

## PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF VISUAL KARAKTER GUNG MAN WIED MENGGUNAKAN *BLENDER*

Elly Herliyani<sup>1</sup>, I Gusti Nyoman Widnyana<sup>2</sup>

Program Studi D-III Desain Komunikasi Visual

Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

e-mail: [elly.herliyani@undiksha.ac.id](mailto:elly.herliyani@undiksha.ac.id)<sup>1</sup>, [nyoman.widnyana@undiksha.ac.id](mailto:nyoman.widnyana@undiksha.ac.id)<sup>2</sup>

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perancangan multimedia interaktif visual karakter Gung Man Wied menggunakan *Blender*. Pendekatan penelitian menggunakan metode campuran, yaitu metode kualitatif dan kuantitatif. Pengumpulan data memberikan kuesioner untuk menganalisis visual dari segi unsur-unsur desain komunikasi visual, yaitu: *layout* (tata letak), garis, bidang, ruang, tekstur, foto, gambar, animasi, *movie*, huruf, teks, warna. Aspek komposisi yaitu: kesatuan, keseimbangan, irama, kontras, fokus, proporsi.

Kuesioner disebarakan ke 69 responder. Hasil pengukuran dari unsur-unsur desain komunikasi visual, yaitu: *layout* 73,91%, garis 80,00%, bidang 79,42%, ruang 79,42%, tekstur 80,0%, foto 79,71%, gambar 80,58%, animasi 78,84%, *movie* 77,97%, huruf 80,58%, teks 78,26%, warna 80,29%. Diukur dari komposisinya, yaitu kesatuan 78,26%, keseimbangan 80,87%, irama 76,81%, kontras 78,55%, fokus 81,16%, dan proporsi 80,29%. Hasil penilaian kuesioner mahasiswa secara keseluruhan berkualifikasi baik.

**Kata-kata kunci:** multimedia interaktif, Desain Komunikasi Visual

### ABSTRACT

*This study aims at analyzing the design of visual interactive multimedia of Gung Man Wied's character using Blender. The research approach uses a mixed method, namely qualitative and quantitative methods. Data collection provides a questionnaire to analyze visually in terms of visual communication design elements, namely: layout, lines, areas, spaces, textures, photos, images, animations, movies, letters, text, colors. Aspects of composition are: unity, balance, rhythm, contrast, focus, proportion.*

*Questionnaires were distributed to 69 respondents. The measurement results of the elements of visual communication design are: layout 73.91%, lines 80.00%, fields 79.42%, space 79.42%, texture 80.0%, photos 79.71%, pictures 80, 58%, animation 78.84%, movie 77.97%, letters 80.58%, text 78.26%, color 80.29%. Measured from its composition, namely 78.26% unity, balance 80.87%, rhythm 76.81%, contrast 78.55%, focus 81.16%, and proportion of 80.29%. The results of the overall student questionnaire assessment were well qualified.*

**Keywords:** interactive multimedia, visual communication design.

## PENDAHULUAN

Multimedia interaktif berinteraksi dengan pengguna melalui teknologi komputer untuk bekerja. Peranan mata untuk melihat keseluruhan tampilan membuat desain visual sangatlah penting untuk diteliti agar mengetahui desain visual tersebut bagus atau tidak. Desain visual juga mempengaruhi bahwa tema yang ditampilkan sesuai atau tidak sesuai.

Penelitian dari Kasman Rukun (2016:50-60) menyimpulkan bahwa CD multimedia interaktif pembelajaran dengan model *classic tutorial* mata pelajaran pengolahan citra digital diharapkan mampu memberikan kemudahan bagi siswa dalam proses pembelajarannya.

Penelitian yang dilakukan Padil Bastaman (2016: 31) menyimpulkan bahwa penggunaan metode demonstrasi dan media CD interaktif pada pembelajaran IPA dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi cara membuat magnet.

