

Kode>Nama Rumpun Ilmu: 680/Ilmu Sosial Humaniora

**LAPORAN AKHIR
PENELITIAN PRODUK TERAPAN**



**MODEL PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS INTERAKTIF DENGAN CERGAM
ANIMASI BERBASIS BUDAYA**

Tahun ke 1 dari rencana 2 tahun

TIM PENGUSUL

Dr. Ekawati Marhaenny Dukut, M.Hum., NIDN: 0601116601 (Ketua)

Cecilia Titiek Murniati, M.A., Ph.D. NIDN: 0622096701 (Anggota 1)

T. Brenda Chandrawati, ST., MT NIDN: 0622096701 (Anggota 2)

UNIKA SOEGIJAPRANATASEMARANG

Oktober 2017

HALAMAN PENGESAHAN

Judul : MODEL PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS
INTERAKTIF DENGAN CERMAM ANIMASI
BERBASIS BUDAYA

Peneliti/Pelaksana
Nama Lengkap : Dr. Dra EKAWATI MARHAENNY DUKUT, M.Hum
Perguruan Tinggi : Universitas Katolik Soegijapranata
NIDN : 0601116601
Jabatan Fungsional : Lektor
Program Studi : Sastra Inggris
Nomor HP : +628122938202
Alamat surel (e-mail) : ekawatimd@gmail.com

Anggota (1)
Nama Lengkap : Dra. CECILIA TITIEK MURNIATI MA.Ph.D
NIDN : 0622096701
Perguruan Tinggi : Universitas Katolik Soegijapranata

Anggota (2)
Nama Lengkap : T BRENDA CHANDRAWATI S.T, M.T
NIDN : 0619086801
Perguruan Tinggi : Universitas Katolik Soegijapranata

Institusi Mitra (jika ada)
Nama Institusi Mitra : -
Alamat : -
Penanggung Jawab : -
Tahun Pelaksanaan : Tahun ke 1 dari rencana 2 tahun
Biaya Tahun Berjalan : Rp 70,000,000
Biaya Keseluruhan : Rp 149,900,000


Mengetahui,
Dekan Fakultas Bahasa dan Seni



Angelika Riyandari, S.S., MA., Ph.D)
NIP/NIK 058.1.1996.201



Kota Semarang, 30 - 10 - 2017
Ketua,



(Dr. Dra EKAWATI MARHAENNY DUKUT,
M.Hum)
NIP/NIK 058.1.1998.214

Menyetujui,
Kepala LPPM



(Prof. Dr. Andreas Lako, MSi.)
NIP/NIK 058.1.1994.155



LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

RINGKASAN

Literatur mengenai penggunaan multimedia dalam pengajaran bahasa Inggris menyatakan bahwa penggunaan teknologi membantu siswa dalam beberapa hal termasuk meningkatkan minat dan sikap untuk belajar. Cerita bergambar animasi merupakan salah satu bentuk multimedia yang banyak digunakan dalam pengajaran bahasa Inggris. Namun, materi dan bahan yang diberikan kebanyakan menggunakan gambar yang tidak mencerminkan budaya Indonesia. Saat ini, bentuk cergam animasi yang populer di Indonesia adalah yang berbahasa Inggris dimana para penciptanya kebanyakan berasal dari budaya yang bahasa ibunya adalah bahasa Inggris. Dengan kata lain, budaya yang disampaikan melalui cergam animasi lebih banyak berasal dari budaya Barat daripada dari budaya Timur. Karena itulah peneliti melihat bahwa perlu diciptakan cergam animasi yang berbasis budaya Jawa sehingga siswa pun lebih menghargai keberagaman budaya yang ada di Indonesia.

Dalam penelitian ini telah diciptakan semi-TOEFL *game software* yang mengakomodasi cergam animasi yang berbasis budaya Indonesia yang dilengkapi dengan latihan bahasa Inggris untuk meningkatkan ketrampilan menyimak, membaca, menulis dan berbicara. Pada penelitian tahap pertama telah dibuat prototype dan disain latihan bahasa Inggris, yang diimplementasikan di beberapa sekolah menengah pertama. Dengan menggunakan mixed method, penelitian yang dilakukan telah melihat seberapa jauh cergam animasi yang telah dikembangkan menjadi aplikasi *game* ini membantu siswa dalam belajar bahasa Inggris.

Luaran penelitian yang dihasilkan adalah produk terapan iptek-sosbud berupa (1) Animasi cergam yang diolah untuk sebuah aplikasi *game software*, (2) HKI atau hak cipta atas gambar karakter sayur yang dijadikan tokoh dalam cergam animasi, (3) manual book *game software* dengan source code-nya (4) hak cipta atas *game software* yang berbasis budaya Indonesia, (5) presentasi tentang penelitian dalam seminar nasional, (6) presentasi tentang penelitian dalam seminar internasional, (7) publikasi ilmiah dalam jurnal nasional terakreditasi, (8) publikasi ilmiah dalam jurnal internasional bereputasi, akan dilengkapi dalam penelitian berikutnya dengan (9) buku ajar tentang *Penggunaan Media Digital di dalam Kelas*.

