



Arty 11 (3) 2022

Arty: Jurnal Seni Rupa

<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/artly>

DESIGN OF MAGIC CANTING INTERACTIVE MULTIMEDIA AS EDUCATIONAL MEDIA IN PEKALONGAN BATIK MUSEUM

PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF CANTING AJAIB SEBAGAI MEDIA EDUKASI DI MUSEUM BATIK PEKALONGAN

Hafid[✉], Rahina Nugrahani

Program Studi Seni Rupa (DKV) S1, Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima: Nov 2022

Disetujui: Nov 2022

Dipublikasikan: Nov 2022

Keywords:

Desain Interior, Hotel Butik, Back To Nature, Pati.

Abstrak

Media pembelajaran interaktif Canting Ajaib hadir sebagai alternatif dalam pengenalan batik khususnya di Museum. Canting Ajaib hadir dengan nuansa keajaiban dan dunia khayalan, dimana akan memberikan nuansa baru dalam belajar tentang proses pembuatan batik Pekalongan. Selain itu juga terdapat materi alat dan bahan serta pengertian singkat dari batik. Canting Ajaib juga memiliki sebuah permainan tebak-tebakan yang akan mengasah kompetensi materi yang telah diakses sebelumnya. Dalam perancangannya Canting Ajaib telah melalui proses yang bertahap diantaranya: (1) Pra produksi, dimana pada tahap ini pencarian ide dan gagasan, analisis dan pengumpulan data dilakukan, (2) Produksi, tahap dimana proses memvisualisasikan data-data yang telah terkumpul menjadi aset, dan bahan yang dibutuhkan dalam perancangan multimedia interaktif Canting Ajaib, pengujian multimedia, serta konsultasi dengan dosen pembimbing, (3) Pasca Produksi, pembuatan media pendukung seperti merchandise, dan pameran karya.

Abstract

Canting Ajaib interactive learning media is exists as an alternative in the introduction of batik, especially in the Museum. Canting Ajaib comes with a magical feeling and an imaginary world, which will give a new nuance when learning about the process of making batik Pekalongan. In addition, there are also subject about tools and materials as well as a brief explanation of batik. Canting Ajaib also has a guessing game that will hone the competence of previously learned materials. In its design, Canting Ajaib has gone through a gradual processes, including: (1) Pre-production, where at this stage the search for concepts and ideas, analysis and data collection are carried out, (2) Production, the stage where the process of visualizing the data that has been collected into assets, and materials needed in the design of Canting Ajaib's interactive multimedia, multimedia testing, as well as consultation with advisor, (3) Post-Production, the making of supporting media such as merchandise, and exhibition of works.

© 2022 Universitas Negeri Semarang

[✉] Alamat korespondensi:

Gedung B5 Lantai 2 FBS Unnes

Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229

Email : nawang@unnes.ac.id

ISSN 2252-7516

E-ISSN 2721-8961

PENDAHULUAN

Berkembangnya batik Pekalongan didukung oleh kuatnya tradisi membatik yang tidak hanya merupakan kebutuhan ekonomi saja, tetapi juga dorongan untuk mengekspresikan karya seni yang indah (Hayati, 2012). Museum Batik Pekalongan merupakan salah satu wadah dimana masyarakat secara umum dapat belajar membatik. Museum Batik Pekalongan beralamat di Jalan Jetayu 3, Panjang Wetan, Pekalongan Utara. Terdapat ruang workshop dengan fasilitas serta mentor-mentor yang mumpuni, sehingga kegiatan pelatihan membatik dapat berjalan dengan efektif. Beberapa sekolah dasar sampai menengah atas sering melakukan kunjungan dalam upaya pengenalan dan pembelajaran terhadap batik, baik secara wawasan ataupun proses pembuatan.

Museum Batik Pekalongan juga memiliki perpustakaan di dalamnya, pengunjung dapat mengakses beberapa literasi, buku koleksi dari Museum Batik Pekalongan. Museum Batik Pekalongan menjadi aset penting dalam pengenalan dan pelestarian batik di kota Pekalongan khususnya, dan masyarakat umum secara luas. Museum batik melakukan berbagai upaya untuk melestarikan seni batik di antaranya pengadaan koleksi, tindakan konservasi terhadap koleksi, dan tindakan preventif dalam pelestarian koleksi (Iskandar, 2016). Museum Batik Pekalongan memiliki andil yang cukup besar sebagai wadah untuk memperkenalkan dan mengedukasi pelajar di Kota Pekalongan, maka perlu adanya variasi model pembelajaran tentang batik, salah satunya model pembelajaran dengan media multimedia interaktif. Model pembelajaran yang memiliki interaktifitas serta menggunakan perangkat digital akan memberikan pilihan dan variasi pelajar untuk belajar dan mendapat pengetahuan mengenai batik. Sehingga kekayaan kesenian tradisional dapat senantiasa dihidupkan oleh generasi muda yang memiliki pengetahuan, pemahaman, serta kesadaran (Nugrahani, 2017 : 2)