Sehubungan dengan hal tersebut, maka perlu dilakukan perancangan multimedia interaktif visual karakter Gung Man Wied menggunakan *Blender*. Karakter Gung Man Wied adalah salah satu karya karakter dari bapak I Gusti Nyoman Widnyana, seorang ilustrator asal propinsi Bali. I Gusti Nyoman Widnyana dilahirkan pada tanggal 14 November 1956 di Denpasar. Gung Man Wied senang menggambar sejak kecil dan dipanggil seniman yang saat itu sebutan seniman ditujukan kepada orang yang masa depannya suram, penampilannya mirip dengan orang gila, serta dijauhi calon mertua. SD dan SMP dilalui Gung Man Wied di kota Denpasar. Setelah SMP dilanjutkan ke Sekolah Seni Rupa Indonesia (SSRI). Tamat SSRI kemudian kuliah di PSSRD (Program Studi Seni Rupa dan Desain) Universitas Udayana di Denpasar. Gung Man Wied mempunyai pengalaman bekerja, yaitu: pernah bekerja di bioskop sebagai perancang iklan film, bekerja sebagai desainer T-Shirt di Legian, bekerja sebagai kartunis di beberapa media cetak yang terbit di Bali, bekerja sebagai pembuat komik strip di Koran terbitan Bali, bekerja sebagai penulis di Koran Bali Post Minggu dan Bali Travel News, bekerja sebagai konsultan desain grafis di tabloid pariwisata di Bali, bekerja sebagai ilustrator untuk majalah anak-anak TK di Denpasar, bekerja sebagai ilustrator untuk koran anak-anak di Denpasar. Gung Man Wied sekarang bekerja sebagai dosen di Jurusan Pendidikan Seni Rupa namun ditugasi untuk mengajar di Program Studi D-III Desain Komunikasi Visual – Fakultas Bahasa dan Seni – Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja. Di samping itu Gung Man Wied pernah menjadi Kepala Lingkungan selama 6 (enam) tahun, dan sekarang menjadi *Kelian* di Banjarnya di daerah Panjer, Denpasar Selatan.

Ilustrasi yang sudah biasa dikerjakan oleh Gung Man Wied adalah ilustrasi berbentuk dua dimensi dikerjakan secara manual dengan sketsa dan tinta hitam. 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 Gung Man Wied. Karakter kartun agar dibuat ke bentuk tiga dimensi bisa menggunakan program *Blender*. Program *Blender* adalah perangkat lunak yang bisa diunduh secara gratis di <http://www.blender.org/download/>. Program *Blender* 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.

Analisis visual menggunakan teori dari unsur-unsur Desain Komunikasi Visual (disingkat DKV) (Kusrianto, 2007: 30-34), di antaranya adalah: 1) *Layout* digunakan

untuk menyusun teks, gambar, tabel menjadi media yang komunikatif. 2) Garis merupakan unsur terbentuknya sebuah gambar. 3) Bidang terbagi menjadi geometri dan non geometri. 4) Ruang sebagai salah satu unsur visual yang tidak dapat diraba tetapi dapat dimengerti. 5) Tekstur adalah nilai raba dari suatu permukaan. 6) Foto diperoleh menggunakan kamera *handphone* maupun DSLR. 7) Gambar, dan animasi dapat dibuat dengan manual sketsa maupun bantuan komputer. 8) *Movie* berupa tangkapan kamera dengan format film terhadap pergerakan manusia langsung di kehidupan sehari-hari yang berdurasi agak lama. 9) Huruf dan teks. Rangkaian huruf dalam kata memberikan makna yang bisa menyuarakan suatu citra. 10) Warna dapat mempengaruhi daya imajinasi berdasarkan penglihatan yang berpengaruh terhadap efek psikologis dalam diri manusia. 11) Komposisi, terdiri dari kesatuan, keseimbangan, irama, kontras, fokus, proporsi. Kesatuan menentukan keselarasan agar diperoleh pengaruh yang tepat. Keseimbangan simetris dan asimetris. Irama dengan melakukan pengulangan secara teratur. Kontras berkesan harmonis dan tidak monoton. Fokus untuk menjadi perhatian utama. Proporsi dengan perbandingan ukuran antara bagian dengan bagian dengan keseluruhan.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka tujuan penelitian adalah untuk mengetahui perancangan multimedia interaktif visual karakter Gung Man Wied menggunakan Blender dengan dua permasalahan yang akan diungkap, yaitu: (1) tampilan intro, isi, dan exit; (2) Evaluasi dari responden.

## METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dan kuantitatif. Metode kualitatif untuk menjabarkan unsur-unsur desain komunikasi visual. Sedangkan metode kuantitatif untuk menyajikan data kuesioner yang diperoleh dalam bentuk tabel dan skor.