Kata kunci: animasi, bahasa Inggris, budaya, cerita bergambar (cergam), Indonesia, iptek-sosbud, model pembelajaran, *game software*

PRAKATA

Laporan ini dibuat untuk menunjukkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan untuk tahap tahun pertama. Di dalam laporan ini ditunjukkan bahwa tujuan diadakan penelitian adalah bahwa ada cara yang kreatif dan inovatif untuk mengajarkan bahasa Inggris untuk siswa SMP kelas 8. Kelas tradisional biasanya diajar oleh seorang guru dengan menggunakan buku, namun penelitian produk terapan (PPT) ini menciptakan *game software* yang dikembangkan dari sebuah animasi digital.

Film animasi tersebut adalah sebuah pengembangan dari buku seri “Aku Suka Sayur” terbitan PT. Gramedia yang pengarang utamanya adalah juga ketua peneliti PPT ini. Laporan ini juga dilengkapi dengan hasil publikasi yang telah dilakukan oleh tim peneliti yaitu dari sisi keterlibatan dalam kegiatan seminar maupun penulisan artikel di jurnal ilmiah. Hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa kegiatan penelitian masih perlu dilanjutkan pada tahap tahun kedua dengan agenda kegiatan penyempurnaan dan terpromosinya *software*, adanya bahan ajar yang di *workshopkan* untuk para guru dan siswa.

Pelaksanaan penelitian produk terapan (PPT) ini tidak mungkin berhasil tanpa bantuan dari beberapa pihak yang kami ucapkan terimakasih kepada:

1. Kemenristek Dikti atas dukungan hibah finansial yang diberikan,
2. Rektor dan Ka. LPPM Unika Soegijapranata yang memberikan ijinnya untuk kami jalankan penelitian,
3. Dekan Fakultas Bahasa & Seni dan Dekan Fakultas Ilmu Komputer atas ijinnya kami menggunakan fasilitas laboratorium dan bantuan dari beberapa mahasiswanya,
4. Kepala Sekolah dari SMP Kebondalem, SMP Eka Sakti dan SMP Permata Bangsa dan SMP Negeri 21 di Semarang yang telah kami observasi
5. Para guru dan siswa di SMP Kebondalem, SMP Eka Sakti dan Permata Bangsa School atas kerjasamanya dalam kami menggunakan lab komputer guna uji coba *game software*
6. Para siswa di SMP Kebondalem, SMP Eka Sakti dan Permata Bangsa School atas kerjasamanya sebagai responden
7. Pihak yang memberikan HKI (hak cipta kekayaan intelektual)
8. Pihak penerbitan yang membantu draft buku ajar kami untuk dipublikasikan
9. Pihak penyelenggara seminar nasional maupun internasional yang telah menerima kami sebagai *key note* dan *parallel presenter* hasil penelitian
10. Pihak jurnal nasional terakreditasi dan jurnal internasional bereputasi yang akan menerbitkan makalah kami.

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
RINGKASAN.....	ii
PRAKATA	iii
DAFTAR ISI	iv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Urgensi Penelitian	2
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1. Multimedia dalam pengajaran bahasa	4
2.2. Animasi cerita bergambar dan pengaruhnya terhadap pembelajaran.....	5
BAB III TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN.....	7
3.1. Tujuan Penelitian.....	7
3.2. Manfaat Penelitian.....	7
BAB III METODE PENELITIAN	8
3.1. Langkah Tahun Pertama.....	8
3.2 Langkah Tahun Kedua.....	9
3.3. Responden	10
3.4. Ketersediaan Sarana & Prasarana	10
3.5. Instrumen Penelitian	11
BAB V HASIL LUARAN YANG DICAPAI	13
5.1. Luaran Penelitian.....	13
5.1.1. Game Software, Manual Book & Source Code	13
5.1.2. Sertifikat & Pendaftaran no. Hak Cipta (HKI)	18
5.1.3. Hasil Kuesioner dan Wawancara	21
5.1.4. Pembicara Seminar Nasional	29
5.1.5. Pembicara Seminar Internasional	30
5.1.6. Berita di Media Masa	35
5.1.7. Publikasi Ilmiah di Jurnal Nasional Terakreditasi	39

5.1.8. Publikasi Ilmiah di Jurnal Internasional Bereputasi	58
5.1.9. Buku Ajar	71
5.2. Ringkasan Target Capaian.....	74
BAB VI RENCANA TAHAPAN BERIKUTNYA	75
BAB VII KESIMPULAN DAN SARAN	76
7.1 Kesimpulan.....	76
7.2 Saran	76
DAFTAR PUSTAKA.....	77
LAMPIRAN.....	78
Lampiran 1. Personalia Tenaga Pelaksana dan Kualifikasinya.....	78
Lampiran 2. Surat Mitra Kerjasama	79

