



### **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.

## BAB 3

### HASIL PENELITIAN

#### 3.1 Aplikasi Edukatif

Tugas akhir ini membahas mengenai perancangan sebuah media interaktif berisi perawatan dasar tubuh untuk anak-anak. Media interaktif ini berjudul *Aku Bisa Sendiri seri Kebersihan Tubuh*. Berbeda dengan aplikasi permainan lainnya, media interaktif yang bersifat edukatif ini memiliki konsep awal bermain sambil belajar. Untuk itu teknik yang digunakan bersifat interaktif. Dalam proses penelitian perancangan media interaktif perawatan tubuh untuk anak ini tentunya tidak lepas dari studi pustaka. Studi pustaka yang digunakan seputar perkembangan anak umur 3-6 tahun, media belajar anak, media interaktif untuk anak, serta desain yang sesuai untuk anak. Sehingga karya ini benar-benar sesuai dengan konsep awalnya yaitu sebagai aplikasi edukatif yang berperan penting mengajari anak dalam merawat tubuhnya. Selain itu anak usia pra sekolah menjadi mandiri, terutama dalam mengurus dirinya sendiri.

Penulis melakukan survei melalui penyebaran kuesioner mengenai peran orang tua dalam memilih media belajar anak, tingkat kesulitan dalam mengajari anak, serta jenis aplikasi yang menjadi favorit anak. Penulis juga melakukan wawancara *online* dengan seorang psikolog anak bernama Dyah Indah Noviyani, Mpsi. Penulis berdiskusi mengenai media belajar anak melalui interaktif sebagai strategi menarik dalam mengajari anak. Karena, selain mengasah psikomotorik juga kognitif anak, anak usia pra-sekolah cepat tanggap jika berinteraksi langsung

dibandingkan pengajaran linear. Tentunya salah satu poin penting yang mendukung proses edukasi interaktif untuk anak usia pra-sekolah berfokus pada konsep cerita dan tampilan visual yang menarik karena anak akan berfokus pada menit-menit awal.

Berdasarkan data kuesioner, tujuh puluh persen responden telah menggunakan berbagai macam aplikasi di *tablet* atau *handphone*. Beberapa aplikasi favorit yang paling dimainkan oleh anak-anak mereka antara lain *Angry Bird*, *Bubble Shoot*, *Cut The Rope*, *Monkey Pre-School Lunchbox*. Berdasarkan fakta tersebut, aplikasi *game* dipastikan diterima anak dengan mudah. Sebagaimana telah dijabarkan di atas, bahwa potensi media interaktif sebagai sarana edukasi sangatlah besar. Walaupun sebagian besar media interaktif yang dibuat berupa game utuh, tetapi masih ada beberapa aplikasi yang bersifat edukatif, antara lain *Peppy Bath Lite* dan *My Healthy Little Baby*.



Gambar 3.1 *Peppy Bath Lite*  
Sumber : play.google.com



Gambar 3.2 *My Healthy Little Baby*

Sumber : play.google.com

Kedua aplikasi ini mengajarkan perawatan tubuh anak, namun penyampaian interaktif dan visualnya berbeda. *Peppy Bath Lite* menggunakan karakter anak kecil, sedangkan *My Healthy Little Baby* menggunakan karakter hewan panda. Sebagian besar aplikasi edukatif dibuat dalam bahasa Inggris dan tidak sistematis, sehingga hanya menjadi ajang permainan. Melihat kekurangan tersebut, penulis berusaha agar media interaktif ini dapat menjadi media yang mendidik dan berguna khususnya untuk anak-anak.

### 3.2 Hasil Penelitian

Observasi lapangan ditujukan untuk mencari tahu responden (orang tua ibu) mengenai tingkat kesulitan mengajarkan anak dalam kegiatan, apakah anak sudah mandiri dalam mengurus kebersihan anggota tubuhnya, dan media yang digunakan anak dalam belajar. Penulis juga melakukan penyebaran 50 kuesioner di beberapa lokasi (TK St. Aurelia Jakarta, TKK Penabur Gading Serpong,

English First, dan Mal Summarecon Serpong) pada tanggal 15-17 April 2013. Penelitian dilakukan dengan tujuan untuk menemukan pendekatan media interaktif yang terbaik untuk anak-anak. Pertanyaan dan hasil dari kuesioner tersebut adalah :

Tabel 3.1 Pertanyaan dan Hasil Kuesioner

No.	Pertanyaan	Jawaban	Jumlah
1	Apakah Anda orang tua bekerja?	Ya	27
		Tidak	23
2	Apakah Anda kesulitan dalam mengajari anak?	Ya	30
		Kadang-kadang	15
		Tidak	5
3	Apakah anak Anda sudah bisa mengurus dirinya sendiri?	Sudah	11
		Belum	29
4	Apa media anak Anda dalam belajar?	Buku	10
		TV	5
		Komputer	24
		Aplikasi di <i>Tablet/Handphone</i>	35
5	Tertarikkah Anda mengajari anak melalui aplikasi edukatif di <i>tablet/handphone</i> ?	Tertarik	34
		Ragu-ragu	8
		Tidak tertarik	8
6	Apakah Anda memiliki perangkat <i>tablet/handphone</i> ?	Ya	35
		Tidak	15

