



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

**PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF SOAL
CERITA MATEMATIKA UNTUK ANAK KELAS 1 SEKOLAH
DASAR KURIKULUM INTERNASIONAL**

Laporan Tugas Akhir

Ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds.)



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Nama : Fransiska Widharma
NIM : 11120210369
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2015

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fransiska Widharma

NIM : 11120210369

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir/Skripsi:

PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF SOAL CERITA MATEMATIKA UNTUK ANAK KELAS 1 SEKOLAH DASAR KURIKULUM INTERNASIONAL

dengan ini menyatakan bahwa, laporan dan karya tugas akhir ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di Universitas Multimedia Nusantara maupun di perguruan tinggi lainnya.

Karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan nara sumber.

Demikian surat Pernyataan Originalitas ini saya buat dengan sebenarnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan serta ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan

gelar (S.Ds.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 12 Januari 2015

Fransiska Widharma



UMN

The logo of Universitas Multimedia Nusantara (UMN) is a large, light blue circular emblem. Inside the circle, there is a stylized white building with several square windows. Below the emblem, the letters 'UMN' are written in a large, bold, light blue sans-serif font.

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF SOAL CERITA MATEMATIKA UNTUK ANAK KELAS 1 SEKOLAH DASAR KURIKULUM INTERNASIONAL

Oleh

Nama : Fransiska Widharma

NIM : 11120210369

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 4 Febuari 2015

Pembimbing I

Chara Susanti, S.Ds., M.Ds.

Penguji

Ketua Sidang

Yuli Asmanto, S.Sn., M.Sn.

Iqbal Maimun Umar, S.Sn., M.Ds

Ketua Program Studi

Desi Dwi Kristanto, M.Ds.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang maha Penyayang untuk tercapainya proyek tugas akhir ini. Tema tugas akhir ini bertema pendidikan. Pendidikan merupakan hal penting dalam melengkapi kehidupan setiap manusia. Salah satunya adalah matematika, matematika telah menguasai kehidupan sehari-hari.

Matematika ini telah menjadi pelajaran yang sulit untuk anak-anak tidak memahami materi soal cerita. Oleh karena itu, salah satu penanganan untuk membantu sistem pembelajaran matematika tersebut berupa media interaktif yang dapat membantu anak dalam memahami logika soal cerita.

Alasan utama dalam perancangan ini berkaitan dengan mengubah pola pikir anak akan pembelajaran yang menyeramkan menjadi menyenangkan. Selain itu juga ingin membantu anak untuk lebih memahami akan pelajaran matematika. Selama proses perancangan penulis dapat melihat bahwa anak-anak lebih cepat mengerti soal yang berupa gambar. Pada perancangan ini, penulis mengharapkan agar pendidikan lebih mengarah pada pemahaman anak dengan cara yang menyenangkan bukan dengan paksaan.

Proyek tugas akhir ini tidak akan tercapai dengan sendirinya. Penulis juga mengucapkan terima kasih untuk bantuan dan dukungan kepada:

1. Desi Dwi Kristanto, M.Ds. selaku ketua program studi.
2. Chara Susanti, S.Ds., M.Ds. atas bimbingan dan kesabarannya.
3. Iqbal Maimun Umar, S.Sn., M.Ds. selaku ketua sidang.
4. Yuli Asmanto, S.Sn., M.Ds. selaku penguji.

5. Sekolah Citra Kasih atas kesempatan untuk melakukan wawancara serta observasi anak kelas 1 SD.
6. Meli, S.Psi. atas *sharing*-nya tentang anak-anak.
7. David, S.Kom., M.T.I. untuk bantuannya dalam programing.
8. Teman dekat yang memberikan semangat, menghibur dan menemani penulis.
9. Keluarga dekat, terutama papi dan mami yang selalu menjaga sampai saat ini.

Tangerang, 12 Januari 2015

Fransiska Widharma

UMMN

ABSTRAKSI

Anak-anak merupakan penerus bangsa yang harus mendapatkan pelatihan khusus dalam pemecahan masalah. Seringkali anak malas untuk membaca dalam soal yang mereka kerjakan. Hal ini seharusnya ditanggulangi dengan program yang dapat membuat anak suka dalam membaca.

Berdasarkan masalah yang dijabarkan dibuatlah suatu program permainan grafis yang menggunakan konsep multimedia interaktif dalam soal cerita matematika sekolah dasar. Metode pengumpulan data yang akan digunakan adalah metode kuantitatif. Metode ini digunakan untuk mencari sebab akibat dari adanya pengembangan anak dalam membaca dan juga pengumpulan data dari berbagai sumber yang berkaitan.

Tujuan utama dari pembuatan multimedia interaktif ini adalah membuat anak menjadi lebih tertarik untuk mulai membaca dan mulai bisa memecahkan masalah-masalah dalam soal cerita. Multimedia Interaktif ini akan dikemas ke dalam sebuah cerita seorang anak kecil yang melihat beberapa masalah di kebun binatang dan mengajak anak-anak memilih penyelesaiannya.

Kata kunci : desain, media interaktif, matematika 1 SD



ABSTRACT

Nowaday, problem solving is important to be learn to the young generation of the Nation. Mostly to those children who are lazy to read and solve the problem. This thing should be handled by a program that can make children enjoy reading.