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan jaman, saat ini ada kecenderungan bahwa untuk mendapatkan suatu informasi, masyarakat di Indonesia ada yang lebih memilih suatu pembelajaran melalui teknologi budaya populer seperti yang bisa didapatkan dari media digital daripada dari media cetak seperti buku cerita bergambar (cergam). Diasumsikan bahwa dengan keadaan seperti ini, penikmat buku cergam akan lebih sedikit dibandingkan dengan cerita yang diolah dengan media digital elektronik. Hal ini dikarenakan, aktifitas membaca sepertinya sedikit tergeser dengan maraknya teknologi yang dapat merangkul kebiasaan anak-anak yang lebih gemar memanfaatkan peralatan teknologi seperti komputer, tablet, iPad, ataupun perangkat teknologi lainnya yang dapat mereka bawa dengan lebih praktis kemana-mana. Kebiasaan duduk dan hanya membaca untuk membuat anak mengaktifkan daya imajinasinya sepertinya mulai terkalahkan oleh adanya pilihan perangkat teknologi yang menawarkan animasi suatu cerita, sehingga peneliti berasumsi bahwa cergam animasi telah memiliki daya tarik tersendiri bagi para penikmatnya.

Saat ini, bentuk cergam animasi yang sedang populer di Indonesia adalah yang berbahasa Inggris dimana para penciptanya kebanyakan berasal dari budaya yang bahasa ibunya adalah bahasa Inggris. Dengan kata lain, budaya yang disampaikan melalui cergam animasi lebih banyak berasal dari budaya Barat daripada dari budaya Timur. Melihat fenomena bahwa cergam animasi bahasa Inggris yang berbasis budaya Timur ini masih sedikit, maka peneliti melihat urgensinya untuk menciptakan dan mempopulerkan cergam bahasa Inggris tetapi dengan basis budaya Indonesia. Agar pembelajaran bahasa Inggris melalui cergam animasi ini menarik dan menyeluruh, maka cergam animasi yang akan diciptakan oleh peneliti akan dibarengi dengan model latihan ketrampilan bahasa Inggris yang interaktif. Yang dimaksud interaktif ini adalah mengintegrasikan ke-empat ketrampilan bahasa yaitu menyimak, membaca, menulis dan berbicara dengan bahasa Inggris secara interaktif, sehingga minimal penggunaan tata bahasa dan cara pengucapannya bahasa Inggris yang sering menjadi kendala para siswa Indonesia dapat dikuasai dengan lebih baik. Oleh karena itu, peneliti melakukan sebuah penelitian produk terapan yang berjudul “Model Pembelajaran Bahasa Inggris Interaktif dengan Cergam Animasi Berbasis Budaya”.

Model pembelajaran yang memanfaatkan cergam animasi sebenarnya terinspirasi dari program Ipteks bagi Masyarakat peneliti pada tahun 2014 yang menghasilkan pentingnya pemakaian cergam untuk pembelajaran yang efektif bagi siswa dengan judul “Penyuluhan Buku Cerita Bergambar Inggris-Indonesia dan Cara Masak Sehat Sebagai Sarana Peningkatan Budaya Konsumsi Sayur Bagi Siswa TK & SD” (Dukut, Nugrahedhi & Nugroho, 2014) di TK & SD Don Bosco di Semarang. Penelitian ini juga merupakan pengembangan dari penelitian yang berjudul “Alternatif Pembelajaran *Tenses* dengan Cergam Animasi Bahasa Inggris Interaktif” bagi mahasiswa Sastra Inggris di Unika Soegijapranata (Dukut & Murniati, 2016) dan “Studi Pandangan Guru Terhadap Tata Bahasa dan Pengajaran Tata Bahasa Serta Praktek Pengajarannya di Kelas” (Murniati & Riyandari, 2014). Berbeda dengan kegiatan dalam program pengabdian dan penelitian yang telah disebutkan, penelitian produk terapan yang dilakukan kali ini menargetkan para siswa SMP di sekitar Semarang yang secara umur masih tergolong antusias untuk belajar bahasa Inggris dengan tujuan agar para siswa dapat menguasai bahasa Inggris dengan baik secara tertulis maupun lisan.

Biasanya, di sekolah, para pembelajar bahasa Inggris disuguhkan dengan latihan-latihan yang mengarahkan siswa untuk menguasai ketrampilan bahasa Inggris menyimak, membaca, menulis dan berbicara secara terpisah-pisah. Tim peneliti telah menghasilkan sebuah inovasi dengan menciptakan *game software* komputer yang ada cergam animasinya. Produk yang dijadikan model pembelajaran ini diciptakan agar para pengguna dapat mengintegrasikan ketrampilan-ketrampilan itu melalui pertanyaan-pertanyaan yang diberikan setelah menikmati tayangan cergam animasi bahasa Inggris yang berbasis budaya Indonesia tersebut. Secara tidak langsung, tim peneliti telah ikut serta dalam membantu membangun dan mengembangkan ilmu pengetahuan teknologi sosial budaya di Indonesia.