7	Saat bermain aplikasi di <i>tablet/handphone</i> , bagaimana anak bermain?	Didampingi orangtua	21
		Bermain sendiri	14

Berdasarkan jawaban dari para orang tua yang mengisi kuesioner, 54 persen merupakan orang tua yang bekerja. 90 persen orang tua merasa kesulitan dalam mengajari anaknya, karena pada usia 3-6 tahun anak belum dapat mandiri dalam mengurus dirinya sendiri. Sejumlah 70 persen orang tua pun tertarik menggunakan media aplikasi edukatif sebagai media belajar anak-anaknya, karena telah mempunyai perangkat *tablet/handphone*. Selain itu dalam penggunaan *tablet/handphone*, 57 persen orang tua masih mendampingi anak-anaknya dalam bermain aplikasi. Adapun alasan menggunakan aplikasi edukatif dikarenakan dapat dioperasikan kapanpun dan dimana saja, lebih praktis, menarik untuk anak, dan informasi melalui visualisasi yang menarik.

Dari hasil kuesioner tersebut dapat disimpulkan bahwa anak-anak belum dapat mengurus dirinya sendiri, dikarenakan kedua orang tua bekerja. Namun anak-anak sudah terbiasa dalam penggunaan aplikasi di *tablet/handphone*. Besarnya tingkat ketertarikan orang tua menggunakan media interaktif sebagai media edukasi anak, menunjukkan sikap positif penerapan belajar perawatan dasar tubuh untuk anak melalui media interaktif.

Sedangkan hasil wawancara dengan psikologi anak, Dyah Indah Noviyani, Mpsi yaitu pendidikan anak usia dini mengenai kebersihan tubuhnya bertujuan mempersiapkan fisik dan mental anak untuk bersikap mandiri ketika menginjak

usia sekolah, terutama dalam mengurus anggota tubuhnya sendiri. Kegiatan mandi, mencuci tangan, mencuci kaki, menggosok gigi, dan menggunting kuku merupakan rutinitas utama bagi anak-anak yang perlu dikuasai sejak dini. Sebab kelima kegiatan tersebut merupakan kewajiban yang harus dilakukan setiap hari. Cara belajar anak usia 3-6 tahun masih melalui kegiatan meniru dan pengalaman konkret, sehingga pemilihan media interaktif sebagai sarana belajar tepat. Tidak lupa selalu untuk memberikan *reward* kepada anak-anak setiap mereka selesai dan sukses melakukan suatu kegiatan. Karena reward bersifat memotivasi anak-anak.

Setelah menganalisa dua aplikasi edukatif sebagai referensi yang mengajarkan perawatan tubuh dasar untuk anak-anak, yaitu *Pepi Bath Lite* dan *My Healthy Little Baby*, penulis menarik kesimpulan dari hasil analisis. Terdapat persamaan dan perbedaan pada dua aplikasi tersebut. Berikut adalah tabel perbandingan kedua aplikasi :

Tabel 3.2 Perbandingan Dua Aplikasi

	<i>Pepi Bath Lite</i>	<i>My Healthy Little Baby</i>
<i>Developer</i>	<i>Pepi Play</i>	<i>Baby Bus</i>
Target	Anak-anak usia 3-6 tahun	Anak-anak usia 3-6 tahun
Tampilan	<i>Portrait</i>	<i>Landscape</i>
Penyampaian cerita	Melalui tombol disertai audio suara untuk menyampaikan perintah	Melalui tombol disertai audio suara untuk menyampaikan perintah
Karakter	Berupa anak perempuan dan	Berupa hewan panda dan

	anak laki-laki, terkesan ceria, ilustrasi seperti di buku cerita	harimau, ilustrasi menarik dan lucu (ceria dan bersemangat)
Warna	Warna yang dipilih agak soft	Warna yang dipilih berwarna cerah dan <i>bold</i>
Efek Suara	Terdapat efek suara sebagai reaksi dari objek saat pengguna melakukan interaksi dengan salah satu objek	Terdapat efek suara sebagai reaksi dari objek saat pengguna melakukan interaksi dengan salah satu objek
Alur Interaksi	Pengguna dapat maju dan kembali ke menu awal	Pengguna dapat maju dan kembali ke menu awal

Dari tabel diatas terlihat target aplikasi adalah anak usia 3-6 tahun. Tujuan kedua aplikasi yaitu mengajari anak tentang perawatan dasar kebersihan tubuh melalui *game* interaktif. Penggunaan warna yang cerah dan emosi ceria lebih terdapat pada My Healthy Little baby. Melalui Confucius dalam kalimat bijaknya menyatakan bahwa prinsip belajar adalah “*I hear I forget, I see I remember, and I do I understand*”. Yang berarti bahwa proses belajar anak akan lebih membekas apabila anak melakukannya sendiri, dibandingkan hanya mendengar dan melihat.

