhir, digunakan untuk berpindah *scene* atau *frame* skor akhir dan scene akhir ke homescreen



Gambar 4.11 Tombol Home

(Sumber: Dokumentasi Pribadi,2025)

7. Tombol *fastforward* berada diakhir tampilan materi, digunakan untuk berpindah dari *frame* materi ke *frame* soal.



Gambar 4.12 Tombol Fastforward

(Sumber: Dokumentasi Pribadi,2025)

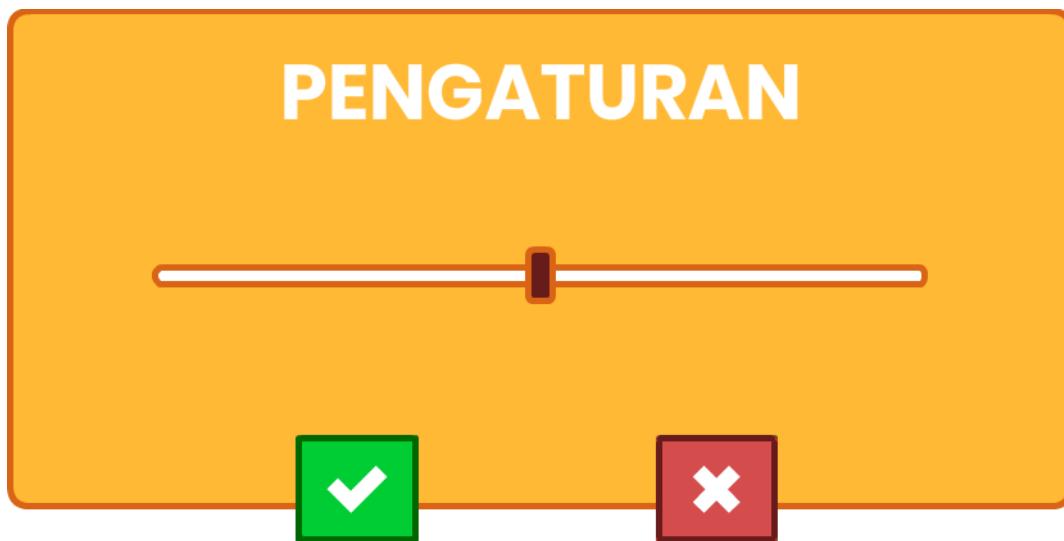
8. Tombol *repeat* berada di tampilan skor akhir, digunakan untuk kembali ke *scene* atau *frame* materi yang sesuai dengan soal yang sedang dijalankan.



Gambar 4. 13 Tombol Repeat

(Sumber: Dokumentasi Pribadi,2025)

9. Tombol *pop up* suara, tombol ini akan tampil jika menekan tombol pengaturan pada tampilan awal. digunakan untuk mengatur besar dan kecilnya suara pada media interaktif, jika sudah mengatur suara maka tekan tombol centang hijau untuk menerapkan suara yang sudah diubah dan jika tidak ingin mengubah suara yang diinginkan maka tekan tombol silang untuk membatalkan perubahan. Menekan tombol centang ataupun tombol silang akan menutup tombol popup suara.