1.2. Urgensi Penelitian

Dalam penelitian ini, target peserta penelitian adalah para siswa SMP. Pemilihan siswa SMP didasari oleh pertama, keadaan dimana kelompok umur siswa ini sudah bisa diandalkan untuk mengintegrasikan empat macam ketrampilan bahasa Inggris dibandingkan dengan para siswa SD. Artinya ketika melihat dan mendengarkan apa yang disuguhkan melalui cergam animasi itu, siswa sudah mempunyai keahlian untuk mengintegrasikan pemahamannya dengan rekaman audio dan bacaan yang pertanyaannya mengharuskan mereka menuliskan tanggapannya tentang cergam yang baru mereka nikmati itu.

Kedua, para siswa SMP adalah anak-anak yang masih dimungkinkan untuk dibentuk sehingga lebih menghargai budaya Indonesia melalui cergam yang lucu dan menarik, seperti yang dapat ditampilkan oleh peneliti dalam karakter kartun sayur yang khas dari negara Indonesia. Dengan ditampilkannya karakter yang meng-Indonesia itu, misalnya melalui karakter animasi sayur bernama Pokina si Koki Sawi yang mengenakan pakaian Chef restoran putih yang bercorak batik, maka cergam bahasa Inggris yang disampaikan melalui animasi itu juga sekaligus membantu menjaga kelestarian budaya Indonesia. Hal ini dikarenakan batik adalah salah satu budaya dari Indonesia yang perlu dilestarikan dan dipromosikan ke dunia global.

Ketiga, kecanggihan fasilitas digitalisasi seperti pembuatan cergam animasi yang dapat diputar pada peralatan budaya populer seperti komputer, tidak hanya membantu siswa untuk lebih gemar mempelajari bahasa Inggris tetapi juga membantu terjadinya transfer budaya Indonesia yang lebih mengglobal. Kelebihan dari cergam animasi yang telah diciptakan tim peneliti diharapkan tidak hanya bermanfaat untuk siswa Indonesia saja tetapi juga bagi orang asing yang berkesempatan untuk ikut melihat cergam animasi yang telah didesain untuk ditampilkan pada *platform windows*.

Dengan mengandalkan keahlian masing-masing peneliti, yaitu sebagai dosen pengajar bahasa Inggris, pengajar ilmu *game technology*, pencipta *software* cergam animasi, dan sebagai budayawan, serta dibantu oleh asisten peneliti yang bergerak dibidang media digital komputer, tim peneliti membangun sebuah *game software* sebagai model pembelajaran bahasa Inggris interaktif dengan cergam animasi berbasis budaya.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Multimedia dalam pengajaran bahasa

Dalam ranah pembelajaran bahasa asing telah banyak penelitian mengenai peranan teknologi dalam pembelajaran bahasa. Banyak ahli yang melakukan penelitian untuk mengetahui sejauh mana teknologi efektif dalam membantu pembelajar bahasa asing. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa teknologi hanya mempunyai pengaruh yang kecil terhadap pembelajaran. Namun demikian, banyak penelitian menunjukkan bahwa penggunaan teknologi mempunyai banyak keuntungan, terutama jika materi didisain sedemikian rupa sehingga ada kesesuaian antara tujuan mata pelajaran, gaya belajar siswa, teknologi yang digunakan, dan situasi di mana pembelajaran itu dilakukan (Alessi & Trollip, 2001). Misalnya, teknologi akan sangat membantu mata pelajaran yang membutuhkan simulasi (sekolah penerbangan), pembelajaran individual (pembelajaran bahasa), mata pelajaran yang membutuhkan logistik khusus (eksperimen fisika atau kimia), atau pelajaran yang membutuhkan minat dan motivasi yang tinggi (sejarah dunia) karena teknologi dianggap bisa membangkitkan minat dan sikap positif terhadap materi yang dipelajari Freeman & Gertner (2011). Lebih jauh lagi mereka mengatakan bahwa pembelajar dengan menggunakan media teknologi harus membuat pemakai merasa senang dan puas daripada merasa bosan atau malahan takut menggunakannya:

“Multimedia technology has the potential and functionality to hold enjoyment for users compared to that of a standard textbook. Any learning or teaching should be associated with feelings of pleasure and enjoyment instead of boredom or fear” (Freeman & Gertner, 2011, hal. 10).

Pendukung teori pembelajaran konstruktif mengatakan bahwa yang harus diingat dalam penggunaan multimedia dalam pembelajaran adalah bahwa teknologi digunakan sebagai alat untuk membantu keberhasilan belajar, *“where its role is to provide a “space” in which learning takes places, to store the results of learner’s activity, and to take care of time-consuming tasks that detract from learning...”* (Alessi & Trollip, 2001, hal. 6).

