

Pengembangan Desain Komunikasi Visual melalui Multimedia Interaktif tentang Karakter Gungman Wied Menggunakan Blender

Elly Herliyani¹, I Gusti Nyoman Widnyana², Ni Nyoman Sri Witari³

¹²³ Program Studi D-III Desain Komunikasi Visual FBS UNDIKSHA

Email: elly.herliyani@undiksha.ac.id

ABSTRACT

This research is aimed at designing interactive multimedia about Gung Wied character by using blender and to describe university students' responses toward the development of the interactive multimedia. It is a research and development design. The research approach used a mix method because it combined quantitative and qualitative methods. The interactive multimedia was developed by using ADDIE method which include analysis, design, development, implementation and evaluation. The result of data validation was as follows: 1) Media expert test was good (77%); 2) Content expert test was enough (73%); 3) Individual test was good (78%); 4) Limited group was good (78%); 5) Field test was good (76%); 6) Resppondent questionnaire was good (84%). Next research is suggested to have more varied lay out design and menu in the interactive multimedia.

Keywords: *interactive multimedia, visual communication design, blender program*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk merancang multimedia interaktif tentang karakter Gungman Wied menggunakan blender dan mendeskripsikan respon mahasiswa terhadap pengembangan multimedia interaktif tersebut. Penelitian ini merupakan penelitian riset dan pengembangan. Pendekatan penelitian menggunakan metode campuran, karena menggunakan metode kuantitatif dan kualitatif. Multimedia interaktif dikembangkan dengan model pengembangan ADDIE meliputi Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Hasil validasi data sebagai berikut: (1) Uji ahli media berkualifikasi baik (77%); (2) Uji ahli isi berkualifikasi cukup (73%); (3) Uji coba perorangan berkualifikasi baik (78%); (4) Uji coba kelompok terbatas berkualifikasi baik (78%); (5) Uji coba lapangan berkualifikasi baik (76%); (6) Angket responden berkualifikasi baik (84%). Pada penelitian selanjutnya diharapkan multimedia interaktif yang dikembangkan dapat dibuatkan desain layout dan menu yang lebih bervariasi.

Kata kunci: multimedia interaktif, desain komunikasi visual, program blender

1. Pendahuluan

Pulau Bali adalah salah satu pulau yang ada di Indonesia terkenal dengan ragam budayanya. Salah satu budaya yang paling terkenal adalah ilustrasi. Ilustrasi di sini khusus kartun dengan gaya khasnya sesuai dengan ilustratornya. Salah seorang ilustrator yang terkenal di Bali adalah Bapak I Gusti Nyoman Widnyana. Pak Widnyana adalah seorang kartunis asal Bali yang sudah terkenal dengan ilustrasinya di Tabloid Pariwisata Bali Travel News (Ilustrator Kartun) dari tahun 2013 sampai sekarang. Prestasi pak Widnyana di bidang ilustrasi juga ditampilkan pada karya Pameran Tunggal Lukisan di Emmitan Ca Gallery, Surabaya "Pulau Dewata di Mata Gung Man Seorang Hindu Bali" pada tahun 2015.

Keunikan ilustrasi dari Bapak Widnyana yang sering membuat sketsa dalam bentuk dua dimensi, menggugah rasa ingin tahu peneliti untuk merubah bentuk ilustrasi dua dimensi ke bentuk ilustrasi tiga dimensi sesuai dengan karakter kartun yang dibuat oleh Bapak Widnyana terkenal dengan nama Gungman Wied.

Karakter kartun agar dibuat ke bentuk tiga dimensi bisa menggunakan program Blender. Program Blender adalah perangkat lunak yang bisa diunduh secara gratis yang digunakan untuk membuat film animasi, efek visual, model tiga dimensi, serta permainan video. Program Blender saat ini juga diterapkan pada mata kuliah Animasi Tiga Dimensi di Program Studi D-III Desain Komunikasi Visual. Karakter dua dimensi yang dirubah ke tiga dimensi mempunyai manfaat ruang dan kedalaman yang membuat karakter Gungman Wied berkesan hidup.

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengembangkan Desain Komunikasi Visual melalui multimedia interaktif tentang karakter Gungman Wied menggunakan Blender.
2. Untuk mengetahui respon mahasiswa terhadap pengembangan Desain Komunikasi Visual melalui multimedia interaktif tentang karakter Gungman Wied menggunakan Blender.