Kuesioner data kuantitatif berupa penilaian dari mahasiswa Program Studi D-III Desain Komunikasi Visual dan Jurusan Pendidikan Seni Rupa menggunakan skala Likert. Menurut Riduwan (2011: 38), skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang gejala sosial. Penggunaan responden dari mahasiswa Program Studi D-III Desain Komunikasi Visual dan Jurusan Pendidikan Seni Rupa karena mengetahui pemakaian unsur-unsur desain untuk tampilan multimedia interaktif.

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

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

Gambar 1. Rumus.

Keterangan:

p= persentase

$\sum F$  = skor jawaban

$\sum N$  = skor total data

Tabel 1. Skala Penilaian Produk Secara Keseluruhan (Sumber: Agung, 2010: 92)

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

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Pertama – Tampilan Intro, Isi, dan *Exit*.

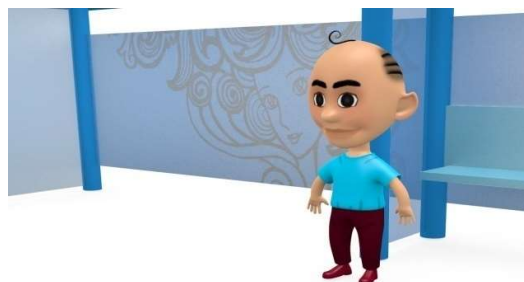
Multimedia interaktif tentang karakter Gung Man Wied menggunakan *Blender* terdiri dari tiga tampilan, yaitu: (1) Tampilan intro; (2) Tampilan isi; (3) Tampilan *exit*.

(1) Tampilan Intro.



Gambar 2. Tampilan Intro Bagian I.

Animasi tampilan intro menampilkan latar belakang berwarna ungu dengan teks dan logo UNDIKSHA (lihat gambar 2).





Gambar 3. Tampilan Intro Bagian II.

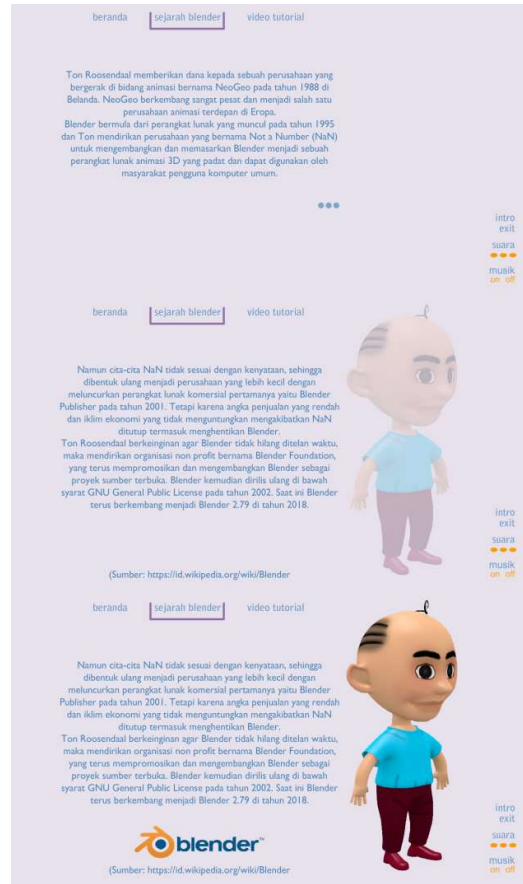
Tampilan intro berikutnya adalah animasi menampilkan latar belakang foto render dari *Blender* berformat .jpg dan judul medianya (gambar 3). Tombol masuk terdapat di sebelah kanan bawah.