2.2. Animasi cerita bergambar dan pengaruhnya terhadap pembelajaran

Dalam penelitian yang sedang dilakukan, kata animasi dimengerti sebagai suatu media budaya populer yang mengandalkan ilustrasi atau gambar yang dibuat dari panel ke panel dimana masing-masing panel tersebut memiliki gambar-gambar yang hampir serupa, sehingga akan tercipta suatu pergerakan gambar ketika diproyeksikan. Animasi suatu karya grafis sudah ada sejak dahulu. Salah satu tujuan penggunaan animasi adalah untuk memudahkan siswa dalam pemahaman, pembelajaran, daya ingat, komunikasi dan penarikan kesimpulan terhadap suatu hal. Ungkapkan dari Tversky, Morrison, dan Betrancourt (2002, hal. 248) yang menyatakan bahwa, “*The assumption is that graphics can facilitate comprehension, learning, memory, communication and inference*” adalah bukti dari pengaruh baiknya produk animasi terhadap pembelajaran siswa. Subroto (2005, hal 25) mendukung pernyataan di atas dengan beropini bahwa siswa lebih suka melihat siaran film animasi daripada belajar dari buku yang sebagian besar berisikan teks untuk dibaca. Dalam konteks belajar, Jolly (2003, hal. 1) mendukung pentingnya materi yang dapat dilihat dan dinikmati secara visual, maka penggunaan gambar sebagai cara menyampaikan informasi dapat meningkatkan pemahaman dan daya serap dari sesuatu yang telah dibaca. Rieber (1990) juga mempunyai pendapat yang mendukung. Ia katakan bahwa film animasi dapat menjadi daya tarik bagi kekuatan manusia untuk menguasai bentuk-bentuk media yang mengandalkan ketrampilan untuk bervisualisasi. Seiring dengan perkembangan era digital yang pesat, rumah produksi seperti Disney dan Pixar gencar membuat film animasi dan telah berhasil merengkuh beberapa penikmat film dengan teknik animasinya. Meskipun ditujukan untuk khalayak umum, film animasi pada dasarnya ditujukan untuk menghibur kalangan anak-anak. Namun demikian, para kalangan dewasa pun juga menikmati film animasi-animasi itu. Dalam hal ini, Tversky, Morrison, dan Betrancourt (2002, hal. 248) menyatakan bahwa dibandingkan dengan buku cetak yang gambarnya statis, cerita animasi lebih efektif dalam menampilkan suatu situasi.

Dalam buku *Using Animation in Schools: A Practical Handbook for Teachers* (2011, hal. 3) dikatakan pula bahwa guru-guru masa kini dihadapkan pada kenyataan bahwa teknologi membuat para guru harus lebih kreatif dalam menyampaikan suatu materi. Selain itu, saat ini hal-hal yang berhubungan dengan video ataupun animasi menjadi media komunikasi yang lebih digemari dibandingkan dengan media lain untuk menyampaikan suatu komunikasi. Dalam hal media yang hanya mengandalkan pendengaran seperti media radio, Bruner menyatakan bahwa di dalam teori *discovery learning* seorang anak akan lebih mudah belajar apabila di depannya diberikan sebuah contoh yang nyata dan dapat diikuti dan dilihat secara visual, dan bukan hanya dari pendengarannya saja (Bruner, 2015). Maka pada saat

seorang anak ditanya tentang cerita sebuah film, mereka akan lebih cepat menceritakannya kembali daripada yang hanya mendengar ataupun membaca saja. Dari hal tersebut nampak bahwa ada kemungkinan sebuah materi pembelajaran akan lebih efektif jika dibuat dengan menggunakan metode animasi. Hal ini dikarenakan, metode animasi dapat membuat sebuah obyek seolah-olah hidup dengan gerakan yang disuguhkan pada sebuah media layar. Menurut Moviestorm Ltd. (2011, hal. 4) para siswa yang masuk dalam kategori generasi *YouTube* saat ini lebih memahami hal-hal yang ditampilkan dalam sebuah film yang ada di video atau film daripada apa yang tertulis ataupun yang dibicarakan karena siswa dinyatakan lebih dapat menyerap informasi apabila informasi disampaikan dalam bentuk video atau film. Dengan adanya beberapa orang dewasa yang juga ikut menyukai teknologi seperti yang disebutkan, maka ada harapan bahwa selain guru, para orang tua akan dapat ikut memberi arahan tentang suatu pembelajaran dengan cara yang lebih maksimal kepada siswa apabila ada cergam dalam bentuk produk film animasi dari pada sebuah buku cerita yang statis.

Literatur mengenai pengajaran bahasa Inggris untuk pembelajar mengatakan bahwa guru sebaiknya menggunakan media pengajaran yang dapat merangsang imajinasi dan menarik perhatian anak. Salah satu media yang bisa dipakai adalah bentuk cerita seperti yang dipaparkan di atas. Sebenarnya, sebuah cerita, baik bergambar atau tidak, dinilai bisa memperkaya imajinasi siswa dan dapat menarik perhatian siswa. Namun, ada pemahaman bahwa apabila sebuah cergam dapat diolah menjadi sebuah film animasi maka siswa akan lebih tertarik untuk memperhatikan film itu sebagai suatu media pembelajaran. Adanya teknologi membuat siswa sejak dini untuk sudah terbiasa dengan multimodalitas, yaitu melakukan kegiatan yang menggunakan gambar, video, audio, dan media lainnya dalam waktu yang bersamaan. Oleh karena animasi menggunakan beberapa fitur multimodal maka fitur ini diharapkan akan dapat memotivasi siswa untuk lebih tertarik pada kegiatan pembelajaran. Selain itu, ada pendapat bahwa dibandingkan dengan buku teks, teknologi multimedia seperti film animasi ini dapat membuat siswa lebih antusias dan lebih menyenangkan kegiatan pembelajaran. Di samping itu, animasi cerita bergambar menurut Gjedde (2015) juga akan menyiapkan siswa untuk mempunyai ketrampilan kognitif yang lebih baik dalam membuat suatu pemahaman atau "*meaning-making*" (hal. 3). Dalam penelitian lain, Surrah & Mohamed (2015) mengatakan siswa yang menggunakan gabungan gambar dan teks mempelajari lebih banyak daripada siswa yang hanya menggunakan teks. Ketika seseorang menggunakan gambar, tindakan, dan dialog untuk memahami sesuatu, mereka akan lebih memahami arti suatu kata (Gee 2004).