Mengenai pembelajaran batik di Museum Batik Pekalongan yang beralamat di Jalan Jetayu

no.3 Jetayu, kota Pekalongan memiliki fungsi sebagai tempat edukasi dan sumber informasi kepada khalayak umum mengenai batik. Terdapat beberapa fasilitas salah satunya tempat *workshop* untuk pelatihan atau pembelajaran mengenai proses pembuatan Batik Pekalongan. Disana pengunjung akan diperkenalkan dengan alat dan bahan serta proses pembuatan batik khas Pekalongan. Menurut Rohman dalam wawancara yang penulis lakukan di Museum Batik Pekalongan motif pada batik Pekalongan didominasi dengan motif-motif buketan bunga. Rohman juga mengatakan bahwa pada proses pembuatan batik Pekalongan terdapat proses *nyolet*. Proses pemberian warna pada kain batik dengan menggunakan kuas bambu. Teknik ini yang memberikan kemudahan kepada pengrajin untuk bereksplorasi terhadap komposisi warna. Batik Pekalongan bisa dikatakan dengan jenis batik halus. Hal ini disebabkan karena pada motifnya memiliki banyak "isen-isen". Isen-isen sendiri merujuk pada penambahan titik-titik pada bidang-bidang yang terdapat pada motif serta dikarenakan memiliki 12 proses, diantaranya, mola, njaplak, klowong, ngiseni, nyolet, mpopoki, dicelup, dilorod, ngentesi, nyumiki, dicelup, dan dilorod. Namun untuk pembelajaran siswa Sekolah Dasar pada umumnya hanya sampai pada proses dilorod pertama.

Di era digital sekarang ini penggunaan komputer serta perangkat digital tidak akan lepas dari kehidupan sehari-hari, seolah telah menjadi dari suatu hal yang penting untuk mempermudah aktivitas kita sehari-hari. Bisa kita lihat bahwasanya anak-anak sudah tidak asing lagi dengan teknologi dan media digital. Kegiatan belajar pun berkembang menjadi lebih efektif dengan penggunaan teknologi di era digital. Sebab minat anak dalam menggunakan gawai sebagai alat untuk mengakses media digital, baik untuk belajar, hiburan ataupun bermain sangat lah tinggi. Wibawanto (2017:9) menyatakan, sejak tahun 2010 perkembangan teknologi digital mulai menuju arah *mobile* (gawai), sebagian anak-anak memiliki gawai yang bisa menjadi media efektif dalam menyampaikan informasi. pengunjung Museum

Batik periode waktu bulan Januari – Maret didominasi kalangan pelajar yaitu sebanyak 3088 orang. 667 pelajar Taman Kanak-kanak (TK), 941 pelajar sekolah Dasar (SD), 735 pelajar Sekolah Menengah Pertama (SMP), 745 pelajar Sekolah Menengah Akhir (SMA). Dari data tersebut, untuk menambah ketertarikan serta memberikan inovasi dengan tujuan edukasi kepada pengunjung yang sebagian besar adalah pelajar sekolah dasar, maka penulis merancang media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang nantinya ditujukan untuk siswa Sekolah Dasar, sebagai alternatif untuk belajar mengenal proses pembuatan batik. Potensi apresiatif pada anak dalam memahami karya dan produk sendiri ataupun orang lain dalam perspektif pendidikan (Syafii, 2015 : 98) akan memberikan dampak positif kepada suatu media pembelajaran yang lebih interaktif.

Multimedia interaktif adalah multimedia yang memberikan manfaat lebih kepada *user*, dimana penyatuan elemen antara elemen teks, audio, grafik, animasi, dan video yang sinergis dan simbiosis satu sama lain (Reddi,2003:4). Menurut Munir (2012:128) multimedia dirancang agar dapat memberikan informasi kepada penggunanya. Dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif bukanlah media pasif. Sebuah produk multimedia yang dirancang untuk memberikan informasi sesuai kehendak *user*, dengan interaksi timbal balik atau dua arah. Model dalam multimedia interaktif pada umumnya memiliki tujuan untuk memberikan ruang untuk pelajar agar menjadi aktif dalam mengakses suatu informasi. Model pembelajaran yang tidak berhenti pada tahap membaca dan menulis, melainkan mendorong pelajar agar aktif, dan melatih pola pikir, sehingga dapat memecahkan masalah serta dapat menemukan inti dari suatu informasi yang tersedia. Hidayat (dalam Abdul Maskur, 2020 : 226) Untuk mempermudah anak dalam memahami dan menyerap teori baru, yaitu dengan melakukan hal yang menyenangkan. Media interaktif menurut Ferawati (2011) dapat meningkatkan penguasaan konsep. Dikarenakan sebuah media dapat menjembatani sebuah ide-ide atau konsep, serta adanya

