

Analisis Efektifitas Animasi Pembelajaran Huruf Dan Angka Untuk Tuna Aksara Menggunakan Flash

Dedi Setiadi¹, Restu Nugroho², Muhammad Muklish³, Ryan Aulia⁴, Tiko Dwi Handoko⁵

Universitas Amikom Yogyakarta

Email: ¹dedi.0783@students.amikom.ac.id, ²restu.1998@students.amikom.ac.id
³ryan.hasani@students.amikom.ac.id, ⁴muhammad.0775@students.amikom.ac.id
⁵tiko.h@students.amikom.ac.id

ABSTRAK

Tuna aksara adalah salah satu masalah yang masih banyak terjadi di Indonesia. Padahal dengan seseorang bisa menulis dan membaca, maka orang tersebut tidak akan ketinggalan dengan berbagai informasi, ilmu pengetahuan, dan teknologi yang semakin berkembang dan mengalami kemajuan. Dengan teknologi yang modern seperti saat ini telah banyak metode pembelajaran yang diciptakan agar dapat mempermudah membaca. Jadi kami disini mencoba membuat cara pembelajaran mengenal huruf dan angka untuk tuna aksara menggunakan sebuah aplikasi yang mudah dipahami. Pada penelitian ini kami menggunakan macromedia untuk membuat aplikasi yang ditujukan bagi orang yang mengalami buta huruf atau tuna aksara. Selain Macromedia kami juga menggunakan aplikasi pendukung untuk membuat project tersebut. Dalam pembuatan aplikasi ini kami menggunakan software pendukung. Beberapa software yang kami gunakan yaitu Adobe Photoshop CS6, Adobe Audition, Macromedia Director. Fitur yang akan disediakan dalam aplikasi ini berupa materi mengenai pengenalan huruf dan angka yang dilengkapi gambar dan suara.

Kata kunci: Tuna Aksara, flash, pembelajaran, membaca, menulis

ABSTRACT

Literacy is one problem that still occurs in Indonesia. Even though someone can write and read, then that person will not be left behind with various information, science, and technology that are increasingly developing and progressing. With modern technology like today there have been many learning methods that were created to make reading easier. So we are here trying to make the learning method recognize letters and numbers for illiterates using an easy-to-understand application. In this study we used macromedia to create applications aimed at people who are illiterate or illiterate. Besides Macromedia we also use supporting applications to create the project. In making this application we use supporting software. Some of the software that we use are Adobe Photoshop CS6, Adobe Audition, Macromedia Director. The features that will be provided in this application are in the form of material about the introduction of letters and numbers equipped with images and sounds.

Keywords: Literacy, flash, learning, reading, writing

1. Pendahuluan

Dalam kegiatan sehari-hari yang biasa dilakukan orang-orang terutama yang biasanya tinggal di daerah terpencil, banyak dari mereka yang masih kesulitan membaca maupun menulis. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya adalah susah akses pendidikan yang terdapat di wilayah tersebut. Faktor lainnya yaitu masalah ekonomi yang tidak menyanggupi seseorang untuk membiayai sekolah. Hal ini dapat

memperhambat seseorang dalam melakukan interaksi dengan orang lain.

Biasanya orang-orang yang mengalami tuna aksara lebih tertinggal dari orang yang bisa membaca. Tuna aksara sendiri merupakan sebuah masalah yang harus diselesaikan di Indonesia. Karena Indonesia termasuk kategori penduduk dengan jumlah penyandang tuna aksara yang tinggi di Asia Tenggara ini. Dan dapat mempengaruhi kualitas sumber daya masyarakat yang terdapat di Indonesia.



