

PERANCANGAN ANIMASI INTERAKTIF PEMBELAJARAN BAHASA PERANCIS LEVEL SMA

Noer Hikmah¹, Narti², Suwesti Narita³

^{1,3}Jurusan Sistem Informasi, ^{1,3}Universitas Bina Sarana Informatika, ²STMIK Nusa Mandiri
e-mail: *¹noer.nhh@bsi.ac.id, ²nartishaka@gmail.com, ³shuwesti.narita@gmail.com

Abstract - Interactive animation is a medium for packing information so it can be displayed with interesting. the concept of animation learning French language which become an alternative means to train basic speaking french language. Equipped with animation and audio for every word base that aims to make this application more interesting, and added with a menu of conversation exercises and quis that can train the user knowledge of the basic French words that have been studied. Packaged in the form of visual and audio learning media using Macromedia Flash 8 and Adobe Photoshop cs5 applications. This work is expected to be a learning medium that can help users to understand the French language.

Keywords—Animation, Learning Media, Macromedia Flash

Abstrak – Animasi interaktif merupakan sebuah media untuk mengemas informasi sehingga dapat ditampilkan dengan menarik. konsep animasi pembelajaran bahasa perancis yang menjadi sarana alternatif untuk melatih berbicara dasar bahasa perancis. Dengan dilengkapi animasi serta audio untuk setiap dasar kata yang bertujuan untuk membuat aplikasi ini menjadi lebih menarik, serta ditambahi dengan menu latihan percakapan dan quis yang dapat melatih pengetahuan pengguna akan dasar kata bahasa perancis yang sudah dipelajari. Dikemas dalam bentuk visual dan audio media pembelajaran yang menggunakan *Macromedia Flash 8* dan aplikasi *Adobe Photoshop cs5*. Karya ini di harapkan menjadi media pembelajaran yang bisa membantu pengguna untuk mengerti bahasa perancis.

Kata Kunci—Animasi, Media Pembelajaran, *Macromedia Flash*

A. PENDAHULUAN

Dunia pendidikan merupakan salah satu dari pengguna teknologi yang semakin berkembang. Seperti halnya komputer yang dapat dipergunakan sebagai alat bantuan dalam proses belajar mengajar yang mempunyai fungsi sebagai media tutorial. Berdasarkan besarnya peranan komputer ataupun teknologi dalam dunia pendidikan, komputer dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang begitu menarik bagi pelajar. Jika anak hanya membaca buku saja, tentunya akan menjadi cepat bosan berbeda jika suatu pembelajaran diaplikasikan kedalam sarana multimedia yang kreatif dan menarik. Bahasa Perancis (*le français, la langue française*) adalah salah satu bahasa paling penting dari kelompok bahasa Roman setelah bahasa Spanyol dan bahasa Portugis. Bahasa Perancis merupakan bahasa yang paling banyak dituturkan ke-11 di dunia. Hingga tahun 1999, bahasa ini dituturkan oleh lebih dari 77 juta penduduk di dunia sebagai bahasa ibu dan oleh 128 juta jiwa lainnya sebagai bahasa kedua. Secara umum bagi pelajar hal ini akan menjadi lebih mudah dan lebih menarik dalam mempelajari bahasa

tersebut. Jika pelajar mempelajari pengucapan dengan benar, dan kemudian merasa senang, maka mereka akan dapat berbicara lancar dalam bahasa tersebut.

B. TINJAUAN PUSTAKA

Menurut Veeger dalam Janu Murdiyatomoko (2007:101) bahwa:

Sosialisasi adalah suatu proses belajarmengajar. Melalui sosialisasi, individu belajar menjadi anggota masyarakat yang prosesnya tidak semata-mata mengajarkan pola-pola perilaku social kepada individu, tetapi juga individu tersebut mengembangkan dirinya atau melakukan proses pendewasaan diri.

MenurutSuprpto (2009:147) bahwa:

Penyuluhan merupakan aktivitas komunikasi yang mengelola informasi dengan tujuan untuk perubahan sikap. Karena tujuannya adalah perubahan sikap, maka pemilihan dan penggunaan medianya adalah yang mampu mengubah perilaku hallayak. Dalam kaitan ini, maka media yang relevan untuk penyuluhan adalah media tatap muka atau interpersonal media.