interaksi antara *user* dan media memberikan dampak komunikasi dan pengaksesan informasi dengan tepat dan efisien sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Berdasarkan hal-hal tersebut kemudian dibuatlah sebuah multimedia interaktif sebagai media pembelajaran mengenai proses pembuatan batik di Kota Pekalongan dengan nama Canting Ajaib. Fase pengembangan sebuah rekayasa produk atau sistem merupakan langkah awal dari sebuah perancangan (Pressman,2010). Perancangan berasal dari kata rancang yang memiliki arti berupa proses atau sebuah cara. Perancangan bertujuan untuk mendesain sebuah produk yang dapat menyelesaikan masalah, atau sebagai alternatif yang tepat untuk membantu suatu pekerjaan menjadi lebih efektif (Ladjudin,2005). Canting Ajaib dirancang melalui beberapa tahapan. Tahap pertama adalah pra produksi yang meliputi pencarian ide, konsep, skema multimedia, pemilihan materi, pengumpulan data, serta analisis berbagai hal yang menunjang dalam perancangan seperti, Analisis SWOT, dan analisis target pengguna. Tahap selanjutnya yaitu produksi. Pada tahap ini perancangan aset visual, karakter, visualisasi konsep, pembuatan desain halaman, *programming*, konsultasi dosen pembimbing dan uji coba dilakukan. Setelah tahapan produksi selesai, kemudian dilanjutkan ke tahapan pasca produksi. Dimana pada tahapan ini meliputi pembuatan *merchandise* seperti, pin, stiker, *totebag*, dan masker. Selain itu juga terdapat pameran karya sebagai bentuk penyampaian informasi mengenai perancangan multimedia interaktif Canting Ajaib.

METODE BERKARYA

Perancangan multimedia interaktif Canting Ajaib dilakukan dengan berbagai tahapan. Dimulai dengan dilakukannya observasi di Museum Batik Pekalongan. Kemudian mengurus izin untuk penelitian di Museum Batik Pekalongan. Setelah mendapat izin penelitian, penulis melakukan wawancara kepada salah satu staf *workshop* di Museum

yang bernama Rohman pada tanggal 7 Agustus 2020.

Gambar 1. Wawancara dengan staf Museum Batik pekalongan

Wawancara dengan Pak Rohman menghasilkan tentang karakteristik dari Batik Pekalongan, perbedaannya, serta proses dalam pembuatan Batik yang menjadi ciri khas dari Kota Pekalongan. Dan berikut adalah hasilnya:

1. Batik Pekalongan motif pada batik Pekalongan didominasi dengan motif-motif buketan bunga.
2. proses pembuatan batik Pekalongan terdapat proses *nyolet*. Proses pemberian warna pada kain batik dengan menggunakan kuas bambu. Teknik ini yang memberikan kemudahan kepada pengrajin untuk bereksplorasi terhadap komposisi warna.
3. Batik Pekalongan bisa dikatakan dengan jenis batik halus. Hal ini disebabkan karena pada motifnya memiliki banyak "isen-isen". Isen-isen sendiri merujuk pada penambahan titik-titik pada bidang-bidang yang terdapat pada motif serta dikarenakan memiliki 12 proses.
 - a. Mola adalah proses perancangan awal pada sebuah kertas. Proses ini bisa juga disebut dengan mendesain batik, sebelum diaplikasikan pada kain.
 - b. Njaplak merupakan sebuah proses penerapan pola pada kertas ke media kain. Proses pemindahan pola dari media kertas ke dalam media kain biasanya menggunakan bantuan kertas carbon, sehingga pola akan ter-"jiplak" dengan presisi.
 - c. Klowong adalah mempertegas pola dengan lilin malam menggunakan alat bernama canting. Canting yang berisi lilin cair panas digoreskan mengikuti garis pola. Lilin yang menempel pada media kain harusnya meresap kedalam serat kain hingga disisi belakang. Tujuannya agar disaat proses pewarnaan, warna tidak melewati pola.
 - d. Ngiseni adalah pemberian isen-isen atau ornamen berupa titik-titik pada bagian-bagian kosong pola batik. Isen-isen juga memiliki beberapa variasi. Isen-isen dengan satu titik (cecek), tiga titik (cecek telu), lima titik (cecek lima), bahkan tujuh titik (cecek pitu).