BAB III

TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

3.1. Tujuan Penelitian

Seperti yang dapat ditangkap dari latar belakang penelitian di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

- a. Membuat inovasi produk terapan iptek-sosbud berupa film pendek cergam animasi
- b. Membuat inovasi produk terapan iptek-sosbud berupa *game software* cergam animasiberbasis budaya Indonesia
- c. Mempromosikan budaya populer dengan fasilitas multimedia untuk mengglobalkan cergam animasi bahasa Inggris yang berbasis budaya Indonesia
- d. Mempopulerkan model pembelajaran bahasa Inggris *game software* dengan cergam animasi
- e. Mendesiminasikan produk terapan yang dihasilkan melalui penelitian ini dalam bentuk publikasi ilmiah yang diseminarkan maupun yang diterbitkan dalam jurnal yang terakreditasi nasional maupun yang diterbitkan secara internasional.
- f. Mematenkan hasil produk dengan sertifikat HKI yaitu satu modul buku cerita bergambar dengan tema sayur, film animasi pendek dengan judul Pokina dan Tommy, sebuah *game software* berbasis bahasa Inggris dapa platform Windows.

3.2. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Sebagai sarana pembelajaran alternatif untuk anak SMP dengan membuat *game software* dengan visualisasi cergam berupa animasi sehingga pengguna lebih mudah untuk menangkap pelajaran bahasa Inggris
- b. Meningkatkan keahlian siswa SMP dalam menguasai bahasa Inggris dengan latihan-latihan yang interaktif sekaligus melestarikan budaya lokal untuk menjadi global
- c. Sebagai percontohan untuk para pengajar agar lebih kreatif dan interaktif dalam memberikan pembelajaran bahasa Inggris yang efektif

BAB IV

METODE PENELITIAN

Kegiatan penelitian ini terfokus pada penggunaan film animasi pendek dari buku cerita bergambar (cergam) sebagai media pembelajaran bahasa Inggris. Permasalahan yang terjadi dalam penelitian ini adalah tidak semua anak pelajar SMP di Semarang suka membaca buku cerita seperti dalam versi bahasa Inggris. Untuk menjawab permasalahan pada penelitian tersebut, maka tim peneliti membuat aplikasi semi-TOEFL game, yaitu *Tommy & Pokina English language game software* sebagai media pelengkap pembelajaran bahasa Inggris.

Penelitian ini menggunakan *mixed method*, yaitu campuran penelitian kuantitatif dan kualitatif. Metode kuantitatif digunakan untuk mengetahui berapa persen dari persepsi siswa terhadap prototype *game software* dengan cara siswa mengisi kuesioner yang disediakan oleh tim peneliti. Sedangkan metode kualitatif digunakan untuk mengetahui lebih dalam lagi interaksi pembelajaran yang terjadi di kelas dengan cara observasi dan wawancara kepada siswa. Adapun tahapan penelitian pada Tahun Pertama (2017) dan yang direncanakan pada Tahun Kedua (2018) adalah sebagai berikut:

3.1. Langkah Tahun Pertama

Penelitian ini menjalankan langkah-langkah untuk Tahun Pertama yaitu:

- a. Merancang dan mendesain prototype *game software* dengan membuat film animasi pendek berdasarkan buku cergam hasil karangan peneliti agar interaktif dan ada kesinambungan dengan produk penelitian sebelumnya.
- b. Merancang dan mendesain latihan soal yang mencakup semua ketrampilan menyimak, membaca, menulis, dan berbicara untuk memenuhi kriteria *game software* yang mengikuti konsep latihan TOEFL-like.
- c. Menguji coba prototype *game software* pada sekelompok siswa SMP, yaitu yang duduk di kelas 8 di tiga sekolah terpilih. Dalam tahap ini, peneliti menggunakan prototype *game software* guna mengetahui apakah latihan yang diberikan sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan siswa.
- d. Memberikan kuesioner untuk mengetahui persepsi siswa terhadap film animasi cerita tentang Pokina atau Tommy pada kategori soal bagian *listening*. Di samping itu,

peneliti juga menggunakan observasi kelas dan wawancara untuk mendapatkan data yang lebih mendalam mengenai persepsi siswa dalam kegiatan di kelas setelah menggunakan aplikasi *game* beserta lanjutan latihan *reading*, *speaking* dan *writing*, yang disiapkan di dalamnya.