Based on that problem, a program has been made by using interactive multimedia concept in a mathemathic junior school storyline. Quantitative method is used for the data collection. The method is used for searching the causality due to child improvement in reading and also the other data collection.

The main purpose of the interactive multimedia creation is to attract children to read more and increase problem solving ability. This program is extracted into a story where a child is given some problems to discover the zoo.

Keywords: Desain, Media interactive, mathemathic 1st Junior school



U M N

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	II
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	IV
KATA PENGANTAR.....	V
ABSTRAKSI.....	VII
<i>ABSTRACT</i>	VIII
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR GAMBAR.....	XII
DAFTAR LAMPIRAN	XIV
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan Tugas Akhir	3
1.5. Manfaat Tugas Akhir	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1. Multimedia Interaktif	5
2.1.1. Pengertian.....	5
2.1.1. Kelebihan Media Interaktif.....	6
2.1.2. Elemen Media Interaktif	7

2.1.3.	Multimedia Pembelajaran	9
2.1.4.	Elemen Desain untuk Anak.....	10
2.1.5.	Karakter Desain.....	12
2.2.	Pola Interaktif.....	16
2.3.	Matematika.....	18
2.3.1.	Pengertian Matematika.....	18
2.3.2.	Berkesulitan Belajar Matematika.....	18
2.3.3.	Fungsi Matematika.....	19
2.3.4.	Prinsip-Prinsip Praktis dalam Pembelajaran Matematika.....	21
2.4.	Karakter Perkembangan Anak Usia Dini.....	22
2.5.	Pengaruh Permainan pada Perkembangan Anak.....	23
2.6.	Materi Pembelajaran Anak Kelas 1 SD	23
BAB III	METODOLOGI	25
3.1.	Gambaran Umum.....	25
3.2.	Tahapan Penelitian.....	25
3.3.	Acuan	35
3.4.	<i>Brainstorming</i>	39
3.5.	<i>Mind Map</i>	40
3.6.	Konsep Media	41
3.7.	Konsep Rancangan.....	42
3.8.	Temuan.....	43
BAB IV	ANALISIS	45

4.1. Desain Interface	45
4.2. Tampilan	45
4.3. Desain Karakter Utama	48
4.4. Desain Karakter Pendukung	50
4.5. Tampilan halaman Permainan	51
4.6. Audio	54
4.7. Biaya	54
BAB V PENUTUP	55
5.1. Kesimpulan	55
5.2. Saran	55
DAFTAR PUSTAKA	XIV

UMMN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Mario Bros.....	13
Gambar 2.2. urban Character	13
Gambar 2.3. Donald Duck.	14
Gambar 2.4. Goofy.....	14
Gambar 2.5. Snow White.....	15
Gambar 2.6. Shrek.....	15
Gambar 2.7. Nodal Plot.....	16
Gambar 2.8. Modulated Plot.....	17
Gambar 2.9. Open Plot.....	17
Gambar 3.1. Tampilan pertanyaan FGD.....	28
Gambar 3.2. Tampilan pertanyaan FGD.....	29
Gambar 3.3. Tampilan pertanyaan FGD.....	29
Gambar 3.4. Tampilan pertanyaan FGD.....	30
Gambar 3.5. Tampilan pertanyaan FGD.....	30
Gambar 3.6. Tampilan awal game pilipop.....	31
Gambar 3.7. Tampilan pertanyaan FGD.....	31
Gambar 3.8. Tampilan <i>cover</i> film Frozen.....	32
Gambar 3.9. Tampilan pertanyaan FGD.....	32
Gambar 3.10. Tampilan pertanyaan FGD.....	33
Gambar 3.11. Tampilan pertanyaan FGD.....	34
Gambar 3.12. Tampilan pertanyaan FGD.....	34
Gambar 3.13. Tampilan home pada game ToDoMath.....	35

Gambar 3.14. Tampilan setelah tampilan <i>home</i>	36
Gambar 3.15. Tampilan bila memilih <i>mission</i>	36
Gambar 3.16. Tampilan home game Pilipop.	37
Gambar 3.17. Saat <i>Focus Group Discussion</i>	37
Gambar 3.18. Pilihan menu berdasarkan profesi.	38
Gambar 3.19. Salah satu contoh profesi.....	38
Gambar 3.20. <i>Mindmap</i>	40
Gambar 4.1. Tampilan awal/ <i>cover</i> sebelum revisi dan setelah revisi.	45
Gambar 4.2. Sketsa <i>cover</i> dan judul.....	46
Gambar 4.3. Tampilan perkenalan sebelum revisi dan setelah revisi (gambar bawah).....	47
Gambar 4.4. Tampilan buku rapor.	48
Gambar 4.5. Tampilan FGD untuk karakter.	49
Gambar 4.6. Karakter yang digunakan.	49
Gambar 4.7. Karakter pendukung sebelum revisi.....	50
Gambar 4.8. Karakter pendukung yang digunakan.....	51
Gambar 4.9. Tampilan halaman pengantar halaman permainan.....	52
Gambar 4.10. Tampilan halaman permainan.....	54

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: ABSENSI	XVI
LAMPIRAN B: SURAT IJIN	XVIII
LAMPIRAN C: DOKUMENTASI.....	XX



UMN