2. Metode

Penelitian ini bertujuan untuk merancang, mengetahui, dan mendeskripsikan respon mahasiswa terhadap pengembangan Desain Komunikasi Visual melalui multimedia interaktif tentang karakter Gungman Wied menggunakan Blender. Penelitian ini merupakan penelitian riset dan pengembangan yang melibatkan pengajar mata kuliah Animasi Tiga Dimensi. Pendekatan penelitian menggunakan metode campuran, karena menggunakan metode kuantitatif dan kualitatif.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang dikembangkan oleh Lee and Owens (2004). ADDIE dengan tahapan, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, and *Evaluation*. Model ADDIE dilakukan dengan melalui langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Tahap *Analysis* menggunakan analisis kebutuhan mahasiswa Desain Komunikasi Visual terhadap program blender dalam mata kuliah Animasi Tiga Dimensi.
- b. Tahap *Design*, meliputi:
 - Perancangan tampilan intro.
 - Perancangan tampilan isi.
 - Perancangan tampilan exit.
 - Pengumpulan bahan-bahan dalam pengembangan media.
- c. Tahap *Development*, meliputi:
 - Pembuatan produk multimedia interaktif.
 - Pembuatan angket.
- d. Tahap *Implementation*, meliputi:
 - Uji coba oleh ahli media dan ahli isi.
 - Uji coba kepada mahasiswa.
- e. Tahap *Evaluation*.
 - Pengumpulan validasi nilai data tes uji coba.

Subyek penelitian ini berjumlah 71 orang, terdiri dari 1 dosen ahli media, 1 dosen ahli isi, 5 mahasiswa uji coba perorangan dan 24 mahasiswa uji coba kelompok terbatas dari Program Studi D-III Desain Komunikasi Visual, 40 mahasiswa untuk uji coba lapangan terdiri dari 10 mahasiswa Program Studi D-III Desain Komunikasi Visual dan 30 mahasiswa uji coba lapangan dari Jurusan Pendidikan Seni Rupa. Data yang diperoleh berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berupa komentar dari ahli media, ahli isi, dan mahasiswa yang selanjutnya menjadi petunjuk untuk revisi produk. Data kuantitatif berupa penilaian dari tim ahli dan mahasiswa terhadap multimedia interaktif tentang membuat karakter Gungman Wied menggunakan blender.

Instrumen penelitian yang digunakan yaitu angket untuk mengumpulkan data dari mahasiswa. Data dikumpulkan dengan menggunakan metode pemberian kuesioner, tes (uji ahli, uji media, dan mahasiswa) dengan menggunakan instrumen berupa kuesioner (angket), dan tes uji.

Angket data kuantitatif berupa penilaian angka dari tes uji ahli dan uji coba kelompok terbatas dan lapangan menggunakan skala Likert. Menurut Riduwan (2011: 38), skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang gejala sosial.

Data penelitian diolah menggunakan analisis statistik dengan rumus sebagai berikut (Riduwan, 2011: 41):

$$p = \frac{\sum F}{\sum N} \times 100\%$$

Keterangan:

- p = persentase
 $\sum F$ = skor jawaban
 $\sum N$ = skor total data

Tabel 1. Skala Penilaian Produk Secara Keseluruhan

| Tingkat Pencapaian (%) | Kualifikasi | Keterangan |
|------------------------|---------------|----------------------|
| 90 – 100 | Sangat baik | Tidak perlu direvisi |
| 75 – 89 | Baik | Tidak perlu direvisi |
| 65 – 74 | Cukup | Direvisi |
| 55 – 64 | Kurang | Direvisi |
| 0 – 54 | Sangat kurang | Direvisi |

(Sumber: Agung, 2010: 92)

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil pengembangan ini berupa multimedia interaktif tentang membuat karakter Gungman Wied menggunakan blender. Produk akhir dari pengembangan ini berupa file yang dikemas dalam VCD (*Video Compact Disk*) yaitu VCD. Sebagaimana dikemukakan oleh Arsyad (2007: 36) bahwa “*Video Compact Disc* adalah sistem penyimpanan dan rekaman video di mana *signal* audio visual direkam pada disket plastik, bukan pada pita magnetik.”

VCD Interaktif berhubungan dengan Desain Komunikasi Visual. Sebagaimana dikemukakan oleh Tinarbuko (2008: 33) bahwa: Desain multimedia interaktif dipelajari dalam konteks tampilan dan pelengkap desain, bukan interaksi manusia dengan komputer. Animasi dipelajari dalam konteks penciptaan gerak yang menarik, bukan untuk bertutur dan bercerita. Cakupan wilayah kreatif desain multimedia interaktif di antaranya meliputi: animasi 3D, dan *motion graphic*, fotografi, sinetron, audiovisual, program acara televisi, *bumper out* dan *bumper in* acara televisi, film dokumenter, film layar lebar, video klip, *web* desain dan CD interaktif.