## (2) Tampilan Isi.



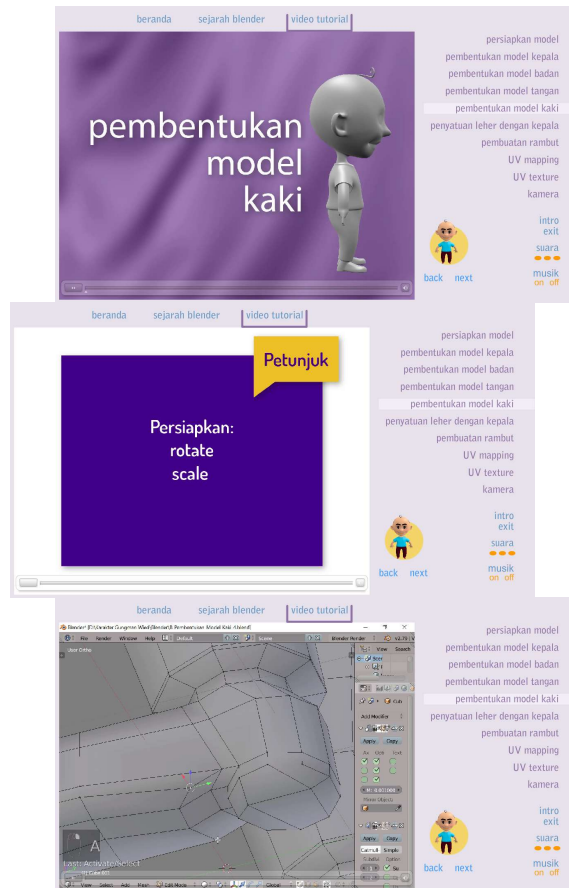
Gambar 4. Tampilan Isi Menu Beranda.

Ketika tombol masuk dipilih, maka berpindah ke tampilan isi menu beranda (gambar 4) terdapat animasi gambar dan latar belakang berwarna ungu muda.



Gambar 5. Tampilan Isi Menu Sejarah *Blender*.

Ketika menu sejarah *blender* (gambar 5) dipilih, maka teks dengan animasi tiga lingkaran kecil berkedip-kedip sebagai batas waktu membaca sehingga ketika selesai berkedip, teks berikutnya muncul disertakan animasi foto karakter dengan logo *Blender*.



Gambar 6. Beberapa Tampilan Isi Menu Video Tutorial.

Ketika menu video tutorial (gambar 6) dipilih, maka muncul sepuluh video tutorial berikut judulnya di sebelah kanan. Audiensi bisa memilih video sesuai dengan menu tersebut. Apabila ingin ditampilkan berurutan, bisa menggunakan tombol *next*. Terlihat tekstur semu sebagai latar video, dan foto karakter Gung Man Wied berformat .jpg

(3) Tampilan *Exit*.





Gambar 7. Tampilan *Exit*.

Ketika tombol *exit* dipilih, maka halaman berpindah ke tampilan *exit* (gambar 7). Latar foto dengan animasi dimulai teks, kemudian logo, dan *wipe* lingkaran hitam untuk mengakhiri multimedia interaktif secara otomatis di komputer.

### **Kedua – Evaluasi Unsur-unsur DKV dan Komposisi**

Kuesioner diberikan kepada 69 responder, terdiri dari 39 mahasiswa Prodi DKV, dan 30 mahasiswa Jurusan Pendidikan Seni Rupa FBS UNDIKSHA. Berdasarkan penilaian dari kuesioner maka dapat dijabarkan sebagai berikut:

*Layout* (tata letak) dominan rata tengah. Garis lebih banyak kepada garis lurus. Bidang dapat dilihat dari pembagian bidang besar di sebelah kiri dan bidang agak kecil di sebelah kanan. Ruang dapat dirasakan terdiri dari 3 ruang. Tekstur semu yang dapat dilihat tapi ketika diraba tidak terasa, terlihat dari latar mulainya video tutorial. Gambar dominan kepada karya karakter tiga dimensi Gung Man Wied dikerjakan dengan program *Blender* dan diedit menggunakan *Adobe Photoshop*.

Animasi menggunakan program *Adobe Flash*. Tutorial direkam menggunakan program *Camtasia Studio*. Huruf dan teks. Huruf dominan menggunakan jenis Gill Sans MT dan Bell Gothic Std untuk tombol. Teks menggunakan bahasa Indonesia. Warna dominan ungu dan biru.

Komposisi dari kesatuan menggunakan lagu, warna, gambar, dan animasi sesuai dengan tema gambar tiga dimensi. Komposisi dari keseimbangan menggunakan simetris untuk tampilan intro dan tampilan exit. Sedangkan tampilan isi menggunakan keseimbangan asimetris.