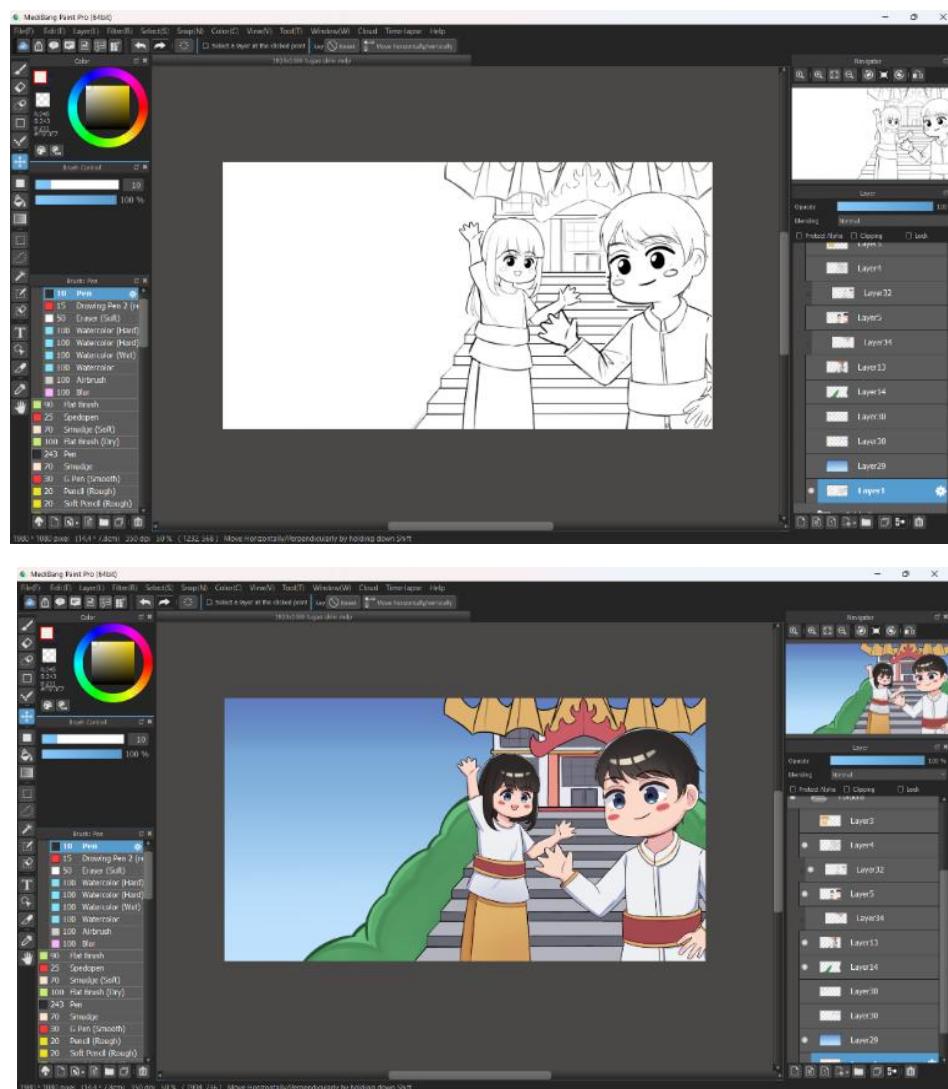
Gambar 4.14 Tombol Popup Suara

(Sumber: Dokumentasi Pribadi,2025)