Multimedia, ditinjau dari bahasanya, terdiri dari 2 kata, yaitu multi dan media. Multi memiliki arti banyak atau lebih dari satu. Sedangkan media merupakan bentuk jamak dari medium, juga diartikan sebagai saran, wadah, atau alat. Istilah multimedia sendiri dapat diartikan sebagai transmisi data dan manipulasi semua bentuk informasi, baik berbentuk kata-kata, gambar, video, musik, angka, atau tulisan tangan di mana dalam dunia komputer, bentuk informasi tersebut diolah dalam bentuk data digital (Darma:2009:1). Definisi lain mengatakan multimedia merupakan kombinasi teks, seni, suara, gambar, animasi dan video yang disampaikan dengan computer atau dimanipulasi secara digital dan dapat disampaikan dan dikontrol secara interaktif (Binanto:2010:2).

Animasi adalah usaha untuk membuat presentasi statis menjadi hidup, yang merupakan perubahan visual sepanjang waktu yang member kekuatan besar pada proyek multimedia dalam halaman web yang dibuat Binanto(2010:219).

Menurut Madcoms (2007:3) bahwa:

Macromedia Flash Profesional 8 adalah sebuah program animasi yang telah banyak digunakan oleh para Animator untuk menghasilkan animasi yang profesional. Di antara program-program animasi, program Macromedia Flash Profesional 8 merupakan program yang paling fleksibel dalam pembuatan animasi, seperti animasi interaktif, *game*, *company profile*, *presentasi*, *movie*, dan tampilan animasi lainnya.

Menurut Al fatta (2007:169) bahwa:

Pengujian system merupakan proses mengeksekusi system perangkat lunak untuk menentukan apakah system perangkat lunak tersebut cocok dengan spesifikasi system dan berjalan sesuai dengan lingkungan yang diinginkan.

B. METODE PENELITIAN

Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Metode yang digunakan pada pengembangan perangkat lunak ini menggunakan model *water fall* (Sommerville 2011:31) yang terbagi menjadi 3 tahapan, yaitu:

1. Analisis Kebutuhan

Sistem pelayanan, kendala, dan tujuan ditetapkan melalui konsultasi dengan pengguna sistem. Mereka kemudian didefinisikan secara rinci dan berfungsi sebagai spesifikasi sistem.

2. Perancangan Sistem dan Perangkat Lunak

Proses perancangan sistem memerlukan alokasi yang dilegalisasikan baik perangkat keras atau perangkat lunak sistem dengan membentuk sistem yang arsitektur secara keseluruhan. Perancangan sistem melibatkan identifikasi dan menggambarkan abstraksi sistem perangkat lunak yang fundamental dan hubungannya secara *interface* terhadap *user*.

3. Implementasi dan Pengujian Unit

Pada tahap ini, perancangan perangkat lunak direalisasikan sebagai serangkaian program atau unit program. Kemudian pengujian unit melibatkan verifikasi bahwa setiap unit program telah memenuhi spesifikasinya.

Teknik Pengumpulan Data

1. Metode Wawancara (*Interview*)

Pengumpulan data dengan menggunakan proses tanya jawab secara langsung kepada guru sekolah yang terkait.

2. Metode Pengamatan (*Observasi*)

Pengumpulan data dilakukan dengan melihat objek penelitian langsung ke lapangan, dengan mengunjungi sekolah menengah keatas (SMA) yang terkait dengan sebagai pedoman pembuatan Tugas Akhir.

3. Metode Studi Pustaka (*Literature*)

Penulisan pustaka dilakukan untuk mengumpulkan data dengan informasi melalui buku-buku baik online maupun offline.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Rancangan Animasi

a. Analisa Kebutuhan

analisis kebutuhan pemakai / pengguna pada program animasi pengenalan bahasa perancis dengan rincian sebagai berikut:

1. Profil

Keterangan pembuatan program/aplikasi dengan software dan penjelasannya.

2. Tujuan pembelajaran

Aplikasi ini bertujuan untuk membantu para pemula dalam mempelajari bahasa perancis.

3. Materi

Dasar-dasar kata dari bahasa perancis dalam bentuk tulisan, pembacaan, dan pengucapan bahasa perancis yang baik dan benar. Terbagi menjadi empat menu yaitu keluarga, angka, hewan, dan ungkapan.

4. Latihan

Mendengarkan dan berlatih percakapan pengenalan diri dalam Bahasa perancis.