a. Analisis

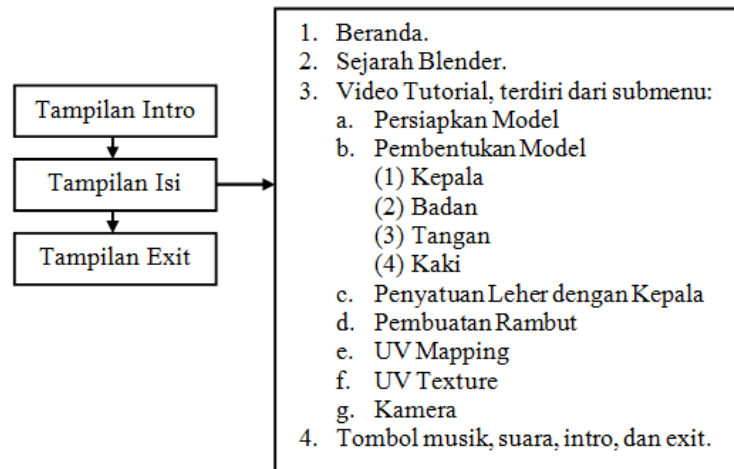
Analisis menggunakan analisis kebutuhan, identifikasi materi, dan mencari literatur dari tampilan multimedia interaktif, sehingga didapatkan data-data masukan untuk mengembangkan sebuah media yang lebih baik lagi. Literatur dapat dilihat dari hasil penelitian Elly Herliyani yang berjudul “Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata kuliah Animasi 1 bahasan *motion graphic* Jurusan Desain Komunikasi Visual (DIII) UNDIKSHA”.

Analisis kebutuhan dari mata kuliah Animasi Tiga Dimensi akan menyebarkan angket ke mahasiswa Program Studi D-III Desain Komunikasi Visual dan Jurusan Pendidikan Seni Rupa UNDIKSHA. Hasil analisis kemudian digunakan untuk menjadi dasar rancangan pengembangan desain komunikasi visual melalui multimedia interaktif tentang karakter Gungman Wied menggunakan Blender. Permasalahan yang ada belum tersedianya bahan ajar yang memadai untuk mata kuliah Animasi Tiga Dimensi. Multimedia interaktif yang membahas tentang merubah bentuk karakter terutama karakter Gungman Wied dua dimensi ke tiga dimensi belum dibuat khususnya untuk mata kuliah Animasi Tiga Dimensi di Program Studi D-III Desain Komunikasi Visual. Serta karakter Gungman Wied mempunyai ciri khas ilustrasi dari Bapak Widnyana. Oleh sebab itu dipandang perlu untuk mengembangkan multimedia interaktif mengenai ilustrasi terutama karakter Gungman Wied dua dimensi ke objek tiga dimensi menggunakan program Blender.

Dengan menganalisis produk yang sudah dikembangkan oleh dosen di Program Studi D-III Desain Komunikasi Visual, maka didapatkanlah data-data masukan untuk mengembangkan sebuah media yang lebih baik lagi. Hasil analisis kemudian digunakan untuk menjadi dasar rancangan multimedia interaktif tentang membuat karakter Gungman Wied menggunakan Blender.

Penelitian yang dilakukan Elly Herliyani, Kasman Rukun, dan Padil Bastaman menyimpulkan secara keseluruhan bahwa pembelajaran yang menggunakan media dan CD Interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sehubungan dengan hal tersebut, maka pembuatan media akan dilanjutkan dengan pengembangan Desain Komunikasi Visual melalui multimedia interaktif tentang karakter Gungman Wied menggunakan Blender.

b. *Design*



Gambar 2. Alur Desain Multimedia Interaktif.

c. *Development*

Tahap *development* dikerjakan dengan membuat tampilan intro, isi, dan exit. Teks, animasi, suara dikerjakan menggunakan program yang sudah ditentukan agar tampilan sesuai dengan tema karakter Gungman Wied.

Program Microsoft Office Word digunakan untuk ketikan informasi sejarah blender. Program Adobe Photoshop digunakan untuk mengolah foto karakter Gungman Wied, foto sebagai latar belakang, maupun ilustrasi. Program CorelDraw digunakan untuk membuat ilustrasi dengan teknik *path*. Program Adobe Premiere Pro dan Camtasia Studio digunakan untuk mengolah video. Musik menggunakan program Sony Sound Forge. Semuanya dimodifikasi dan diatur sedemikian rupa dengan program Adobe Flash Professional CS6 agar semuanya dapat digabungkan menjadi multimedia interaktif.

d. *Implementation*

Implementasi yang sudah dilakukan oleh ahli media, ahli isi, dan mahasiswa dapat dilihat pada masing-masing tampilan dari intro, isi, dan exit.



Gambar 3. Tampilan Intro.

Gambar 3 merupakan tampilan intro yang menampilkan suara, teks, dan animasi. Tombol masuk berfungsi untuk berpindah ke tampilan isi. Penting untuk mempunyai aplikasi Flash Player agar media dapat dijalankan dengan baik.



