BAB IV

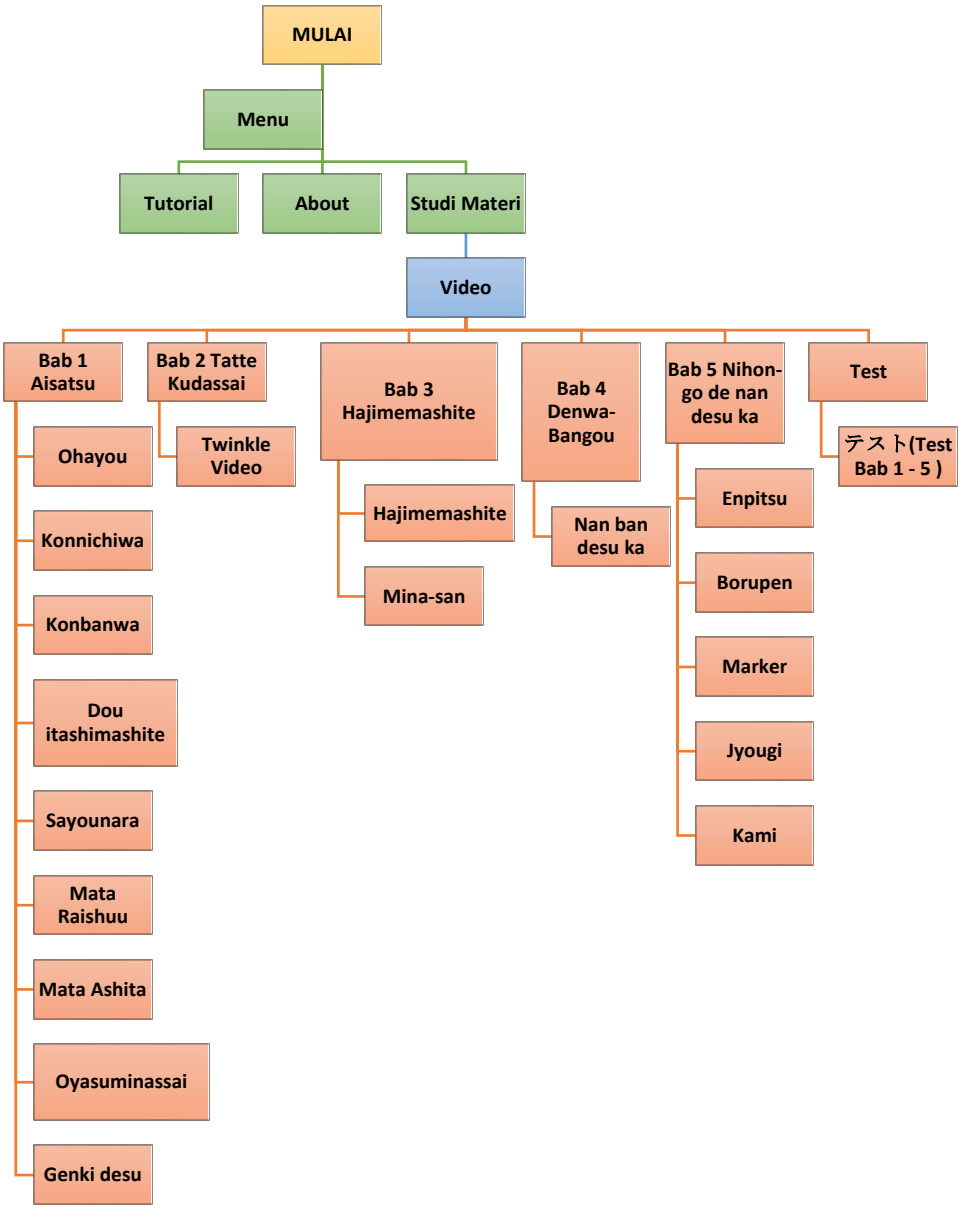
PEMBAHASAN

4.1 Proses Pembuatan Multimedia Interaktif Sakura Learning 1

Pada proses pembuatan media interaktif *Sakura Learning* 1 ini penulis menggunakan *Adobe Flash CS6* dan *Adobe Photoshop CS 6*. *Adobe Flash CS6* digunakan untuk membuat berbagai animasi dan slide yang menarik bagi pengguna, sedangkan *Adobe Photoshop CS 6* digunakan untuk membuat desain *background* dan *button* yang kemudia diolah kembali menggunakan *Adobe Flash CS 6*. Dalam bab ini akan dijelaskan proses pembuatan media *Sakura Learning* 1, sebagai berikut :

4.1.1 Proses Perancangan Media

Sebelum pembuatan media penulis membuat rancangan kerangka awal yang dapat membantu mempermudah pembuatan media mengacu pada indikator-indikator yang harus dipenuhi oleh sebuah multimedia pembelajaran seperti yang telah dipaparkan pada Bab III. Mulai dari awalan media, menu, dan isi media. Hal ini dilakukan agar saat pembuatan media tidak mengalami kebingungan ketika membuat link yang akan menghubungkan halaman satu ke halaman lainnya.



Bagan 4.1.1

Desain Rancangan Media

Dalam menu materi siswa dapat memilih lima bab di mulai dari bab 1 sampai bab 5, dalam setiap menu tersebut terdapat beberapa pilihan materi - materi berupa video dari masing – masing bab tersebut, ke lima bab ini dipisah agar siswa dapat memilih sesuai dengan keinginannya sendiri.

Kemudian pada menu test adalah soal – soal yang dibuat berdasarkan rangkuman materi bab 1 sampai 5.

4.1.2 Proses Pembuatan Media

a. Membuat Desain Media