Komposisi dari irama pengulangan animasi, animasi tombol, dan animasi gambar tiga dimensi karakter Gung Man Wied. Komposisi dari kontras menggunakan perpaduan warna biru, ungu, dan kuning. Komposisi dari fokus menggunakan bidang yang agak besar untuk menampilkan video tutorial di sebelah kiri.

Komposisi dari proporsi menggunakan perbandingan ukuran tombol dari bidang sebelah kanan, proporsi teks dengan bidang. Proporsi warna teks informasi dengan warna teks untuk tombol menu.

Komentar dari responder dan revisi dapat dilihat dengan hasil sebagai berikut:

Gede Saindra Santyadiputra, S.T., M.Cs. sebagai ahli media memberikan komentar sebagai berikut: (1) Resolusi video masih rendah, ada teks yang tidak terbaca; (2) Alangkah baiknya, video diisikan suara berupa panduan; (3) Video sebaiknya diisi navigasi berupa slider untuk mempercepat; (4) Selebihnya sudah bagus. Revisinya adalah: (1) Desainer merekam tutorial langsung dari layar *laptop* menggunakan *Camtasia*



Studio. Ukuran layar yang dipilih berbentuk hampir segiempat agar sesuai dengan layout di multimedia interaktif. Dan tampilan huruf juga lebih besar. Tetapi hal ini berdampak terhadap resolusi dan video terlihat agak buram. Meskipun demikian tutorial dilihat dalam jarak sekitar 30 cm dari laptop, hal ini tidak terlalu berpengaruh terhadap penglihatan, karena tutorial dari blender sudah terlihat membesar; (2) Rekaman tutorial tidak bisa diulang untuk diisikan suara, diakibatkan batas waktu yang hampir bersamaan dengan pengiriman artikel untuk prosiding; (3) Video tutorial dari awal sudah diisikan navigasi berupa slider untuk mempercepat dengan desain yang dipilih di Flash tampak transparan; (4) Desainer belum menemukan cara untuk membuat tampilan video di Flash agar tampak jelas. Rekaman tutorial langsung menggunakan program *Camtasia Studio* sudah disimpan ke format .mp4 kemudian di program *Xilisoft Video Converter Platinum* disimpan ke format .flv agar video bisa di-import ke program *Flash*. Kualitas video juga bisa terpengaruh sesuai dengan penjelasan nomor 1. Selain video, desainer berusaha untuk mendesain layout yang baik agar tampilan multimedia interaktif menyenangkan dilihat dan menyenangkan untuk dipelajari oleh audiensi.

I Made Putrama, S.T., M.Tech., sebagai ahli isi memberikan komentar sebagai berikut: (1) Kualitas penampakan gambar masih cukup buram (tidak begitu jelas); (2) Akan lebih bagus jika ada subtitle/dubbing berbahasa Indonesia; (3) Konsekuensi Bahasa (jika menu berbahasa Indonesia maka *next* → selanjutnya. Revisinya adalah: (1) Revisi kualitas gambar sama dengan revisi untuk ahli media; (2) Revisi video bersuara sama dengan revisi untuk ahli media; (3) Bahasa Inggris untuk tombol *back* dan *next* diperlukan agar teks tidak terlalu banyak menggunakan ruang yang kosong. Apabila berbahasa Indonesia, sebelumnya dan selanjutnya, maka ruang akan penuh hanya untuk tombol saja. Sedangkan tombol bahasa Indonesia untuk menu video sudah menggunakan *space* (ruang) yang banyak (lihat gambar di atas untuk tombol menu video berbahasa Indonesia).