Gambar 4. Tampilan Isi Menu Beranda.

Gambar 4 merupakan tampilan isi menu beranda terdapat informasi dari alasan media dikerjakan, nama tim peneliti serta nomor surat kontrak penelitian.



Gambar 5. Tampilan Isi Menu Sejarah Blender.

Gambar 5 merupakan tampilan isi menu tentang sejarah blender secara singkat dengan mencantumkan sumbernya.



Gambar 6. Tampilan Isi Menu Video Tutorial.

Gambar 6 menampilkan 10 (sepuluh) video tutorial membuat karakter Gungman Wied.



Gambar 7. Tampilan Exit.

Gambar 7 merupakan tampilan exit terdapat animasi teks dan gambar.

e. *Evaluation*

Evaluasi yang sudah dilakukan oleh masing-masing responden diperoleh nilai sebagai berikut:

- Hasil penilaian dari uji coba ahli media oleh Bapak Gede Saindra Santyadiputra, S.T., M.Cs. mencapai tingkat penilaian persentase sebesar 77% dan berada pada kualifikasi baik
- Hasil penilaian dari uji coba ahli isi oleh Bapak I Made Putrama, S.T., M.Tech. mencapai tingkat penilaian persentase sebesar 73% dan berada pada kualifikasi cukup.
- Hasil penilaian dari uji coba perorangan, mencapai tingkat penilaian persentase sebesar 78% dan berada pada kualifikasi baik.
- Hasil penilaian dari uji coba kelompok terbatas, mencapai tingkat penilaian persentase sebesar 78% dan berada pada kualifikasi baik.
- Hasil penilaian dari uji coba lapangan, mencapai tingkat penilaian persentase sebesar 76% dan berada pada kualifikasi baik.
- Hasil penilaian angket responden mencapai tingkat penilaian persentase sebesar 84% dan berada pada kualifikasi baik.

4. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa:

- Pengembangan Desain Komunikasi Visual melalui multimedia interaktif tentang karakter Gungman Wied menggunakan Blender telah dilakukan dengan model ADDIE, yang dikembangkan dan didesain secara sistematis ke tampilan intro, isi, dan exit.
- Efektivitas hasil pengembangan multimedia interaktif menurut uji coba ahli media (77%), ahli isi (73%), uji coba perorangan (78%), uji coba kelompok terbatas (78%), dan uji coba lapangan (76%).
- Respon mahasiswa dengan presentase sebesar 84% berada pada kualifikasi baik.
- Kualitas multimedia interaktif secara keseluruhan sudah baik.
- Multimedia interaktif yang sudah dikembangkan diharapkan pada penelitian selanjutnya dapat dibuatkan desain layout dan menu yang lebih bervariasi.

Daftar Rujukan

- Agung, A.A. Gede. 2010. *Evaluasi Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Bastaman, Padil. 2016. "Penggunaan Metode Demonstrasi dan Media CD Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI Sekolah Dasar Tentang Cara Membuat Magnet". *Jurnal Saung Guru*, Volume III, No. 1, April 2016 (hlm. 31).

- Herliyani, Elly dan Sutrisno, Langen Bronto. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Kuliah Animasi 1 Bahasan Motion Graphic Jurusan Desain Komunikasi Visual (DIII) UNDIKSHA. *Jurnal PRASI*. Volume 11, No. 2, Juli – Desember 2016 (hlm. 50-60).
- Herliyani, Elly. Sari, Rima Andriani. Adijaya, Made Aryawan. 2017. Pengembangan Desain Komunikasi Visual Melalui Multimedia Interaktif Tentang Ogoh-Ogoh Instan. *Prosiding Seminar Nasional Vokasi dan Teknologi (SEMNASVOKTEK) – FTK UNDIKSHA*, 28 Oktober 2017 (hlm. 73-81).
- Herliyani, Elly. Sari, Rima Andriani. Adijaya, Made Aryawan. 2017. Pengembangan Desain Komunikasi Visual Melalui Multimedia Interaktif Tentang Ogoh-Ogoh Instan. Laporan Akhir Penelitian Dosen Pemula UNDIKSHA. Singarajara: Tidak Diterbitkan.
- Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: C.V. Andi Offset.
- Lee, William W., dan Diana L. Owens. 2004. *Multimedia-Based Instructional Design*. San Fransisco: Pfeiffer.
- Riduwan. 2011. *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Rukun, Kasman. Huda, Asrul. Hendriyani, Yeka. 2016. Rancang Bangun CD Interaktif Pembelajaran Pengolahan Citra Digital Berbasis Multimedia Dengan Model Classic Tutorial. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*. Volume 5, No. 2, 2016 (hlm. 50-60).
- Tinarbuko, S. 2008. *Semiotika Komunikasi Visual: Metode Analisis Tanda dan Makna pada Karya Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Jalasutra.