- e. Menyempurnakan produk berdasarkan hasil temuan dari uji coba.
- f. Memintakan nomor hak cipta HKI atas karakter sayur yang digunakan dalam prototype, dan atas *game software* yang telah diciptakan.
- g. Membuat draft buku ajar untuk diterbitkan bagi guru sebagai fasilitator kelas yang akan menggunakan media digital secara aktif di kelas.

3.2. Langkah Tahun Kedua

Untuk mempromosikan produk yang telah dibuat maka akan dilakukan beberapa langkah tahapan berikutnya pada tahun kedua, yaitu:

- a. Mengimplementasikan *Tommy & Pokina English language game software* serta film animasi pendek dari buku cerita yang telah dibuat untuk diuji cobakan pada dua pilihan sekolah menengah di Semarang yang berbeda dari yang dilakukan di tahapan tahun sebelumnya.
- b. Memberikan kuesioner untuk mengetahui persepsi siswa terhadap penyempurnaan software *Tommy & Pokina English language game software* yang telah mereka coba. Hasil jawaban kuesioner di *cross check* oleh peneliti dengan cara wawancara terhadap siswa.
- c. Mendesiminasikan “Model Pembelajaran Bahasa Inggris Interaktif dengan Cergam Animasi Berbasis Budaya” dengan cara membuat buku ajar: *The Use of Digital Media in Classrooms (Penggunaan Media Digital di dalam Kelas)* yang berISBN.
- d. Melakukan workshop untuk para guru bahasa Inggris dari beberapa sekolah menengah di Semarang tentang penggunaan aplikasi *Tommy & Pokina English Language Game Software* dimana didalamnya ada film animasi sebagai media pembelajaran bahasa Inggris.

3.3. Responden

Responden data penelitian ini adalah siswa dari beberapa SMP kelas 8 di Kota Semarang. Siswa kelas 8 dipilih karena ada dalam tahap dimana pelajaran bahasa Inggris sudah lebih dikuasai daripada kelas 7, dan pada tahapan kelas ini para siswa belum disibukan untuk ujian akhir nasional guna masuk ke jenjang SMA.

Peneliti menggunakan siswa di sekolah yang mempunyai laboratorium komputer yang memadai karena produk yang dihasilkan berbasis *game* PC atau komputer. Pengetesan prototype *game software* dilakukan dengan menggunakan salah satu tatap muka di kelas bahasa Inggris dengan durasi 2 (dua) jam pelajaran atau setara dengan 80 menit.

Untuk tahap tahun pertama, sekolah yang dipilih adalah tiga SMP yang mau bekerjasama dengan peneliti, yang pengelola atau Yayasannya dari kelompok religi yang berbeda yaitu:

1. SMP Kebon Dalem yang berlokasi di Gang Pinggir 62, Semarang sebagai perwakilan sekolah yang dikelola oleh Yayasan Katolik.
2. SMP Eka Sakti yang berlokasi di Jl. Karangrejo Raya No.64 Banyumanik, Semarang, yang dikelola oleh Yayasan Islam.
3. SMP Permata Bangsa yang berlokasi di Jl. Gombel Lama, Srandol Kulon, Banyumanik, Semarang yang mengisyaratkan pemakaian bahasa Inggris sebagai bahasa pengantar utama sekolah

Dua sekolah lain yang mewakili sekolah Kristen dan Negeri akan dipergunakan untuk mengujikan produk perbaikan (jika perlu) pada tahap berikutnya, di tahun depan, jika mendapatkan kelanjutan hibahnya

3.4. Ketersediaan Sarana dan Prasarana

Unika Soegijapranata adalah perguruan tinggi swasta di Semarang yang mendapatkan ranking ke-1 se Jawa Tengah dan ke-10 secara nasional. Dengan prestasi yang demikian, maka Unika Soegijapranata berhak mendapatkan kesempatan lebih banyak bagi dosen-dosennya untuk mengikuti hibah penelitian dari Dikti dalam rangka memenuhi salah satu syarat penting untuk kegiatan Tri Dharmanya.

Dalam hal penyediaan sarana dan prasarana, Unika Soegijapranata dipandang mampu memenuhi beberapa sarana dan prasarana untuk Penelitian Produk Terapan yang hasil outputnya adalah model pembelajaran bahasa Inggris yang interaktif dengan memanfaatkan cergam animasi ciptaan para peneliti. Antara lain, keberadaan Fakultas Bahasa dan Seni dengan dosen bahasa Inggrisnya yang 60% nya sudah bergelar Doktor dan Fakultas Ilmu Komputer dengan program studi Game Technology-nya dengan beberapa yang sedang studi untuk doktor dan 1 yang sudah bergelar doktor dan 1 professor serta keberhasilan para dosen maupun mahasiswanya untuk mendapatkan juara beberapa lomba games adalah kelebihan dari sarana prasarana itu.