4.2 Final Karya

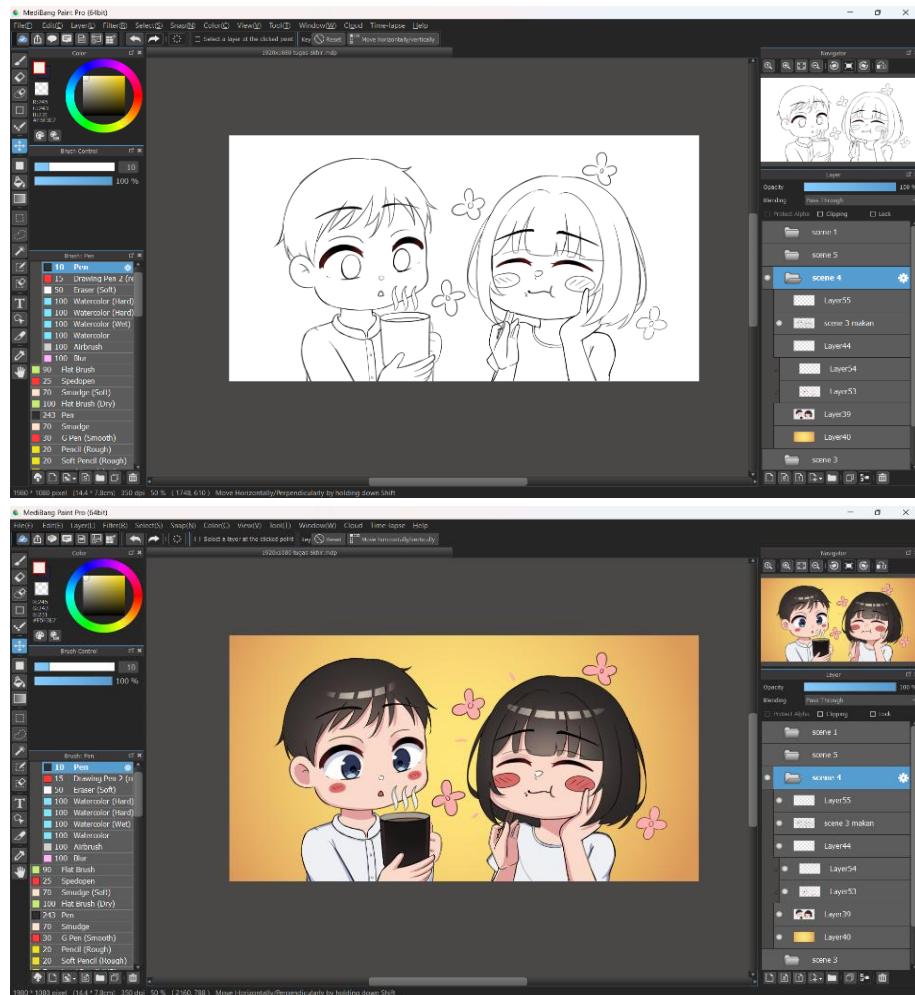
1. *MedibangPaint Pro*

Setelah proses sketsa selesai di rancang pada tahapan selanjutnya penulis melakukan digitalisasi dengan menggunakan software *medibangpaint pro*. tahapan yang dilakukan yaitu meliputi *lineart*, warna dasar, dan *shading* atau memberikan detail.



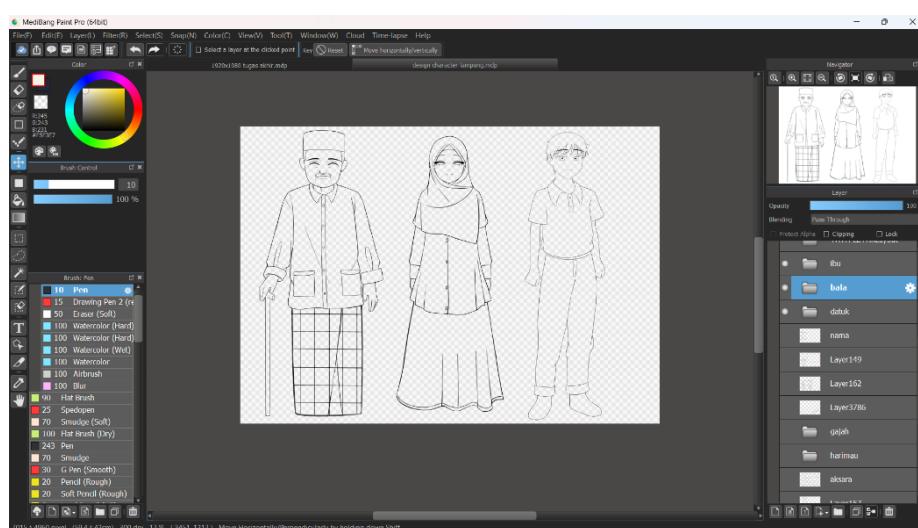
Gambar 4.15 Lineart dan Finishing Homescreen

(Sumber: Dokumentasi Pribadi,2025)



Gambar 4.16 Lineart dan Finishing CutScene 3

(Sumber: Dokumentasi Pribadi,2025)





Gambar 4.17 Lineart dan Finishing Ilustrasi

(Sumber: Dokumentasi Pribadi,2025)



Gambar 4.18 Lineart dan Finishing Tampilan Materi

(Sumber: Dokumentasi Pribadi,2025)

2. Adobe Animate

Selanjutnya perancangan masuk pada tahap terakhir yaitu melakukan perancangan menjadi interaktif menggunakan software Adobe Animate untuk membuat ilustrasi dan tombol dapat bergerak dengan menggunakan keyframe. Tampilan intro digerakan dengan cara mengatur frame antar frame menjadi classic tween dan tweening yang digunakan adalah ease in out.