- e. *Nyolet* adalah Pewarnaan batik menggunakan alat berupa kuas bambu. Proses pewarnaan inilah yang menjadi salah satu ciri khas dari batik pekalongan sendiri. *Nyolet* menjadi proses kunci dari komposisi warna dari batik Pekalongan. Dalam satu kali proses *Nyolet*, pengrajin dapat mewarnai berbagai bidang pada pola batik dengan berbagai pilihan warna. Penggunaan kuas bambu dinilai dapat memaksimalkan konsistensi dan penyerapan warna pada saat proses *penyoletan*.
- f. Popok/ Mpopoki adalah penutupan bidang-bidang menggunakan lilin malam yang bertujuan untuk mempertahankan warna agar tidak rusak atau hilang pada proses berikutnya.
- g. Dicolor adalah proses pewarnaan dengan cara dicelupkan pada cairan warna.
- h. Dilorod adalah proses penghilangan lilin malam yang menempel pada kain dengan cara merebus kain pada air yang mendidih.
- i. Ngentesi proses pemberian titik-titik pada garis luar motif
- j. Nyumiki adalah proses penutupan bagian tertentu pada motif batik dengan lilin malam.
- k. Dicolor Proses pewarnaan akhir pada proses pembuatan batik, pada proses ini kain dicelupkan pada pewarna. Tujuannya untuk



menghasilkan warna gradasi pada kain.

- l. Dilorod Penghilangan lilin malam pada kain batik. Ini adalah proses terakhir pada proses pembuatan kain batik. Kain batik pun dapat dikatakan selesai.

Proses pembuatan kain batik sebenarnya dapat dikatakan selesai pada proses tahap ke-8, namun hal ini hanya berlaku untuk proses pembelajaran saja, dalam praktik di

dunia industri pada umumnya akan sampai pada tahap ke-12 ataupun dapat dikembangkan sesuai keperluan dari masing-masing industri.

Museum batik juga memiliki beberapa agenda, salah satunya adalah 1001 siswa membatik. Program ini dilaksanakan bersama Dinas Pendidikan Kota Pekalongan, dengan sasaran siswa sekolah dasar di Kota Pekalongan, Penyuluhan serta mengenalkan batik kepada siswa sekolah dasar sebagai bentuk pengedukasian generasi muda khususnya di kota Pekalongan untuk mengenal batik sejak kecil, sehingga memiliki pengetahuan, ataupun ketertarikan kepada batik.

Selain wawancara penulis juga melakukan studi pustaka mengenai multimedia interaktif dengan analisis SWOT untuk mengetahui kekesuaian media yang akan digunakan.

Tabel 1. Analisis SWOT Multimedia Interaktif Canting Ajaib

Strenghts (Kekuatan)	Multimedia interaktif memiliki daya tarik untuk anak-anak
	Mempunyai tingkat Sebagai sarana penyampaian informasi mengenai proses pembuatan batik Pekalongan dengan aktif dan efektif
	Dilengkapi ilustrasi, audio, dan materi yang tersaji dengan menarik.
	Materi yang disajikan ringan dan komunikatif
Weakness (Kelemahan)	Hanya bisa diakses di perangkat <i>desktop</i> atau komputer
	Tidak bisa <i>portable</i> dikarenakan harus menggunakan perangkat <i>desktop</i> / komputer
	Beberapa anak belum bisa mengoperasikan

	perangkat komputer
Opportunities (Peluang)	Kebutuhan media pembelajaran alternatif yang dapat dilakukan secara daring.
	Bekerja sama dengan Museum Batik Pekalongan untuk terus menggunakan multimedia interaktif saat melakukan <i>workshop</i> atau <i>expo</i> .
	Industri kreatif semakin didukung oleh pemerintah Indonesia.
	Mempermudah akses <i>download</i> kepada pengguna untuk menggunakan aplikasi dimana saja.
Treats (Ancaman)	Munculnya produk lain yang lebih inovatif baik

Berdasarkan dari analisis SWOT dengan tujuan agar perancangan multimedia interaktif bisa maksimal maka dalam pembuatan aset visual atau materi di dalamnya harus memiliki daya tarik bagi penggunaannya. Dalam hal ini maka dalam perancangannya harus melakukan pendekatan secara psikologis. Pendekatan ini dapat di laksanakan dengan analisis target *audience*

Analisis Taget Audience

Penentuan targer *audience* memiliki tujuan agar multimedia interaktif yang dirancang tepat sasaran dan memiliki hasil yang maksimal. Berikut analisisnya:

- a. Segmentasi Geografis
Segmentasi geografis merujuk pada target audiens berdasarkan wilayah. Segmentasi yang dipilih adalah wilayah kota Pekalongan. Hal ini didasari pada terdapatnya mata pelajaran muatan lokal batik di beberapa sekolah di kota Pekalongan.
- b. Segmentasi Demografi