Responder dari beberapa mahasiswa memberikan komentar sebagai berikut: ah: (1) Gede Debio Arbiyoga. Menurut saya media ini memudahkan untuk memahami dan meningkatkan peminatnya; (2) Gede Rudi Wahyudi. Mantap; (3) Dodi Darmawan. Sudah baik dan kooperatif. Jika diuji coba contohnya sangat mudah dimengerti dan paham saat diuji coba; (4) Musthofa Khairul Anam. Dilihat dari aspek yang diukur menurut saya sudah bagus dan sangat menarik; (5) Malik Abdullah Fakih. Jika dilihat dari aspek-aspeknya dalam pembuatan karakter Gungman Wied menggunakan Blender ini menurut saya sudah sangat baik dan juga menarik; (6) Ida Bagus Putra Widyartha. Sudah sangat kooperatif; (7) Luh Widi Astiti. Sudah sangat kooperatif. Jika diuji coba contohnya sangat mudah dimengerti dan paham saat diuji coba; (8) Putu Peri Endriana. Sudah sangat kooperatif; (9) Moch. Mukarobin. Sangat baik dan kooperatif; (10) Made Awanti. Ketika saya melihat dari tampilan itu (media) saya merasa sangat menarik. Jadi tampilan dari media itu sudah sangat bagus; (11) Ni Putu Kelvin. Sudah sangat kooperatif; (12) Gede Yudhi Adritama. Sangat bagus dan sudah kooperatif; (13) Kadek Ary Angga Wijaya. Sudah sangat kooperatif; (14) Gede Satya Ferdhi Andhika. Sudah baik, dan kooperatif; (15) Ida Bagus Made Belawa. Sudah baik dan dipertahankan; (16) Putu Ayu Ditha Pradnyana Widia Putri. Sudah sangat kooperatif; (17) Made Nanda Satya Laksana. Jika dilihat dari aspek-aspeknya dalam pembuatan karakter Gung Man Wied menggunakan *Blender* ini menurut saya sudah baik dan juga menarik; (18) Kadek Agus Suarna. Sangat kooperatif; (19) Fatih Maulana. Sangat bagus dan sudah kooperatif, sangat menarik dan

juga sangat baik karena disertai penjelasan-penjelasan yang dipaparkan; (20) Ketut Ardi Wira Kusuma. Jika dilihat dari aspek-aspeknya dalam pembuatan karakter Gung Man Wied menggunakan *Blender* itu menurut saya sudah baik dan juga menarik; (21) Ni Made Ditha Nurmayanti. Sudah cukup baik dan komunikatif; (22) Nur Wahyudi. Dari yang saya lihat, penggunaan media ini sangat baik karena mudah diakses dengan tampilan yang tidak ribet, dari cara pembuatannya juga mudah dimengerti karena tidak dibuat dengan buru-buru; (23) Isma Maulida. Sangat bagus dan kooperatif; (24) Made Bagus Satria Wiguna. Menurut saya tentang pemodelan Gung Man Wied cukup sedikit paham. Tetapi pada saat pembuatan 3D dan pada button itu saya kurang paham. Revisinya adalah desain huruf sudah terlihat jelas, dan tombol sudah diletakkan sesuai menu; (25) Nurwahidah. Bagus, baik dalam menambah inspirasi; (26) Rizza Fazriyatus Syafira. Baik dan bermanfaat; (27) Muhammad Farhan Nugraha. Baik dan memuaskan; (28) Ida Bagus Yuda Widiarta. Baik; (29) Cintia Sanyati Br Perangin Angin. Bagus; (30) Indana Zulfa Amelia. Baik; (31) Dede Muflyhudin. Seru dan menyenangkan sesuai dengan keinginan; (32) Perianto. Sangat baik; (33) Putu Krisna Yuda Utama. Menarik, bagus untuk dikembangkan ke masa yang akan datang; (34) Musdalifah Febriyana. Bagus dan menarik; (35) Lisa Kusuma Wardani. Bagus, dan memberi inspirasi; (36) Apriadi Resky Saputra. Mengenai aspek yang disuguhkan saya merasakan suatu perasaan bahwa hal ini hanya dapat saya gunakan sebagai referensi untuk memperbaiki kehidupan saya ke depannya. (37) Made Satya Hariwarman. Baik; (38) Khawarismi A. Ghani. Dasar yang utama dalam sebuah konsep adalah dasar yang terjadi dasar yang sesuai dan tepat yang baik; (39) Putu Wahyu Saputra. Visual indah dan sangat baik; (40) I Made Suarpradana K. Mantap; (41) Iis Siti Komariah. Baik dan menarik; (42) Kadek Mega Yudi Antara. Cukup memuaskan dan cukup baik; (43) Wayan Nandaria Putri Sastrawati. Untuk kekurangan-kekurangan seperti hal-hal yang tampil kontras untuk pendesaiannya lebih diperbaiki agar keseimbangan pada setiap tampilan menjadi lebih berkualitas; (44) Ketut Aditya Kusuma. Saya rasa cukup membantu, makasi; (45) Deny Kurniawan. Lebih terbantu untuk mengenali informasi karakter Gung Man Wied menggunakan *Blender* melalui media/multimedia interaktif; (46) Cindra Nataza. Menurut saya, aspek-aspek yang diukur secara keseluruhan cukup baik dan memuaskan. Namun ada beberapa aspek yang perlu dievaluasi dan diperbaiki; (47) Salsabiyla Rizqi Putri Dewi. Menurut saya sangat baik dan bagus; (48) Putu Yudik Suarmawan. Bagus; (49) Angelica Agustin. Baik; (50) Ferdiansyah. Baik dan cukup memuaskan; (51) I Kadek Anggardana Yasa. Menurut saya aplikasi ini cukup membawa untuk perkuliahan; (52) Gede Kartamayasa. Dalam pengetahuan saya, Gung Man Wied sangat baik dalam multimedia interaktif dan cukup memuaskan walaupun ada beberapa yang kurang menarik; (53) I Putu Yoga Satyadhi Mahardika. Baik dan bermanfaat; (54) I Kadek Yudi Saputra. Setuju.