Setelah membuat kerangka awal media, kemudian dibuat desain *background* dan untuk tampilan menu utama, materi, latihan juga tombol – tombol yang akan di import ke dalam *Adobe Flash CS6*.

b. Mengimport Desain ke dalam Adobe Flash CS6

Setelah semua desain yang diperlukan terkumpul, kemudian penulis meng- *import* desain yang telah dibuat ke dalam *Adobe Flash CS6*.

c. Membuat Animasi

Langkah selanjutnya adalah merubah desain yang telah dibuat menjadi animasi yang dapat bergerak. Animasi yang digunakan adalah *classic tween*, yaitu animasi yang dapat menggerakan obyek dari satu tempat ke tempat lain. Seperti animasi yang terdapat pada *main menu*, materi, pengaturan dan lain – lain.

d. Membuat Button

Setelah membuat animasi, kemudian membuat *button* yang akan menghubungkan setiap menu, seperti *button start*, pengaturan *next, prev* dan lain – lain. Sebelumnya ubah gambar menjadi button terlebih dahulu dengan cara klik *Insert > New Symbol*, kemudian akan muncul kotak *analog Create Symbol*.

Pada kotak *analog Create New Symbol* masukan nama *button* kemudian pilih *type button*. Setelah itu klik dua kali button yang sudah dibuat dan masuk ke dalam jendela pengeditan symbol button. Dalam timeline *symbol button* terdapat empat frame yaitu *Up, Over, Down, Hit. Frame up* adalah tampilan awal button, *frame over* adalah tampilan saat *mouse* didekatkan pada *button*, *frame down* adalah tampilan saat *button* ditekan, lalu *frame hit* adalah daerah *button*.

e. Membuat Materi Menggunakan Actionscript

Setelah selesai membuat animasi dan *button*, kemudian membuat materi yang diberi *actionscript* yang terdapat pada *Adobe Flash CS6*.