5. Quis / pertanyaan

Pada menu ini terdapat evaluasi pembelajaran dari menu materi dan latihan.

b. Rancangan Storyboard

1. Menu utama

VISUAL	SKETSA	AUDIO
Dalam Frame ini terdapat 5 menu yang bisa di pilih antara lain: Profil, Tujuan, Materi, Latihan, dan Quis	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">MENU UTAMA</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">JUDUL</div>	Musik : Musik Pembuka

Sumber: Hasil Penelitian (2017)

Gambar III.1 Menu Utama

2. Menu Profil

VISUAL	SKETSA	AUDIO
Dalam Frame ini menjelaskan tentang pembuatan program dengan software	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">PENJELASAN PEMBUATAN PROGRAM</div> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">Software Macromedia</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">Software Adobe Photoshop</div> </div>	Musik : No Musik

Sumber: Hasil Penelitian (2017)

Gambar III.2 Menu Profil

3. Menu Tujuan

VISUAL	SKETSA	AUDIO
Dalam Frame ini menjelaskan tentang maksud dan tujuan pembuatan program	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">PENJELASAN MAKSUD PEMBUATAN PROGRAM</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">PENJELASAN TUJUAN PEMBUATAN PROGRAM</div>	Musik : No Musik

Sumber: Hasil Penelitian (2017)

Gambar III.3 Menu Tujuan

4. Menu

Materi

VISUAL	SKETSA	AUDIO
Dalam Frame ini menjelaskan materi yang dibuat dengan tulisan, bacaan, dan pengucapan	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">MATERI 1</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">MATERI 2</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">MATERI 3</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">MATERI 4</div> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">ISI MATERI</div>	Musik : Suara pengenalan kata dalam bahasa perancis yang di isi oleh pembuat

Sumber: Hasil Penelitian (2017)

Gambar III.4 Menu materi

5. Menu Latihan

VISUAL	SKETSA	AUDIO
Dalam Frame ini menampilkan latihan percakapan dengan di isi oleh suara pembuat	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">GAMBAR 1</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">GAMBAR 2</div> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">Slogan Percakapan</div>	Musik : Suara Percakapan dalam bahasa perancis yang di isi oleh pembuat

Sumber: Hasil Penelitian (2017)

Gambar III.5. Menu latihan

6. Menu Quis

VISUAL	SKETSA		AUDIO
Dalam Frame ini menampilkan Pertanyaan dan Quisition dengan materi yang ada di dalam aplikasi	GAMBAR	PERTANYAAN	Musik : No Musik
	JAWABAN A,B,C,D		

Sumber: Hasil Penelitian (2017)

Gambar III.6. Menu quis

c. User Interface

1. Tampilan Menu utama

Tampilan menu utama ini berisikan 7 tombol menu dan 1 tombol navigasi untuk keluar, diantaranya pengenalan berisi materi tentang dasar belajar bahasa perancis, *Quis* yang berisi pertanyaan dan jawaban yang harus dipilih *user*.



Sumber: Hasil Penelitian (2017)

Gambar III.7. Menu utama

2. Tampilan Menu Profil

Menampilkan tentang penjelasan pembuatan program yang dipakai untuk membuat program pembelajaran interaktif agar jauh lebih menarik.



Sumber: Hasil Penelitian (2017)

Gambar III.8. Menu Profil

3. Tampilan Menu Tujuan

Tampilan menu tujuan ini menjelaskan tentang pembuatan program dan menjelaskan maksud dari tujuan program di buat.



Sumber: Hasil Penelitian (2017)

Gambar III.9 Menu Tujuan

4. Tampilan Menu Materi

Berisikan tentang penjelasan materi yang di buat dengan tulisan, bacaan, dan pengucapan. Materi yang akan di berikan dari menu materi meliputi keluarga, angka, hewan, ungkapan.



Sumber: Hasil Penelitian (2017)

Gambar III.10. Menu Tujuan

5. Tampilan Menu Latihan

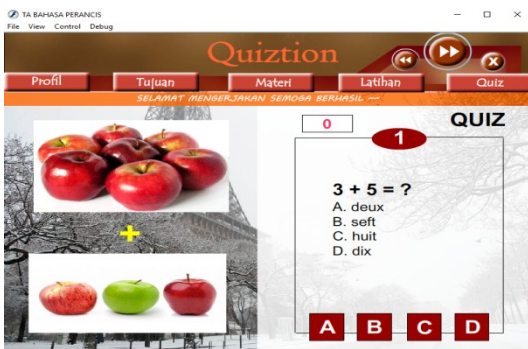
Menampilkan menu latihan yang berisikan percakapan yang di isi oleh suara pembuat program dan cara pengucapan untuk latihan pengenalan diri.