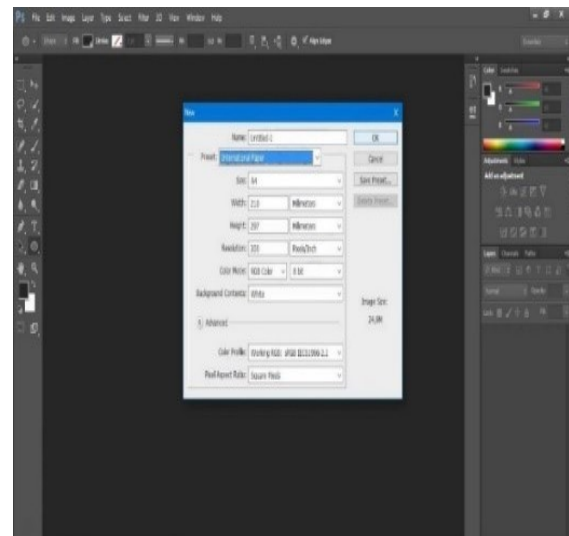
Mengenal huruf dan angka ataupun membaca sangat perlu untuk memudahkan seseorang dalam melakukan berbagai hal seperti mencari informasi ataupun berita. Terlebih di zaman modern seperti saat ini banyak hal yang bisa dimanfaatkan dengan adanya teknologi. Oleh karena itulah tim kami mendapatkan ide untuk membuat suatu sistem pembelajaran yang bertujuan untuk memudahkan seseorang dalam membaca dengan menggunakan Macromedia. Mungkin aplikasi kami dapat membantu agar masyarakat bisa mudah mengenal huruf atau membaca dan juga sedikit harapan agar bisa membantu orang-orang lanjut usia untuk mengurangi jumlah masyarakat yang mengalami Tuna Aksara.

Media pembelajaran ini juga bisa menjadi pilihan alternatif bagi anak-anak yang ingin belajar membaca atau mulai bosan dengan penjelasan yang disampaikan oleh guru. Seperti saat ini banyak anak-anak yang sudah terbiasa menggunakan gadget atau smartphone. Dengan media pembelajaran ini anak-anak lebih tertarik dan lebih menyenangkan karena tersedianya gambar dan suara yang menarik, membuat anak-anak merasa belajar sambil bermain. Selain itu yang perlu diperhatikan yaitu mengenai desain interface pembelajaran seperti apa yang mudah dipahami oleh tuna aksara.

Jadi, Tuna aksara merupakan hal yang sangat perlu di selesaikan. Aplikasi yang kami tawarkan mungkin hanya membantu sedikit, tetapi kami berharap bisa berguna untuk mengurangi orang yang masih sulit mengenal huruf atau susah membaca.

Adobe Photoshop CS6

Adobe photoshop adalah perangkat lunak Adobe Photoshop atau biasa disebut photoshop adalah perangkat lunak editor citra buatan Adobe Systems yang dikhususkan untuk pengeditan foto / gambar dan pembuatan efek . Adobe Photoshop CS6 menyediakan tool – tool yang mendukung pembuatan dan manipulasi gambar yang digunakan dalam background desain. Banyak kemudahan dan keuntungan dalam mendesain background.



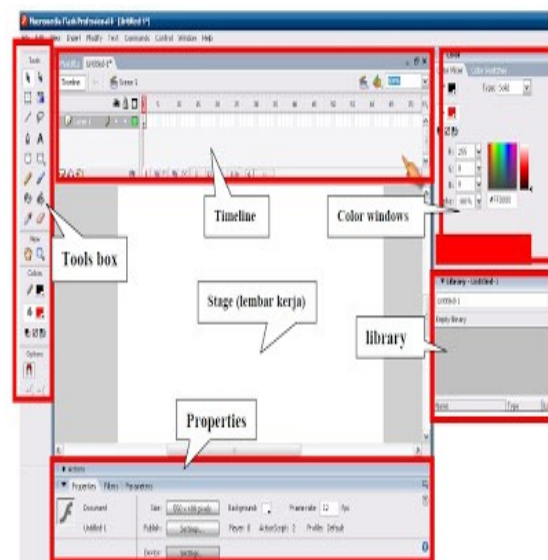
Gambar 1. Photoshop

Macromedia FLASH 8

Macromedia FLASH 8 adalah suatu program yang dapat digunakan untuk membuat suatu karya atau animasi . Dengan flash 8 kita dapat membuat sebuah animasi kartun, web design, game dan masih banyak lagi.