Untuk materi kosakata digunakan button yang diberi *actionscript* agar masuk ke dalam *frame* yang telah berisi gambar sesuai dengan nama *button* tersebut. Agar masuk ke dalam *frame* yang dituju digunakan *actionscript* seperti berikut:

```
on(release){gotoAndStop(175);

}
```

Gambar–gambar yang terdapat pada media *Sakura Learning* 1 diunduh dari beberapa situs bisa dilihat dalam daftar pustaka atau menu about dalam media serta sebagian dibuat sendiri oleh penulis.

f. Membuat soal menggunakan Actionscript

(1) Soal Pilihan Ganda

Setelah materi selesai dibuat, langkah selanjutnya adalah membuat soal dengan menggunakan *actionscript*.Untuk soal pilihan ganda, digunakan actionscript seperti berikut :

```
on (release) {
    nextFrame();
}
```

Selanjutnya untuk membuat hasil pilihan yang benar dari soal pilihan ganda, digunakan *actionscript* seperti berikut :

```
on (release) {
        nextFrame();
        nilai++;
}
```

Selanjutnya untuk membuat hasil penilaian dari soal pilihan ganda, digunakan *actionscript* seperti berikut :

```
stop();
totalnilai=nilai*10
```

(b) Membuat pengaturan sound

Langkah terakhir yang penulis lakukan adalah membuat pengaturan sound dengan *actionscript* seperti berikut :

```
lagu = new Sound();
lagu.attachSound("");
lagu.start(0, 999);
slider.onPress = function() {
```

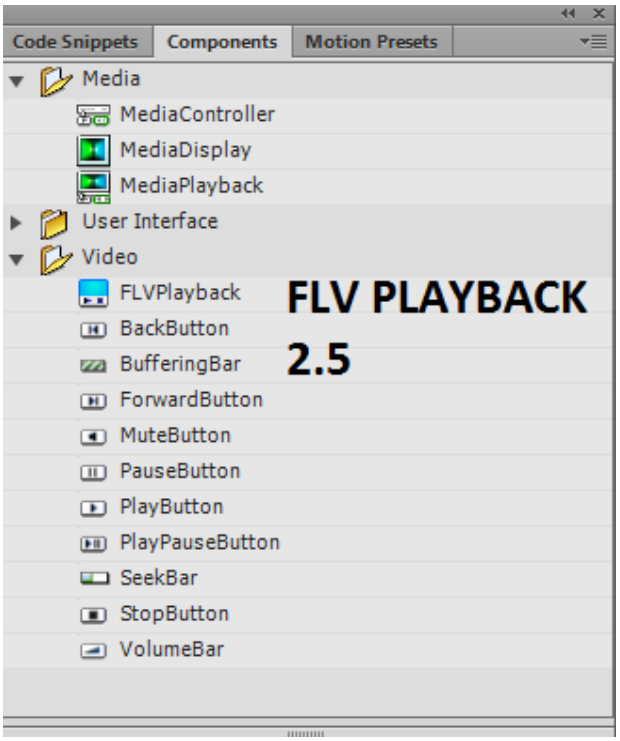
```
5   kanan = _root.garis._x+200;
6   kiri = _root.garis._x;
7   atas = _root.garis._y;
8   bawah = _root.garis._y;
9   startDrag(this, true, kiri, atas, kanan, bawah);
10  };
11  slider.onMouseMove = function() {
12  myPoint = new Object();
13  myPoint.x = this._x;
14  myPoint.y = this._y;
15  _root.garis.globalToLocal(myPoint);
16
17  _root.lagu.setVolume(myPoint.x);
18  };
19  slider.onRelease = slider.onReleaseOutside=function () {
20  stopDrag();
21  };
```

(c) Component FLV Playback untuk memutar video di Flash Pro CS6

Menjalankan video dalam berbagai sistem mengunakan Component di *Flash Pro CS 6*. Ada beberapa cara membunyikan *file* video yang bisa digunakan dalam *Flash*. Cara yang akan dijelaskan adalah langsung berjalan

dan dikendalikan oleh *skin*. Dari ke dua macam cara tersebut dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan. Dengan demikian aplikasi yang akan dibuat sesuai dengan keinginan. Berikut adalah langkah-langkah memasang video langsung berjalan :

(1) Untuk memudahkan memasang *movie*, bisa mengunakan component. Cara menampilkan *doccer Component* dengan cara *Window pulldown* > *Component* atau Crtl-F7. Jika berhasil akan muncul *doccer* seperti gambar dibawah ini.