Berdasarkan hasil penilaian kuesioner mahasiswa sebagaimana dicantumkan pada kolom di atas maka didapatkan persentase pengukuran dari unsur-unsur desain komunikasi visual, yaitu: *layout* (73.91%), garis (80.00%), bidang (79.42%), ruang (79.42%), tekstur (80.00%), foto (79.71%), gambar (80.58%), animasi (78.84%), *movie* (77.97%), huruf (80.58%), teks (78.26%), warna (80.29%). Diukur dari komposisinya, yaitu kesatuan (78.26%), keseimbangan (80.87%), irama (76.81%), kontras (78.55%), fokus (81.16%), dan proporsi (80.29%).

Multimedia interaktif merupakan media yang penting untuk mendesain tampilan berpengaruh terhadap visual sehingga kesan pertama apa yang anda lihat. Sehubungan

dengan hal tersebut maka perancangan multimedia interaktif visual karakter Gung Man Wied menggunakan *Blender* dominan berkualifikasi baik.

## SIMPULAN

Perancangan multimedia interaktif visual karakter Gung Man Wied menggunakan Blender dapat disimpulkan sebagai berikut: 1) *Layout* dominan di tengah agar fokus terpusat ke tengah. Ketika membaca informasi dan menonton video tutorial fokus terletak di sebelah kiri audiens, karena tatapan mata kita umumnya dimulai dari sebelah kiri. 2) Garis dominan menggunakan garis lurus dengan penambahan warna ungu sebagai kontras. 3) Bidang menggunakan geometri karena ada segiempat dan persegi panjang. 4) Ruang sudah terlihat di setiap tampilan intro, isi, dan *exit* yang terbagi menjadi tiga ruang. 5) Tekstur menggunakan tekstur semu, yang hanya dapat dilihat tetapi jika diraba tidak ada. 6) Foto dominan kepada foto karakter tiga dimensi Gung Man Wied berformat .jpg. 7) Gambar dibuat sketsa dan digambar ulang dengan digital komputer. 8) Animasi menggunakan program *Adobe Flash* agar lebih cepat selesai. 9) *Movie* dari video tutorial membuat karakter Gung Man Wied menggunakan Blender. 10) Huruf menggunakan jenis Humnst777 BT. Teks menggunakan bahasa Indonesia. 11) Warna dominan ungu dan biru. 12) Komposisi sudah lebih baik dari kesatuan, keseimbangan, irama, kontras, fokus, dan proporsi. 13) Hasil penilaian kuesioner mahasiswa secara keseluruhan dominan berkualifikasi baik.

Saran yang disampaikan adalah sebaiknya desain yang sudah ada dibuat lagi dengan beberapa alternatif, sehingga terlihat perbedaan antara desain yang satu dengan desain yang lain. Sehubungan dengan hal tersebut maka nilai yang tertinggi diwujudkan dalam tampilan multimedia interaktif.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Universitas Pendidikan Ganesha dan Ristekdikti yang telah memberikan kontribusi dalam penelitian.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agung, A.A. Gede. 2010. *Evaluasi Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- 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).
- Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: C.V. Andi Offset.
- 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).