Gambar 4.19 Tampilan Homescreen

(Sumber: Dokumentasi Pribadi,2025)

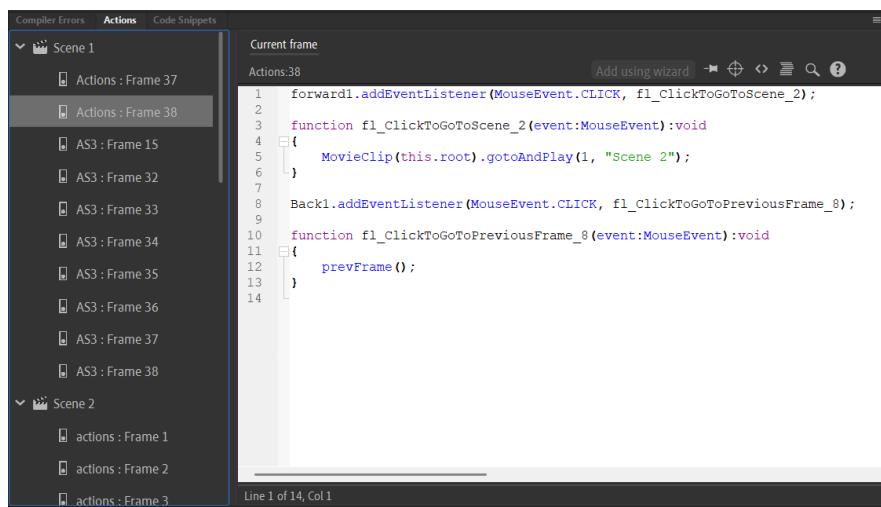
Pada halaman cerita interaktif penulis menggunakan satu keyframe dengan background dikunci dan ilustrasi disusun sesuai dengan posisinya, lalu akan digerakan menggunakan *actionscript* yang sudah dibuat.



Gambar 4.20 Tampilan Cerita Interaktif

(Sumber: Dokumentasi Pribadi,2025)

Selanjutnya setiap tombol di convert menjadi symbol untuk diberikan actionscript. Dengan cara klik kanan pada tombol lalu pilih convert to symbol, kemudian ke properties dan diberikan instance name agar actionscript bisa jalan sesuai dengan instance name yang dibuat, lalu diberikan actionscript gotoandplay untuk berpindah dari frame dan scene yang dipilih ke lainnya.



```

Compiler Errors Actions Code Snippets
Scene 1
  Actions : Frame 37
  Actions : Frame 38
  AS3 : Frame 15
  AS3 : Frame 32
  AS3 : Frame 33
  AS3 : Frame 34
  AS3 : Frame 35
  AS3 : Frame 36
  AS3 : Frame 37
  AS3 : Frame 38
Scene 2
  actions : Frame 1
  actions : Frame 2
  actions : Frame 3

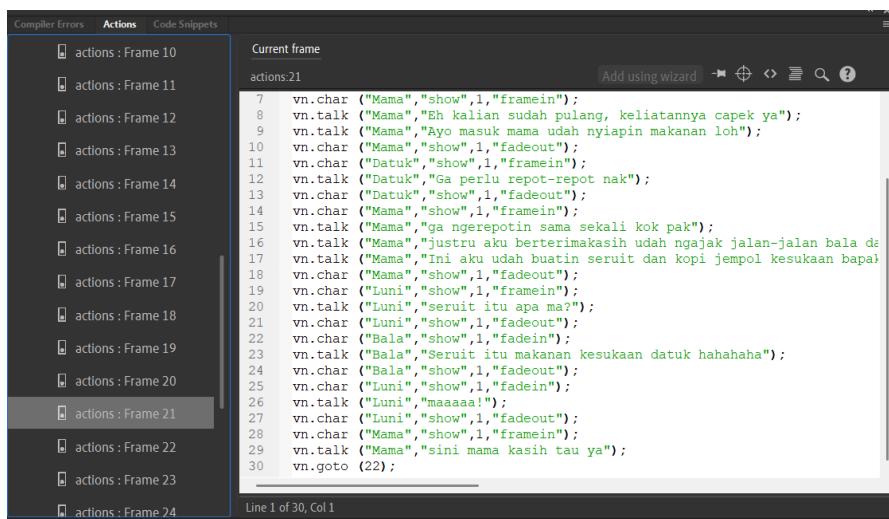
Current frame
Actions:38
1   forward1.addEventListener(MouseEvent.CLICK, fl_ClickToGoToScene_2);
2
3   function fl_ClickToGoToScene_2(event:MouseEvent):void
4   {
5       MovieClip(this.root).gotoAndPlay(1, "scene 2");
6   }
7
8   Back1.addEventListener(MouseEvent.CLICK, fl_ClickToGoToPreviousFrame_8);
9
10  function fl_ClickToGoToPreviousFrame_8(event:MouseEvent):void
11  {
12      prevFrame();
13  }
14