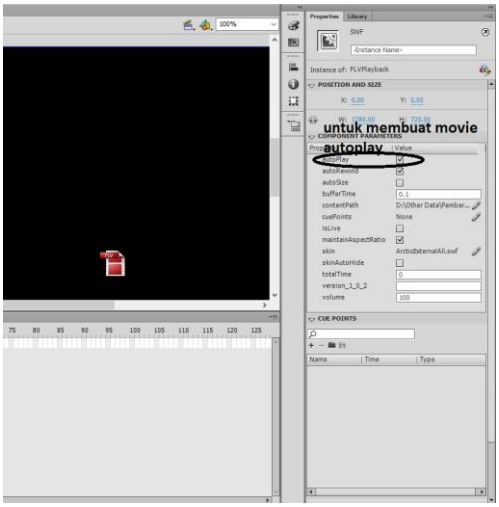


Gambar 4.1.2.1

Tampilan flv Components

(2) Kemudian klik and drug *FLVPlayback* ke dalam state sesuai dengan posisi yang anda inginkan.

(3) Set properties *FlvPlayback* seperti gambar dibawah ini.



Gambar 4.1.2.2

Tampilan component parameter 1

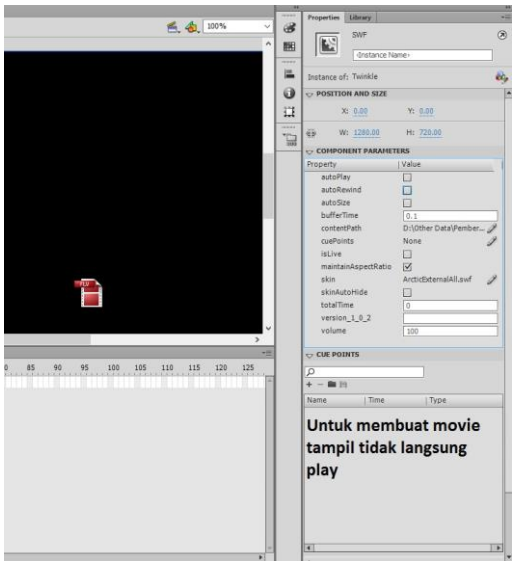
(4) Untuk *publish* ke, *file apk movie* nya harus ter *embed* / ter *included* dalam *apk*.

Proses meng *include* kannya lakukan saat *publish* ke *Sakura Learning* 1.

Langkah-langkah memasang video dikendalikan skin :

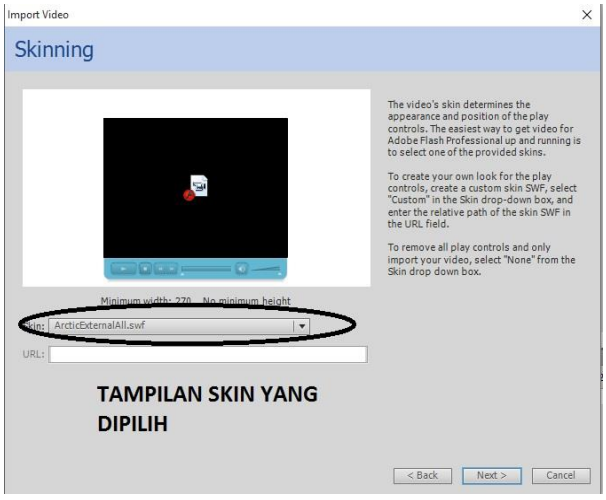
(1) *Step* awal sama seperti step 1 – 3 pada langkah sebelumnya.