Sumber: Hasil Penelitian (2017)
Gambar III.11 Menu Latihan

6. Tampilan menu quis

Menampilkan sebuah pertanyaan dengan pertanyaan dari materi yang sudah di buat di aplikasi tadi dengan menarik



Sumber: Hasil Penelitian (2017)
Gambar III.12 Menu Quis

3.2 Pengujian Unit
A. Blackbox Testing

Pengujian terhadap program yang dibuat menggunakan blackbox testing yang fokus terhadap proses masukan dan keluaran program.

1. Pengujian Terhadap Form Profil

Tabel III.1. Hasil Pengujian Blackbox Testing Halaman Profil

Input / Event	Proses	Output / Next Stage	Hasil Pengujian
Tombol Menu Profil	on (release) {gotoAndStop(2); stopAllSounds(); }	Menu Profil	Sesuai
Tombol Keluar	on (release){ fscommand("quit"); gotoAndStop(1); }	Menu Utama	Sesuai

Sumber : hasil penelitian (2017)

Tabel III.2 Hasil Pengujian Blackbox Testing Halaman Tujuan

Input / Event	Proses	Output / Next Stage	Hasil Pengujian
Tombol Menu Tujuan	on (release) {gotoAndStop(3); stopAllSounds(); }	Menu Tujuan	Sesuai
Tombol Keluar	on (release){ fscommand("quit"); gotoAndStop(1); }	Menu Utama	Sesuai

Sumber : hasil penelitian (2017)

Tabel III.3. Hasil Pengujian Blackbox Testing Halaman Materi

Input / Event	Proses	Output / Next Stage	Hasil Pengujian
Tombol Menu Materi	on (release) {gotoAndStop(4); stopAllSounds(); }	Menu Materi	Sesuai
Tombol Keluarga	on (release) {gotoAndStop(4); stopAllSounds(); }	Materi Keluarga	Sesuai
Tombol Number	on (release) {gotoAndStop(5); stopAllSounds(); }	Materi Number	Sesuai
Tombol Animal	on (release) {gotoAndStop(6); stopAllSounds(); }	Materi Animal	Sesuai
Tombol Ungkapan	on (release) {gotoAndStop(7); stopAllSounds(); }	Materi Ungkapan	Sesuai
Tombol Keluar	on (release){ fscommand("quit"); gotoAndStop(1); }	Menu Utama	Sesuai

Sumber : hasil penelitian (2017)

Tabel III.4 Hasil Pengujian Blackbox Testing Halaman Latihan

Input / Event	Proses	Output / Next Stage
Tombol Menu Latihan	on (release) { gotoAndStop(8); stopAllSounds(); }	Menu Latihan
Tombol Next	on (release) { nextFrame(); stopAllSounds(); }	Next latihan
Tombol Preview	on (release) { prevFrame(); stopAllSounds(); }	Preview latihan
Tombol Keluar	on (release) { fscommand("quit"); gotoAndStop(1); }	Menu utama

Sumber : hasil penelitian (2017)

Tabel III.5 Hasil Pengujian Blackbox Testing Halaman Quis

Input / Event	Proses	Output / Next Stage	Hasil Pengujian
Tombol Menu Quis	on (release) { gotoAndStop(10); stopAllSounds(); }	Menu Quis	Sesuai
Tombol Start	on (release) { gotoAndStop(11); }	Soal	Sesuai
Tombol Pilihan Ganda	stop(); a.onPress = function() { nextFrame(); }; b.onPress = function() { nextFrame(); }; c.onPress = function() { nextFrame(); score += 20; }; d.onPress = function() { nextFrame(); }; };	Next Soal	Sesuai
Tombol Back to Quis	on (release) { gotoAndStop(10); }	Menu Quis	Sesuai
Tombol Keluar	on (release) { fscommand("quit"); gotoAndStop(1); }	Menu Utama	Sesuai

Sumber : hasil penelitian (2017)

b.Penerimaan User Terhadap Animasi

Dengan menyebar kuisioner bagi minimal 5 orang untuk mengetahui sejauh mana aplikasi ini berfungsi dengan baik serta bermanfaat bagi pengguna.