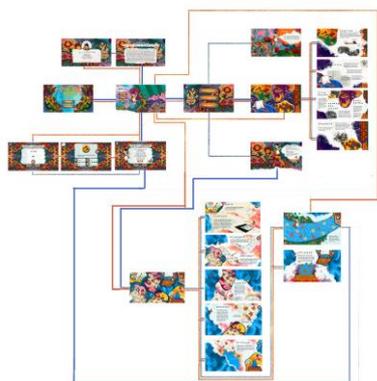
Anak usia 6-12 tahun merupakan target audiens yang paling sesuai. Hal ini didasari pada data pengunjung Museum Batik Pekalongan per bulan Januari sampai Maret tahun 2020, dari 3088 siswa yang mengunjungi Museum sebanyak 941 orang merupakan siswa sekolah dasar.

c. Segmentasi Psikografis

Anak usia 6-12 tahun merupakan masa dimana anak-anak sangat aktif, suka bermain, dan rasa penasaran yang tinggi. Warna-warna yang cerah dan kesan yang ceria, serta objek-objek visual kartunal menjadi salah satu daya tarik yang disukai anak. Anak pada usia ini juga memiliki kecenderungan rasa bosan, sehingga perlu adanya sebuah interaktifitas antara anak dan media pembelajaran, berdasarkan hal itu media interaktif dengan nuansa yang ceria dan warna yang cerah serta memiliki tampilan visual yang kartunal menjadi salah satu pilihan yang tepat.

Skema Media Pembelajaran Interaktif

Flowchart adalah bagan yang berisi simbol-simbol tertentu yang merupakan gambaran skema secara detail urutan-urutan perintah (instruksi) dalam suatu program (Wibawanto: 2017). Pemanfaatan *flowchart* interaktif menjadi tahap awal yang ditujukan sebagai rancangan skema runtutan isi serta instruksi di dalam multimedia interaktif, hal ini juga mempermudah dalam proses pemrograman, sehingga disetiap bagan dapat saling terintegrasi satu sama lain.



Gambar 2 Peta Aplikasi Multimedia Interaktif Canting Ajaib

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Multimedia Interaktif Canting Ajaib



Gambar 3. Multimedia Interaktif Canting Ajaib

Judul	Canting Ajaib
Media	Personal Computer (.Exe)
Dimensi	1280x 720 Pixels
Images	Judul, maskot canting ajaib, dekorasi, tombol, ilustrasi alat membatik, ilustrasi proses-proses membatik.
Movie Clip	Judul, dekorasi, kupu-kupu, maskot canting ajaib, awan.
Button	Tombol mulai, tombol keluar, tombol dunia batik, tombol tentang, tombol permainan, tombol pengertian, tombol alat dan bahan, tombol membatik, tombol materi, tombol tentang museum, tombol tentang desainer, tombol-tombol pada permainan, tombol navigasi.
Software	Adobe Animate CC 2020, Adobe Photoshop CS6, Adobe Premier Pro CC 2015
Halaman	Halaman cover, halaman menu, halaman dunia batik, halaman pengertian batik, halaman alat dan bahan batik, halaman <i>pop-up</i> materi alat dan bahan, Halaman membatik, halaman <i>pop-up</i> membatik, halaman tentang museum, halaman tentang

	desainer, halaman permainan tebak-tebakan.
--	--

Halaman 1 (Pembuka)



Gambar 4. Halaman Pembuka

Halaman yang akan disuguhkan kepada pengguna pertama kali adalah halaman pembuka. Halaman ini layak sebagai sampul pada aplikasi multimedia interaktif Canting Ajaib. Halaman ini memiliki tujuan sebagai sajian awal kepada pengguna. Pada halaman ini terdapat judul/logo aplikasi yaitu Canting Ajaib. Kemudian pada sisi kanan dan kiri halaman terdapat sebuah *movie clip* berupa dekorasi, serta latar belakang halaman yang bergerak memutar. Ada dua tombol navigasi yaitu tombol mulai dan tombol keluar. Fokus tata letak pada halaman ini berada di tengah, dimana terdapat tombol navigasi dan judul/logo aplikasi.

Halaman 2 (Menu)



Gambar 5. Halaman Menu

Halaman ini memiliki beberapa tombol navigasi diantaranya, tombol dunia batik, kemudian tombol tentang, tombol permainan, tombol pengaturan volume, serta tombol kembali menuju halaman pembuka. Peletakan tombol-tombol ini berada di sisi sebelah kiri, dan pada sebelah kanan terdapat ilustrasi yang menggambarkan suasana. Terdapat juga beberapa kupu-kupu, dan karakter peri yang membawa sebuah canting ajaib.