(2) *Set properties FlvPlayback* diubah seperti gambar di bawah ini :



Gambar 4.1.2.3
Tampilan *component parameter* 2

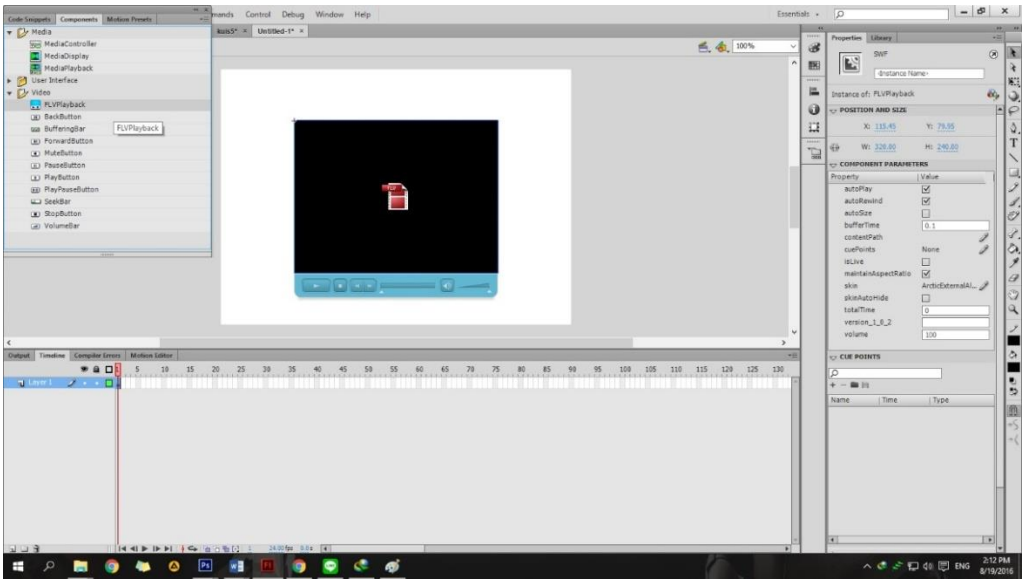
(3) Untuk merubah *skin*, klik *icon* pensil di sebelah kanan nama *skin*. Setelah di klik akan muncul tampilan seperti gambar di bawah ini :



Gambar 4.1.2.4
Tampilan *select skin video*

(4) Untuk *publish* ke *apk, file movie* dan s*kin* nya harus ter *embed* / ter *included* dalam *apk*. Proses meng *include* kannya lakukan saat *publish* ke *Sakura Learning* 1.

(d) LoadMovie, AttachMovie, UnloadMovie di Flash



Gambar 4.1.2.5
Tampilan select drag video

Kesulitan dalam melakukan load object ke *flash* mengunakan *ActionScript,* bila memasukkan *object* mengunakan *ActionScript* dengan mudah.

Dalam penjelasan ini, akan menguraikan tentang bermacam-macam cara melakukan *loading* baik gambar, suara atau animasi. *Loading movie* ada banyak cara karena dapat digunakan dalam berbagai keperluan. Untuk mudah mempelajarinya semua *ActionScript* ada di *frame* bukan di *button*.

4.2 Penggunaan Multimedia Interaktif Sakura Learning 1

Penggunaan multimedia Sakura Learning 1 sebagai berikut :