Program Macromedia Flash banyak dikenal dengan symbol - symbolnya.Symbol merupakan obyek yang akan dijadikan sebuah animasi. Ada tigajenis symbol yang sering digunakan . yaitu :

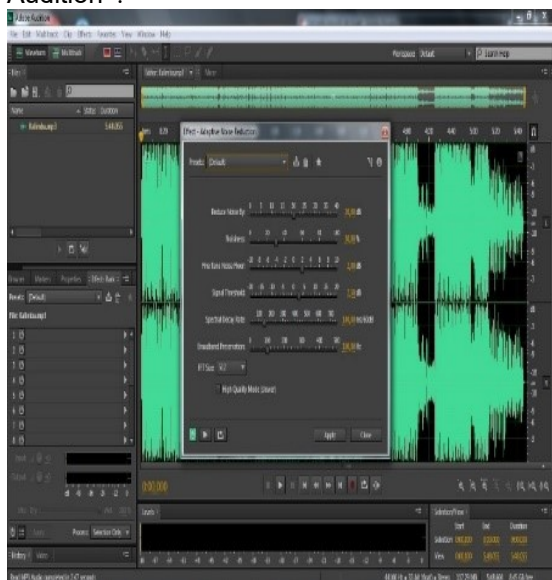
- Graphic, digunakan untuk menggambar statis dan untuk membuat animasi yang tertera pada timeline.
- Button, tombol yang di buat untuk mengeksekusi perintah tertentu seperti button yang ada di Animasi yang telah dibuat



Gambar 2. Tampilan Macromedia Flash 8

Adobe Audition

Adobe Audition adalah perangkat lunak multitrack digital audio recording, editor dan mixer yang berfungsi untuk merekam audio, memotong / mencampur audio dan memberikan tambahan efek. Adobe Audition biasanya digunakan oleh musicien recording atau produser. Adobe Audition juga mempunyai dua lingkungan yaitu Edit View and MultitrackView. Edit View dapat menangani satu waveform saja pada satu saat. Sementara Multitrack View dapat menangani lebih dari satu waveform sekaligus pada beberapa track. Dapat digunakan secara bergantian pada tampilan terpisah. Berikut Adalah Tampilan Adobe Audition :



Gambar 3. Tampilan Proses pengeditan Audio dengan menggunakan Adobe Audition.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, dapat dirumuskan masalah penelitian. Bagaimana membuat sistem pembelajaran untuk orang-orang yang mengalami Tuna Aksara, terutama pada orang lanjut usia atau untuk orang di daerah terpencil yang kurang akses pendidikan dengan menggunakan Macromedia berbasis aplikasi.

Tujuan Penelitian

- Sistem pembelajaran ini bertujuan untuk membantu menurunkan jumlah masyarakat yang mengalami Tuna Aksara yang bisa di bilang jumlahnya cukup besar di Indonesia.
- Menciptakan suatu aplikasi menggunakan macromedia yang di dalamnya berisikan tentang pengenalan huruf dan angka untuk memudahkan orang-orang yang mengalami Tuna Aksara.

Target Luaran Dan Manfaat Penelitian

Target Luaran dalam pembuatan laporan penelitian ini adalah untuk membantu orang-orang yang mengalami Tuna Aksara dalam pengenalan huruf dan angka dengan sistem pembelajaran untuk Tuna Aksara menggunakan Macromedia.

2. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini dengan cara melakukan survey langsung ke tempat atau daerah tertentu yang sulit mendapatkan akses pendidikan. Peneliti mengumpulkan data dari tempat tersebut dengan melakukan survey dan wawancara langsung untuk mendata orang-orang yang Tuna Aksara dan orang yang belum mendapat pendidikan sehingga membuatnya bisa membaca dan menulis.

Langkah-Langkah melakukan penelitian ini adalah Sebagai Berikut:

- Menentukan konsep untuk membuat interface pembelajaran seperti apa yang mudah dipahami oleh Tuna aksara.
- Merancang desain interface pembelajaran interaktif mengenakan huruf dan angka untuk tuna aksara dengan menggunakan aplikasi yang akan kita buat dengan macromedia.
- Pekerjaan lapangan di lakukan dilakukan pada sesi observasi dan wawancara
 - Observasi
Observasi atau pengamatan langsung bertujuan untuk mengumpulkan data dengan melakukan pengamatan secara langsung di lapangan atau lokasi penelitian yang akan di tuju dan mengidentifikasi permasalahan.
 - Wawancara
Wawancara bertujuan untuk mengetahui berapa banyak warga/masyarakat daerah tertentu yang mengalami tuna aksara.
- Pengolahan dilakukan dengan melakukan editing seluruh data di terima dengan membuat bentuk table dan beserta variabelnya.
- Analisa dan laporan data dipaparkan setelah kita melakukan kerja lapangan kepada tuna aksara untuk mengetahui perkembangan yang terjadi.