Halaman 3 (Dunia Batik)



Gambar 6. Halaman Dunia Batik

Halaman dunia batik merupakan halaman menu kedua yang berisi 4 tombol navigasi. Tombol pertama menuju ke halaman penjelasan singkat tentang batik, tombol kedua menuju halaman materi yang berisi alat dan bahan yang digunakan untuk membatik serta pada tombol ketiga menuju halaman utama yaitu halaman yang berisi tentang bagaimana proses membatik. Dan tombol terakhir adalah tombol *home* untuk menuju halaman menu utama. Pada halaman ini gaya visual tetap menggunakan gaya dekoratif. Halaman ini cukup sederhana dimana hanya terdapat 4 tombol navigasi, 3 tombol diletakkan di tengah halaman dengan ukuran yang cukup besar. Sedangkan 1 tombol yaitu tombol *home* berada di pojok kiri atas.

Halaman 4 (Pengertian Batik)



Gambar 7. Halaman Dunia Batik

Halaman 4 merupakan halaman yang berisi penjelasan singkat pengertian dari batik. Halaman ini terdiri dari kebun bunga, bangunan dekoratif, awan dan peri. Teks berada di dalam awan dan di sebelah kiri terdapat peri. Warna langit pada halaman ini memiliki kesamaan pada halaman menu utama. Terdapat juga kupu-kupu yang sedang hinggap serta bunga yang bergoyang di sisi kanan bawah halaman. Terdapat 2 tombol navigasi yaitu tombol kembali dan tombol *home*.

Halaman 5 (Alat dan Bahan)



Gambar 8. Halaman Dunia Batik

Halaman ini merupakan salah satu halaman yang berisi materi. Materi yang disajikan adalah alat dan bahan untuk membatik. Ada 4 tombol utama yang berisi materi dengan ilustrasi sesuai dengan isinya, tombol dengan ilustrasi canting berisi materi mengenai canting, tombol dengan ilustrasi kain berisi materi jenis-jenis kain, kemudian tombol kendi berwarna-warni berisi materi tentang pewarna batik dan tombol dengan ilustrasi lilin malam dan kompor wajan berisi materi jenis lilin malam serta alat pendukung seperti wajan dan kompor. Terdapat juga 2 tombol navigasi berupa tombol kembali dan tombol *home*. Bagian dekorasi terdapat motif jlamprang pada

bagian kiri, sedangkan pada latar belakang halaman berisi ornamen sulur-sulur tumbuhan.

Halaman 6 (Materi Alat dan Bahan)



Gambar 9. Halaman Materi Alat dan Bahan

Halaman berikutnya adalah halaman *pop-up* materi dari alat dan bahan. Halaman ini akan muncul ketika audiens menekan salah satu tombol yang terdapat pada halaman alat dan bahan. Tampilan yang disajikan lebih sederhana. Terdapat teks dan beberapa gambar penjelas sesuai materi alat dan bahan yang tergambarkan pada tombol. Halaman ini tidak jauh berbeda dengan halaman alat dan bahan, hanya saja tiga tombol selain tombol yang ditekan tidak akan muncul, seolah-olah tertutupi oleh bidang berisi materi (*pop-up*). Halaman ini hanya memiliki satu tombol navigasi, yaitu tombol keluar.

Halaman 7 (Halaman Narasi)



Gambar 10. Halaman Narasi

Halaman ketujuh merupakan halaman yang berfungsi sebagai transisi dan narasi sebelum memasuki materi membatik. Terdapat peri yang melayang di samping awan yang berisi teks narasi dan tombol navigasi mulai. Latar belakang halaman berupa ilustrasi yang menggambarkan salah satu sudut dari dunia ajaib. Pada halaman ini tidak ada tombol navigasi untuk kembali baik ke halaman

sebelumnya maupun tombol pintas menuju halaman *home*. Kemudian terdapat animasi awan di halaman bagian bawah dan juga animasi kupu-kupu yang sedang hinggap di awan.

Halaman 8 (Halaman Membuat)



Gambar 11. Halaman Membuat

Halaman 8 merupakan halaman materi tentang membuat. Terdapat 7 tombol yang berisi materi membuat. Tombol dilengkapi dengan ilustrasi yang sesuai dengan isi materi, serta terdapat pula angka dan simbol sebagai petunjuk untuk membuka materi secara berurutan. Terdapat pula 2 tombol navigasi untuk kembali ke halaman sebelumnya dan tombol menuju ke halaman *home*.