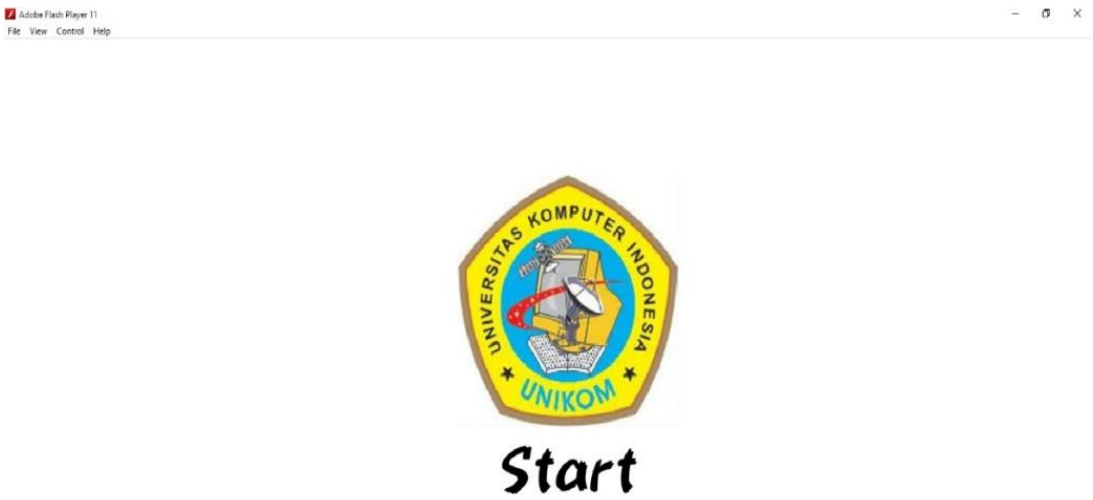
a. Pertama, masukan CD *Sakura Learning* 1 ke dalam CD atau DVD *room* yang ada pada komputer.
b. Setelah itu buka drive CD/DVD kemudian double klik Media *Sakura Learning* 1, dan muncul tampilan awal media *Sakura Learning* 1.
c. Tekan tombol *start* dibawah lambang UNIKOM, kemudian masuk ke tampilan berikutnya ada tiga menu pilihan yaitu menu studi materi, *about,tutorial* serta *icon* gear yang didalamnya terdapat pengaturan untuk media *volume,minimize/maximize* dan *tombol exit* (keluar media *Sakura Learning* 1).
d. Di dalam tombol Materi video terdapat 5 pilihan main menu bab 1 sampai dengan bab 5.
e. *Test* hanya meliputi soal pilihan ganda terdiri dari 4 pilihan yang hanya salah satu yang bisa dipilih dan penjelasan materi, caranya seperti memutar *video player*.
f. Jika menekan *button* "*About*" maka akan masuk pada *menu* yang berisi biodata penulis dan nama dosen pembimbinag serta sumber link gambar dalam pembuatan media *Sakura Learning* 1.
g. Jika menekan *tombol* "*Tutorial*" maka akan masuk ke menu tata cara penggunaan aplikasi *Sakura Learning* 1.
h. Jika menekan tombol "Studi Materi" ditekan maka akan masuk pada *Menu* pilihan materi.

i. Jika tombol “テスト（*Test*)” ditekan maka akan masuk pada *menu* pilihan latihan yang berupa rangkuman dari seluruh bab 1 sampai dengan 5.

j. Tampilan penutup akan menampilkan *Total score*, soal yang telah dijawab.