3. Hasil dan Pembahasan

Desain Antar Muka

Antarmuka ialah sebuah media untuk berkomunikasi antara pengguna dengan system yang ada di komputer. antarmuka dari

aplikasi yang kami kembangkan pada penelitian ini dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4.
Menu utama Aplikasi Tuna Askara.

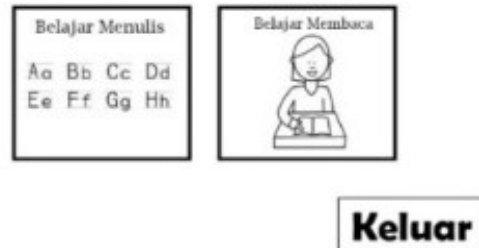
- a. Tampilan Masuk
Tampilan ini berisi tentang judul program animasi yang sedang dijalankan



Gambar 5. Tampilan Masuk

- b. Tampilan Desain Menu Utama
Dalam frame ini terdapat tampilan tombol menu diantaranya Belajar Menulis, Belajar Membaca dan terdapat juga tombol keluar/exit

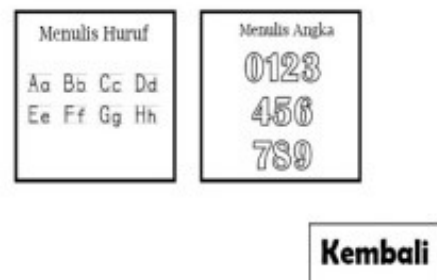
Menu Utama



Gambar 5. Tampilan Menu Utama

- c. Tampilan Desain Belajar Menulis
Menu Belajar Menulis ini terdiri dari tiga pilihan menu. ada menu Menulis huruf, menu Menulis angka, dan menu Kembali

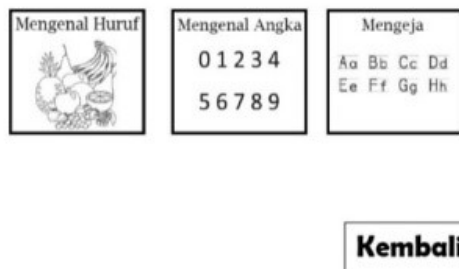
Belajar Menulis



Gambar 6.
Tampilan Menu Belajar Menulis

- d. Tampilan Desain Belajar Membaca
Menu Belajar Membaca ini terdiri dari empat pilihan menu. ada menu Mengenal Huruf, Mengenal Angka, Mengeja, dan menu kembali

Belajar Membaca



Gambar 7. Tampilan Menu Belajar Membaca

Perangkat keras yang digunakan adalah Komputer, dengan spesifikasi sebagai berikut:
 AMD FX-8320E Eight-Core Processor 3.2GHz
 Memori RAM 8 GB
 Hard Disk 1 TB
 Mouse
 Keyboard
 Speaker

Perangkat lunak dalam penelitian ini menggunakan:

- a. Sistem Operasi Windows 10
- b. Macromedia Director, untuk menggabungkan semua file pendukung
- c. hingga terbentuk suatu aplikasi
- d. Macromedia Flash 8 , untuk membuat gambar dan animasi
- e. Adobe Photoshop, untuk membuat dan menggabungkan gambar
- f. Adobe Audition, untuk menaikkan dan menurunkan volume suara

4. Kesimpulan

Berdasarkan system pembelajaran pembangunan aplikasi mengenal huruf dan angka untuk tuna aksara maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut (1). Aplikasi ini memberikan solusi kepada pengguna untuk mendapatkan informasi mengenai huruf dan angka yang bisa di pakai sebagai bahan pembelajaran atau edukasi, (2). Mempermudah Penyandang tuna aksara untuk belajar memahami huruf dan angka.

Referensi

- Sutopo, Hadi, Metode pengembangan multimedia, (Online), (<http://widyo.staff.gunadarma.ac.id/Downloads/files/20017/multimediaDevelopment1.pdf>., diakses 10 Mei 2014)
- AJ.Dix, dkk, 2003, Human Computer Interaction : Third Edition, Prentice Hall, USA
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online <http://kbbi.web.id/> (diakses 30 April 2016)
- Santoso, Insap, Interaksi Manusia dan Komputer: Teori dan Praktek, Edisi Kedua, Andi Offset, Yogyakarta, 2009.
- William B. Sanders, Macromedia Flash MX Professional 2004 User Guide , Adobe Audition 1.5
- Adele Droblas Greenberg, Seth Greenberg, The Complete Reference Photoshop CS 6