```

Gambar 4.21 Actionscript Tombol

(Sumber: Dokumentasi Pribadi,2025)

Pada tampilan cerita interaktif penulis menggunakan *actionscrip* untuk membuat ilustrasi muncul dan keluar pada *stage* dengan efek *fade in,fade out, framein, dan frameout*. serta memberikan teks agar karakter berbicara.



```

Compiler Errors Actions Code Snippets
actions : Frame 10
actions : Frame 11
actions : Frame 12
actions : Frame 13
actions : Frame 14
actions : Frame 15
actions : Frame 16
actions : Frame 17
actions : Frame 18
actions : Frame 19
actions : Frame 20
actions : Frame 21
actions : Frame 22
actions : Frame 23
actions : Frame 24

Current frame
actions:21
7   vn.char ("Mama","show",1,"framein");
8   vn.talk ("Mama","Eh kalian sudah pulang, keliatannya capek ya");
9   vn.talk ("Mama","Ayo masuk mama udah nyiapin makanan loh");
10  vn.char ("Mama","show",1,"fadeout");
11  vn.char ("Datuik","show",1,"framein");
12  vn.talk ("Datuik","ga perlu repot-repot nak");
13  vn.char ("Datuik","show",1,"fadeout");
14  vn.char ("Mama","show",1,"framein");
15  vn.talk ("Mama","ga ngerepotin sama sekali kok pak");
16  vn.talk ("Mama","justru aku berterimakasih udah ngajak jalan-jalan bala de");
17  vn.talk ("Mama","Ini aku udah buatin seruit dan kopi jempol kesukaan bapa");
18  vn.char ("Mama","show",1,"fadeout");
19  vn.char ("Luni","show",1,"framein");
20  vn.talk ("Luni","seruit itu apa ma?");
21  vn.char ("Luni","show",1,"fadeout");
22  vn.char ("Bala","show",1,"fadein");
23  vn.talk ("Bala","Seruit itu makanan kesukaan datuk hahahaha");
24  vn.char ("Bala","show",1,"fadeout");
25  vn.char ("Luni","show",1,"fadein");
26  vn.talk ("Luni","maaaaaa!");
27  vn.char ("Luni","show",1,"fadeout");
28  vn.char ("Mama","show",1,"framein");
29  vn.talk ("Mama","sini mama kasih tau ya");
30  vn.goto (22);


```

Gambar 4.22 Actionscript cerita interaktif

(Sumber: Dokumentasi Pribadi,2025)

Selanjutnya pada tampilan materi penulis menggunakan actionscript untuk memberikan teks agar karakter berbicara menjelaskan materi. Dan actionscript tombol untuk berpindah dari materi yang berbeda.

```

Compiler Errors Actions Code Snippets
actions : Frame 8
actions : Frame 9
actions : Frame 10
actions : Frame 11
actions : Frame 12
actions : Frame 13
actions : Frame 14
actions : Frame 15
actions : Frame 16
actions : Frame 17
actions : Frame 18
actions : Frame 19
actions : Frame 20
actions : Frame 21
actions : Frame 22

Current frame
actions:22
Add using wizard <> ⊕ ◀ ▶ 🔍 ? Line 1 of 15, Col 1

1 vn.talk ("Luni","Ini merupakan terakhir kali kita bertemu lagi teman");
2 vn.talk ("Luni","Untuk yang terakhir luni bakal ngasih tau materi tentang ma
3 vn.talk ("Luni","yang pertama ada seruit");
4 vn.talk ("Luni","seruit merupakan hidangan khas tradisional lampung");
5 vn.talk ("Luni","yang terbuat dari ikan sungai seperti ikan baung,patin,nile
6 vn.talk ("Luni","setelah itu, ikan dicampur dengan sambal");
7 vn.talk ("Luni","dan biasanya dihidangkan saat acara keluarga besar");
8
9 next3.addEventListerner(MouseEvent.CLICK, f1_ClickToGoToNextFrame_12);
10
11 function f1_ClickToGoToNextFrame_12(event:MouseEvent):void
12 {
13     nextFrame();
14 }
15