4.2.1 Isi Tampilan awal Media

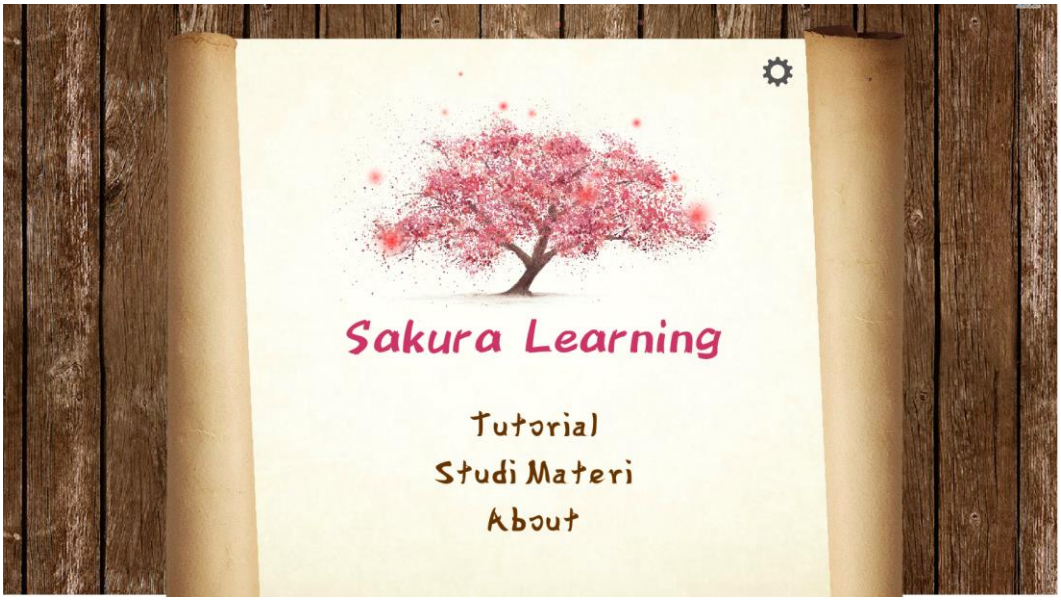
a. Tampilan awal, pada tampilan awal penulis membuat animasi dengan menampilkan gambar logo unikom.



Gambar 4.2.2.1
Tampilan Start

b. Tampilan kedua, Memperkenalkan Nama Media yaitu *Sakura Learning* 1, dengan menekan tombol *Start* untuk masuk pada menu utama.

c. Tampilan *Menu*



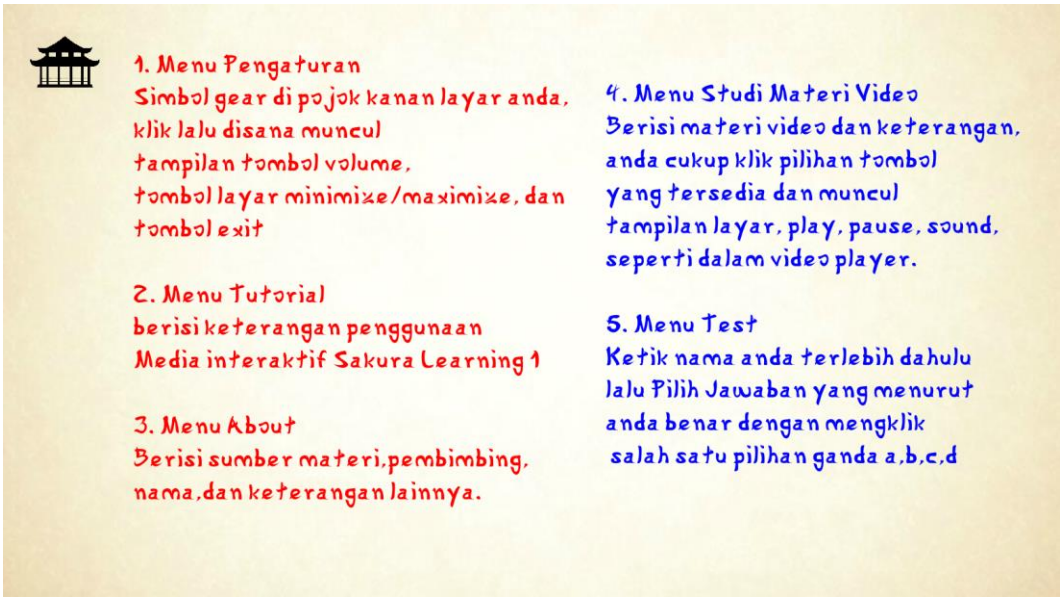
Gambar 4.2.2.2
Tampilan Main Menu

1) Pada tampilan *menu* terdapat 3 button yaitu *about*, *Tutorial*, Studi Materi.