Halaman 9 (Halaman Materi Membuat)



Gambar 12. Halaman Materi Membuat

Halaman 9 berisi materi setelah tombol ditekan pada halaman sebelumnya. Halaman ini terdiri dari beberapa teks, ilustrasi serta dekorasi. Teks terdiri dari nama proses dari membuat serta penjelasan singkat. Sedangkan ilustrasi merupakan representasi dari tiap proses membuat. Terdapat pula ilustrasi yang sama dengan tombol yang terletak pada sisi-sisi halaman. Dekorasi berupa animasi kupu-kupu yang hinggap di beberapa sudut. Untuk tombol navigasi sendiri, merupakan tombol untuk menutup materi dan kembali kehalaman sebelumnya.

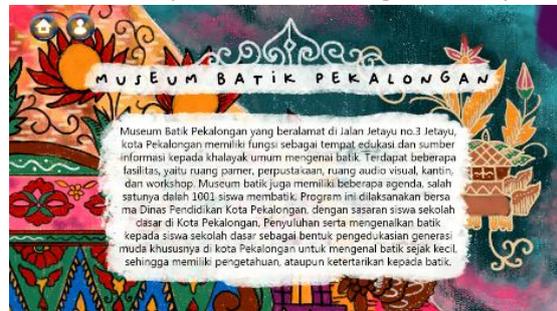
Halaman 10 (Halaman Membuat Akhir)



Gambar 13. Halaman Materi Membuat Akhir

Halaman 10 adalah halaman terakhir dari materi membuat. Halaman ini menunjukkan hasil akhir dari proses membuat. Terdapat sebuah ilustrasi kain batik berwarna biru yang dibentangkan, ada pula maskot berupa peri, kupu-kupu yang sedang hinggap disuatu sisi halaman. Untuk tombol navigasi terdapat 3 tombol berupa tombol kembali menuju halaman membuat, tombol *home* untuk kembali kehalaman menu utama, serta tombol untuk menuju halaman permainan yang terletak di sebelah kanan atas.

Halaman 11 (Halaman Tentang Museum)



Gambar 14. Halaman Tentang Museum

Halaman ini adalah halaman tentang yang berisi mengenai narasi singkat Museum Batik Pekalongan. Halaman ini memiliki unsur utama berupa teks yang diletakkan di tengah halaman. Teks diletakkan pada bidang berwarna putih agar mudah untuk dibaca. Tombol navigasi hanya berupa tombol *home* dan tombol untuk menuju profil desainer.

Halaman 12 (Halaman Tentang Desainer)



Gambar 14. Halaman Tentang Museum

Halaman lanjutan dari halaman tentang, namun berisi mengenai profil desainer. Secara tata letak halaman ini memiliki kesamaan dengan halaman tentang museum batik. Unsur utama di letakkan pada tengah halaman dan terdapat dua tombol navigasi, yaitu tombol navigasi untuk menuju tentang museum dan tombol untuk kembali ke menu utama.

Halaman 13 (Halaman Narasi Permainan)



Gambar 15. Halaman Narasi Permainan

Halaman 13 adalah halaman permainan tebak-tebakkan. Halaman ini berisi narasi sebelum audiens menjawab beberapa pertanyaan singkat. Terdapat tombol navigasi mulai di bawah teks narasi. Terdapat animasi kupu-kupu yang terletak pada sisi bawah kanan bidang putih, kemudian terdapat maskot Peri pada sisi kiri teks narasi. Pada pojok kiri atas terdapat 1 tombol navigasi untuk menuju halaman menu. Latar belakang pada halaman berupa *pattern* yang memberikan fokus pada tengah halaman.

Halaman 14 (Halaman Permainan)



Gambar 16. Halaman Permainan

Halaman 14 merupakan halaman soal permainan. Halaman ini terdapat sebuah bidang berwarna putih yang berisi soal-soal, dan 4 bidang kecil untuk jawaban dari soal tersebut serta menjadi tombol yang akan ditekan audiens ketika memilih jawaban yang dianggap benar. Terdapat 1 tombol navigasi untuk menuju soal selanjutnya yang terletak pada bidang besar berwarna putih sebelah kanan. Latar belakang halaman ini memiliki kesamaan dengan halaman sebelum ini.

Halaman 15 (Halaman score Permainan)



Gambar 17. Halaman score Permainan

Halaman 15 merupakan halaman dimana nilai (*score*) akan ditampilkan kepada audiens. Terdapat sebuah bidang berwarna putih besar dimana pada tengah bidang ada sebuah angka. Di atas bidang tersebut sebuah judul permainan dengan bidang berwarna putih. Pada halaman ini terdapat 2 tombol navigasi yaitu, tombol *home* untuk kembali

menuju halaman menu yang terletak pada pojok kiri atas, serta tombol permainan untuk memulai kembali permainan tebak-tebakan yang diletakkan pada tengah bidang putih tepat di bawah angka *score*.