### 3.3 Target Aplikasi

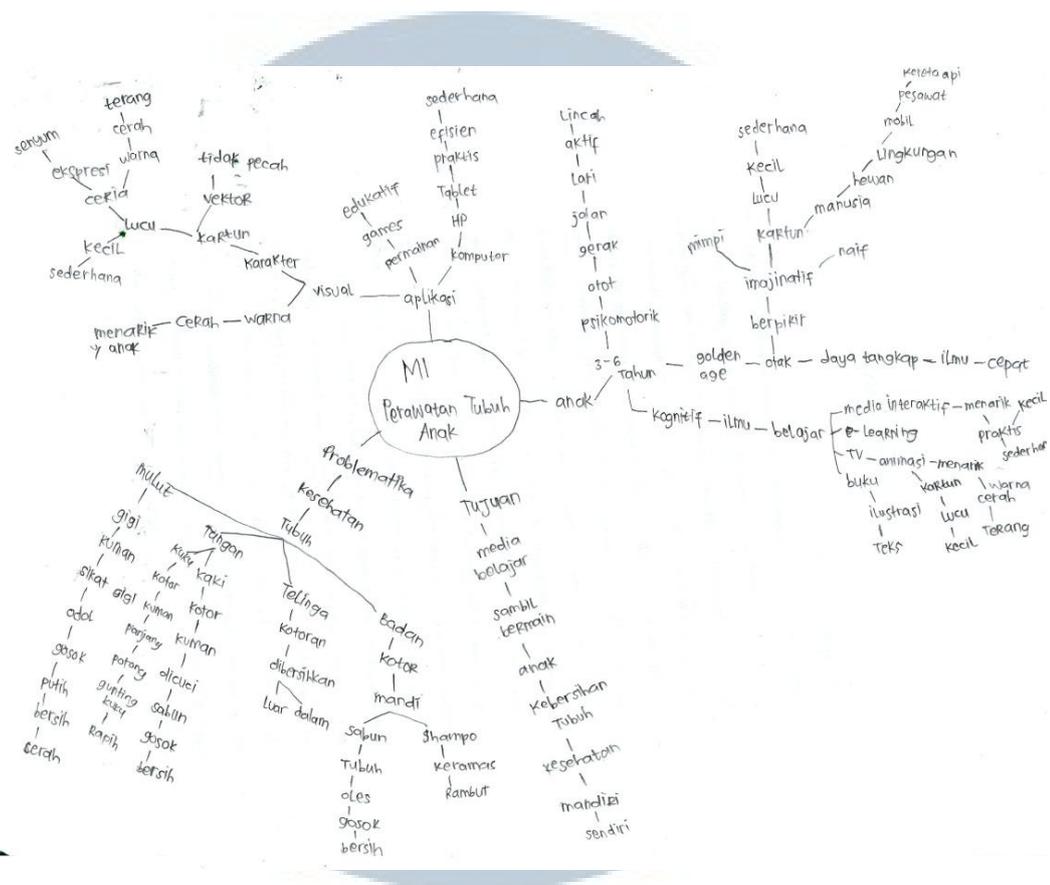
Target primer pembaca adalah anak-anak yang secara demografis berusia 3 - 6 tahun, anak-anak pra-sekolah, baik laki-laki maupun perempuan, berstrata ekonomi sosial menengah keatas dan melek teknologi yang memiliki akses perangkat *tablet*. Sedangkan secara psikografis, ditujukan untuk anak berperilaku aktif, rasa ingin tahu yang besar, gemar bermain, dan imajinatif.

Target secara tidak langsung juga ditujukan kepada para orang tua yang memiliki anak-anak usia 3 - 6 tahun dalam memilih permainan edukasi yang tepat untuk anaknya. Sedangkan target sekunder pembaca adalah seluruh masyarakat kota-kota besar lainnya di Indonesia.

### 3.4 Pengembangan Ide

Menurut anak usia 3-6 tahun dan orang tua yang telah diwawancarai, fitur yang akan digunakan adalah fitur memilih. Fitur ini akan memilih materi yang akan didahulukan. Sedangkan untuk kontennya, desain media interaktif ini akan menampilkan cara merawat anggota tubuh dasar bagi anak-anak yang disertai permainan singkat.