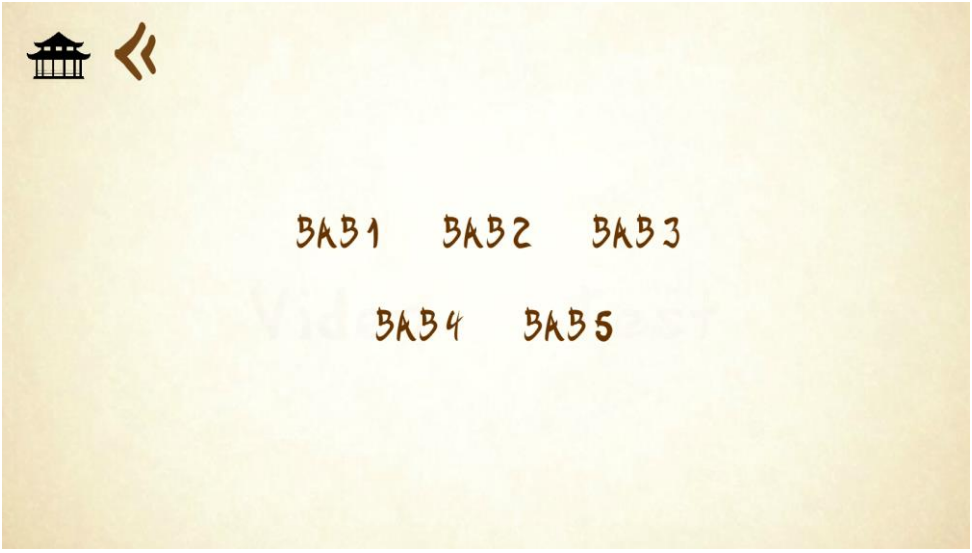
Gambar 4.2.2.3
Tampilan About

2) Tombol *about* digunakan untuk menuju halaman profil penulis.



Gambar 4.2.2.4
Tampilan Keterangan *Tutorial*

3) Tombol *Tutorial* digunakan untuk keterangan cara menggunakan media *Sakura Learning* 1. Di dalamnya terdapat *tutorial* cara menggunakan dan mengklik pilihan ganda,mengaktifkan video dan lain sebagainya.



Gambar 4.2.2.5
Tampilan Main Menu Studi Materi Video

4) Bab 1 *Aisatsu*, Kata Salam dengan tampilan soal penjelasan video mengenai penggunaan kata salam, diantaranya yaitu *ohayou, konnichiwa, konbanwa, doita, sayonara, mata raishuu, mata ashita, genki desu* dan *oyasuminassai*.
5) Bab 2 *Tatte Kudassai*, sebuah video yang menyanyikan nada *Twinkle twinkle little star* dan dengarkan istilah gerakan apa saja yang diucapkan dalam video.
6) Bab 3 *Hajimemashite*, video tentang perkenalan dalam bahasa Jepang diantaranya yaitu *hajimemashite* dan *Mina-san*.
7) Bab 4 *Denwa-bangou*, video tersebut memperagakan bagaimana menanyakan nomor telepon dalam bahasa Jepang, contoh kalimatnya yaitu *Nan ban desu ka*.
8) Bab 5 *Nihon-go de nan desu ka*,video tentang penjelasan barang – barang dengan menampilkan gambar barang – barang yang ada di sekolah contoh dalam videonya yaitu *Enpitsu* (pensil), *Borupen* (Pulpen), *Marker* (Spidol), *Jyougi* (Penggaris) dan *Kami* (Kertas).



Gambar 4.2.2.6
Tampilan Test

9) テスト（*Test*) (Bab 1 - 5) ucapan salam, soal pilihan ganda yaitu mengisi partikel dengan tepat, rangkuman bab 1 sampai dengan bab 5.

10) Penulis hanya merangkum semua materi tentang bab 1 sampai dengan bab 5 dengan penjelasan studi materi video.



Gambar 4.2.2.7
Tampilan Studi materi video

11) Penelitian ini tidak diuji keefektifitasannya hanya penjelasan tampilan, isi materi, dan kemudahan dalam pengoperasian media.