Gambar 20. Stiker

Halaman 16 (Halaman *Loading* dan *Transisi*)



Fakta : Batik Pekalongan termasuk dalam kategori batik pesisiran, dengan ciri-ciri penggunaan warna-warna cerah

Gambar 18. Halaman *score* Permainan

Halaman ini merupakan halaman transisi yang terselip diantara halaman-halaman utama. Halaman ini terdapat dua unsur utama yaitu, ikon dari aplikasi multimedia Canting Ajaib dan beberapa teks fakta-fakta menarik seputar batik yang tersaji dengan waktu yang singkat.

Merchandise Pin



Gambar 19. Pin

Desain yang ditampilkan dalam pin merupakan maskot Canting Ajaib, Sang Peri Canting. Kemudian terdapat tulisan *canting ajaib* di bagian atas.

Merchandise Stiker

Stiker merupakan produk *merchandise* dari Multimedia Interaktif Canting Ajaib sebagai sarana promosi dan pengenalan. Stiker ini memiliki desain berupa potongan-potongan dari proses pembuatan batik pada Canting Ajaib.

Merchandise Totebag



Gambar 21. Totebag

Desain *totebag* merupakan kompilasi dari berbagai aset visual dari Canting Ajaib. Mulai dari maskot, kemudian ilustrasi membatik, alat dan bahan, logo, serta *icon*.

Merchandise Masker



Gambar 22. Masker

Desain dari masker menyematkan ilustrasi proses membatik dari Canting Ajaib. Terdapat pula kupu-kupu yang terbang mengikuti garis putih terputus-putus. Kemudian terdapat logo dari Canting Ajaib.

PENUTUP

Proyek studi “Perancangan Multimedia Interaktif Canting Ajaib Sebagai Media Edukasi Di Museum Batik Pekalongan.” Menghasilkan sebuah karya multimedia sebagai edukasi mengenai proses membatik yang berjudul “Canting Ajaib”. Karya yang dihasilkan dengan menggabungkan beberapa pengalaman serta pengetahuan yang didapatkan selama menempuh program studi Seni Rupa S1 Konsentrasi Desain Komunikasi Visual, Universitas Negeri Semarang. Studi tata letak perwajahan (*layouting*), Grafis Komputer Olah Bitmap, Multimedia Interaktif, Nirmana, serta Ilustrasi adalah beberapa disiplin ilmu yang diterapkan pada perancangan multimedia Canting Ajaib.

Multimedia interaktif “Canting Ajaib” diharapkan menjadi sebuah media pembelajaran alternatif bagi siswa-siswi sekolah dasar khususnya di kota Pekalongan dan pengunjung Museum Batik serta secara umum untuk masyarakat luas, agar memiliki ketertarikan untuk mempelajari hal-hal mengenai batik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ferawati. 2011. *Model Pembelajaran Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep dan Keterampilan Generik Sains Guru Fisika pada Topik Fluida Dinamis*. Proseding Penelitian Bidang Ilmu Eksakta 2011. (2011), hal: 1-10
- Hayati, C. 2012. *Pekalongan Sebagai Kota Batik 1950-2007*. Lensa:Kajian Kebahasaan, Kesusastraan, dan Budaya 2(1), 1-19.
- Iskandar dan Kustiyah, Eny. 2016. *Batik Sebagai Identitas Kultural Bangsa Indonesia di Era Globalisasi*. GEMA.

- Surakarta: Universitas Islam Batik Surakarta. ISSN: 02115-3092
- Ladjamudin. 2005. *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Maskur, Abdul, dkk. 2020. *Perancangan Multimedia Interaktif JATAKA Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Sekolah Dasar Tentang Relief JATAKA Candi Borobudur*. *Jurnal Arty*. Vol 9 No 3 - Desember 2020
- Mishra, S., & Reddi, U. V. 2003. *Educational multimedia*. New Delhi: Commonwealth Educational Media Center for Asia.
- Munir. 2012. *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nugrahani, Rahina. dkk. 2017. Pengembangan *Game Simulasi Tari Kreasi Khas Semarang dengan Memanfaatkan Sensor Gerak (Motion Capture)*. *Jurnal Imajinasi*. Vol. XI No. 1 - Januari 2017
- Pressman, Roger S. 2010. *Rekayasa Perangkat Lunak*. Yogyakarta: Andi
- Syafii. 2015. Berkarya Seni Grafis sebagai Alternatif Pengalaman Belajar Seni Rupa bagi Anak. *Jurnal Imajinasi*, Vol. IX No.2 – Juli 2015.
- Wibawanto, W. 2017. *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Perbit Cerdas Ulet Kreatif.