```

Gambar 4.23 Actionscript Materi

(Sumber: Dokumentasi Pribadi,2025)

Pada tampilan soal terdapat tombol pilihan jawaban yang diberikan actionscript. pada setiap jawaban yang benar akan diberi nilai +20 setiap 1 soal dari 5 soal yang dijawab. Lalu pada bagian akhir akan muncul skor akhir dari hasil soal yang sudah dijawab sebelumnya dan akan dihitung berdasarkan jumlah jawaban yang benar. Selanjutnya jika siswa mendapatkan nilai lebih dari 60, maka akan tampil ilustrasi berhasil. Jika siswa mendapatkan tepat pada nilai 60 maka tetap akan tampil ilustrasi berhasil. Namun, jika siswa mendapatkan nilai kurang dari 60, maka akan tampil ilustrasi gagal.

```

Compiler Errors Actions Code Snippets
AS3 : Frame 38
Scene 2
actions : Frame 1
actions : Frame 2
actions : Frame 3
actions : Frame 4
actions : Frame 5
actions : Frame 6
actions : Frame 7
actions : Frame 8
actions : Frame 9
actions : Frame 10
actions : Frame 11
actions : Frame 12
actions : Frame 13

Current frame
actions:7
Add using wizard <> ⊕ ◀ ▶ 🔍 ? Line 1 of 15, Col 1

1 skorkamu.text = String(nilai);
2 berhasil.visible = false;
3 gagal.visible = false;
4
5
6
7 if (nilai > 60)
8 {
9     berhasil.visible = true;
10 }
11
12 if (nilai == 60)
13 {
14     berhasil.visible = true;
15 }
16
17 if (nilai < 60)
18 {
19     gagal.visible = true;
20 }
21
22 repeat.addEventListerner(MouseEvent.CLICK, f1_ClickToGoToScene_1);
23
24 function f1_ClickToGoToScene_1(event:MouseEvent):void
25

```

Gambar 4.24 Actionscript soal dan skor akhir

(Sumber: Dokumentasi Pribadi,2025)

4.3 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 format 1280px x 720px.:



Gambar 4.25 Actionscript soal dan skor akhir

(Sumber: Dokumentasi Pribadi,2025)

Format : Apk

Ukuran : 1280px x 720px

4.4 Media Pendukung

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

1. 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 ini standee akrilik

digunakan sebagai media pendukung yang menghadirkan karakter-karakter ke dalam bentuk fisik.



Gambar 4.26 Media Pendukung Standee Akrilik

(Sumber: Dokumentasi Pribadi,2025)

Format : Akrilik

Ukuran : 2cm x 6cm

2. Sticker

Sketsa Stiker merupakan media cetak berbentuk gambar atau tulisan yang memiliki lapisan perekat di bagian belakang, sehingga dapat ditempel pada berbagai permukaan. stiker digunakan sebagai media pendukung yang berfungsi untuk memperkenalkan unsur-unsur budaya lokal secara visual dan menyenangkan.



Gambar 4.27 Media Pendukung Sticker

(Sumber: Dokumentasi Pribadi,2025)

Format : Chromo glossy

Ukuran : 5cm x 5cm

3. 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 digunakan sebagai salah satu media pendukung dalam menyampaikan informasi mengenai perancangan media pembelajaran interaktif melalui format cetak.



Gambar 4.28 Media Pendukung Poster

(Sumber: Dokumentasi Pribadi,2025)

Format : Art Paper

Ukuran : A3 (29,7cm x 42cm)