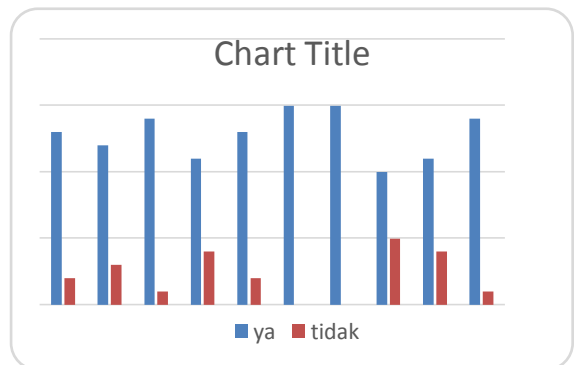
Tabel III.6. Pengujian Kuisioner

NO	PERTANYAAN KUISIONER	Ya	Tidak
1	Apakah tampilan aplikasi dari pembelajaran bahasa perancis ini menarik ?		
2	Apakah dengan aplikasi pembelajaran ini pengguna bisa mengerti dan paham tentang dasar bahasa perancis ?		
3	Apakah dengan aplikasi pembelajaran ini pengguna mendapatkan ilmu tentang bahasa perancis ?		
4	Apakah suara pengucapan bahasa perancis dalam aplikasi ini terdengar jelas ?		
5	Apakah dengan aplikasi pembelajaran ini pengguna mendapatkan materi yang mudah di pahami ?		
6	Apakah animasi pembelajaran dasar belajar bahasa perancis mudah di operasikan / di jalankan ?		
7	Apakah setiap fitur yang terdapat pada aplikasi ini berjalan dengan baik ?		
8	Apakah materi dari dalam bahasa perancisnya sudah bagus untuk pemula ?		
9	Apakah dengan bantuan aplikasi pembelajaran ini masalah si pengguna dapat diselesaikan ?		
10	Apakah quis yang dibuat dalam aplikasi pembelajaran cukup menarik ?		

Sumber : Hasil Penelitian (2017)

Ket: Beri tanda √ pada jawaban yang di pilih.

Dari hasil survei terhadap aplikasi pembelajaran dasar belajar bahasa perancis dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini telah mampu digunakan untuk membantu pengguna dalam metode pembelajaran yang mudah di pahami. Selain itu pengguna aplikasi tersebut juga cukup mudah di mengerti oleh pengguna awam.



Sumber : hasil penelitian (2017)

Gambar III.13 Tampilan hasil kuisioner

Tabel III.7. Tampilan Grafik Kuesioner Responden

soal	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Ya	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Tidak	3	2	4	1	3	5	5	0	1	4

Sumber: hasil penelitian (2017)

E. KESIMPULAN

Berdasarkan penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa animasi interaktif pembelajaran bahasa perancis level SMA. Sebagai alat bantu tambahan bagi guru dalam proses belajar mengajar bahasa perancis pada tingkat SMA. Juga dapat memperkenalkan para siswa/i mengenai aplikasi macromedia flash adalah salah satu dari sekian banyak aplikasi yang dapat dijadikan alat bantu dalam membuat sebuah animasi interaktif dengan mudah. Dengan animasi ini diharapkan dapat membantu para siswa/i SMA dalam belajar bahasa perancis yang disajikan dengan berbagai fitur-fitur yang menarik yang dapat dipahami dengan jelas dan mudah.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Al fatta, Hanif. 2007. Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Untuk Keunggulan Bersaing Perusahaan dan Organisasi Modern. Yogyakarta: Andi.
- [2] Binanto, Iwan. 2010. Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembanganya. Yogyakarta: Andi.
- [3] Darma. S, Jarot. Ananda, Shenia. 2009. Buku Pintar Menguasai Multimedia. Jakarta: Mediakita.
- [4] Madcoms. 2007. Mahir Dalam 7 Hari Macromedia Flash 8. Yogyakarta: Andi.
- [5] Murdiyatomoko, Janu. 2007. Sosiologi Memahami dan Mengkaji Masyarakat. Bandung: Grafindo Media Pratama.
- [6] Permana, Budi. Ukar, Kurweni. 2010. 36 Jam Belajar Komputer Adobe Photoshop Cs5. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- [7] Suprpto, Tommy. 2009. Pengantar Teori dan Manajemen Komunikasi. Yogyakarta: Media Pressindo.
- [8] Widjaja, Christanto. 2008. Kamera Video Editing. Jakarta: Widjaj.