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 3.3 Mind Mapping

Selanjutnya adalah proses *mind mapping*. Proses ini dilakukan dengan tujuan menemukan konsep desain yang berasal dari permasalahan-permasalahan yang telah ditemui di lapangan. Di dalam proses *mind mapping* ini akan terdapat pembahasan mengenai media interaktif dan cara merawat kebersihan anggota tubuh anak. Diawali keyword media interaktif perawatan tubuh, lalu terbagi menjadi empat bagian utama *mind map*, yaitu : anak, problematika, tujuan, dan aplikasi. Setelah setiap alur berkembang, maka beberapa kata yang didapat dari hasil *mind mapping* tersebut yaitu kecil, lucu, cerah, dan sederhana. Apabila dilihat dari telaah literatur dalam Bab.2, terdapat pula teori desain anak dan

psikologi anak bahwa anak-anak usia 3-6 tahun menyukai objek yang bersifat lucu, sederhana, dan warna yang solid.

Berdasarkan dari referensi yang telah dikembangkan dan *mind mapping* yang telah dibuat, maka konsep yang penulis gunakan yaitu kartun. Penulis menggunakan prinsip penyederhanaan mengenai proporsi, bentuk, maupun anatomi karakter. Hal ini didasarkan pada studi pustaka mengenai desain untuk anak. Anak tertarik pada warna solid cerah dan bentuk-bentuk sederhana. Sesuai dengan konsep kartun, penulis memulai sketsa karakter anak dalam lima versi yang berbeda. Selanjutnya penulis melakukan wawancara dengan beberapa anak-anak usia 3-6 tahun mengenai tipe karakter yang disukai.

Hasil sketsa yang telah penulis buat yaitu :



Gambar 3.4 Sketsa Alternatif Karakter

Setelah selesai dengan sketsa karakter, penulis menyeleksi dan menjadikan salah satu diantaranya menjadi tiga tipe gambar *cartoon* ke versi vektor 2D. Hasil 2D vektor dari sketsa diatas sebagai berikut :



Gambar 3.5 Hasil 2D vektor Karakter

Bedasarkan hasil wawancara dengan beberapa anak-anak usia 3-6 tahun dapat ditarik kesimpulan bahwa 8 dari 10 anak memilih tipe gambar ke-3. Selain referensi dari aplikasi, selanjutnya penulis juga mencari sumber referensi sebagai acuan ilustrasi latar suasana kamar mandi anak untuk membuat media interaktif ini, antara lain :

U  
M  
M  
N  
U  
N  
I  
V  
E  
R  
S  
I  
T  
A  
S  
M  
U  
L  
T  
I  
M  
E  
D  
I  
A  
N  
U  
S  
A  
N  
T  
A  
R  
A



Gambar 3.6 Referensi Kamar Mandi Anak 1

Sumber : [ideasdecor.net](http://ideasdecor.net)



Gambar 3.7 Referensi Kamar Mandi Anak 2

Sumber : [ideasdecor.net](http://ideasdecor.net)



Gambar 3.8 Referensi Pakaian Anak di Rumah

Sumber : [pontianak.olx.co.id](http://pontianak.olx.co.id)

Kemudian penulis melakukan pengamatan serta eksplorasi dari beberapa referensi mengenai gambar kamar mandi serta pakaian anak di rumah. Proses ini dilakukan untuk mengetahui unsur-unsur apa saja yang dipakai dalam merancang sebuah *setting* agar terlihat nyata dan menarik, namun tetap berkesan sederhana. Berdasarkan hasil eksplorasi dari beberapa referensi mengenai gambar kamar mandi, peralatan mandi, gunting kuku, maka didapatkanlah *setting* kamar mandi anak yang menarik. Kamar mandi digambarkan dengan warna dinding yang terang. Unsur – unsur yang mendukung dalam kamar mandi antara lain bath-up, wastafel, rak sabun, botol sampo, serta botol sabun.

Pada perancangan *storyboard*, penulis membuat sketsa awal lengkap dengan narasi yang akan digunakan. Penulis telah menggambarkan sketsa tiap adegan. *Storyboard* dibagi menjadi enam *setting* utama, yaitu *setting* awal, *setting* di kamar mandi, *setting* saat gosok gigi, *setting* saat cuci tangan, *setting* saat cuci kaki, *setting* saat mandi, serta *setting* saat gunting kuku. *Storyboard* ini nantinya akan dijadikan acuan dalam pembuatan dan pengaturan setiap adegan pada saat gambar-gambar yang telah selesai diolah menjadi 2D vector pada *Adobe Illustrator* akan digerakkan. Selanjutnya penulis akan menggunakan *Adobe Flash* untuk proses interaktif dan animasinya. Untuk proses perekaman narasi, penulis akan menggunakan aplikasi *Sound Recorder*.

Hasil sketsa *storyboard* yang telah dibuat oleh penulis sebagai berikut :

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



Gambar 3.9 Sketsa Storyboard

M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A