Fasilitas komputer di masing-masing Fakultas memadai sehingga pembuatan animasi dari karakter kartun yang ada di cergam dan pembuatan soal untuk *game software* yang dijadikan *prototype*, serta adanya dana dari Dikti melancarkan jalannya kegiatan penelitian ini. Adanya bebas biaya sewa lab komputer dari sekolah yang terpilih untuk menjadi tempat uji coba produk menjadi nilai tambah dalam persediaan sarana dan prasarana penelitian ini.

3.5. Instrumen Penelitian

Penelitian ini menggunakan studi kuantitatif yang memanfaatkan kuesioner yang berisi pertanyaan mengenai pandangan siswa terhadap penggunaan film animasi pendek dari buku cergam yang terdapat dalam latihan *Listening* pada *game software* untuk media belajar bahasa Inggris. Sedangkan untuk mengetahui aktifitas di kelas dan untuk mendapatkan data yang mendalam mengenai berhasil tidaknya penggunaan *game software* Tommy & Pokina serta film animasi pendek interaktif ini, maka peneliti menggunakan instrumen penelitian berupa kuesioner dan wawancara. Kuesioner dan pertanyaan wawancara yang diberikan kepada siswa adalah sebagai berikut:

**KUESIONER PENELITIAN PRODUK TERAPAN: MODEL PEMBELAJARAN BAHASA
INGGRIS INTERAKTIF DENGAN CERGAM ANIMASI BERBASIS BUDAYA**

Tujuan kuisisioner ini adalah mengetahui pendapat Anda mengenai penggunaan *game* sebagai media pembelajaran bahasa inggris dengan cerita animasi berbasis budaya

DATA RESPONDEN	
Nama :	Jenis Kelamin : <input type="checkbox"/> Perempuan <input type="checkbox"/> Laki - laki
Umur :	
Asal Sekolah :	
Kelas :	

PETUNJUK PENGISIAN
*) Berilah tanda **centang** (√) pada kotak jawaban pilihan Anda

No	Pertanyaan	STS	TS	N	S	SS
1	Tampilan warna di dalam game “Tommy and Pokina” menarik.					
2	Game bahasa Inggris ini lebih menyenangkan daripada hanya membaca buku di kelas.					
3	Bentuk karakter Tommy dan Pokina menarik					
4	Petunjuk yang diberikan dalam tombol game mudah dipahami					
5	Game “Tommy and Pokina” mudah digunakan					
6	Bahasa yang digunakan didalam game bisa dipahami					
7	Bahasa dalam game mudah dimengerti					
8	Waktu yang diberikan cukup untuk mengerjakan soal					
9	Waktu yang diberikan terlalu banyak					
10	Belajar menggunakan game “Tommy and Pokina” lebih menyenangkan					
11	Belajar dikelas secara tradisional lebih menyenangkan daripada menggunakan game “Tommy and Pokina”					
12	Suara pada film animasi pendek dapat terdengar dengan jelas					
13	Tampilan gambar visual dapat terlihat dengan jelas					

PERTANYAAN B (Wawancara)

1. Menurutmu, apa kelebihan dan kekurangan dari aplikasi game yang sudah dimainkan tadi?
2. Apa yang bisa ditambahkan dalam game tadi, supaya lebih menarik dan menyenangkan?
3. Pada bagian apa pada game tadi yang membuatmu suka untuk belajar bahasa Inggris?
4. Jika kamu bisa membuat game sendiri, game seperti apa yang akan kamu buat supaya bisa lebih rajin belajar bahasa Inggris?

BAB V

HASIL LUARAN YANG DICAPAI

5.1. Luaran Penelitian:

5.1.1. Game Software, Manual Book & Source Code

Sebagai hasil dari kegiatan PPT ini telah diproduksi sebuah game software yang diberi judul “*Tommy & Pokina English Language Game Software*” yang masing-masing cerita bagian Pokina dan Tommy berdurasi 40 menit. Pengguna game software ini ditargetkan pada siswa kelas 8. Sebagai sebuah English language game, latihan yang diberikan mengacu pada pelatihan semi-TOEFL.

Seperti yang telah diinformasikan pada *Manual Book*, setelah siswa menentukan untuk memilih cerita tentang Pokina atau Tommy, siswa akan diajak bermain dengan sebuah *Listening exercise* yaitu dengan melihat film animasi dan menjawab beberapa pertanyaan yang sifatnya multiple choice.



Durasi film animasi tayang selama 7 menit 8 detik untuk animasi Pokina dan 3 menit 36 detik untuk animasi Tommy. Setelah itu siswa diminta untuk menjawab soal pilihan ganda.



Reading exercise yang bahan bacaannya dapat dibaca selama 10 menit dengan cara scroll up dan scroll down untuk menjawab pertanyaan adalah latihan berikutnya yang harus dilakukan oleh siswa. Dalam menjawab soal, siswa juga diberi waktu 10 menit untuk menjawabnya. Berikut contoh tampilan pada game software-nya.



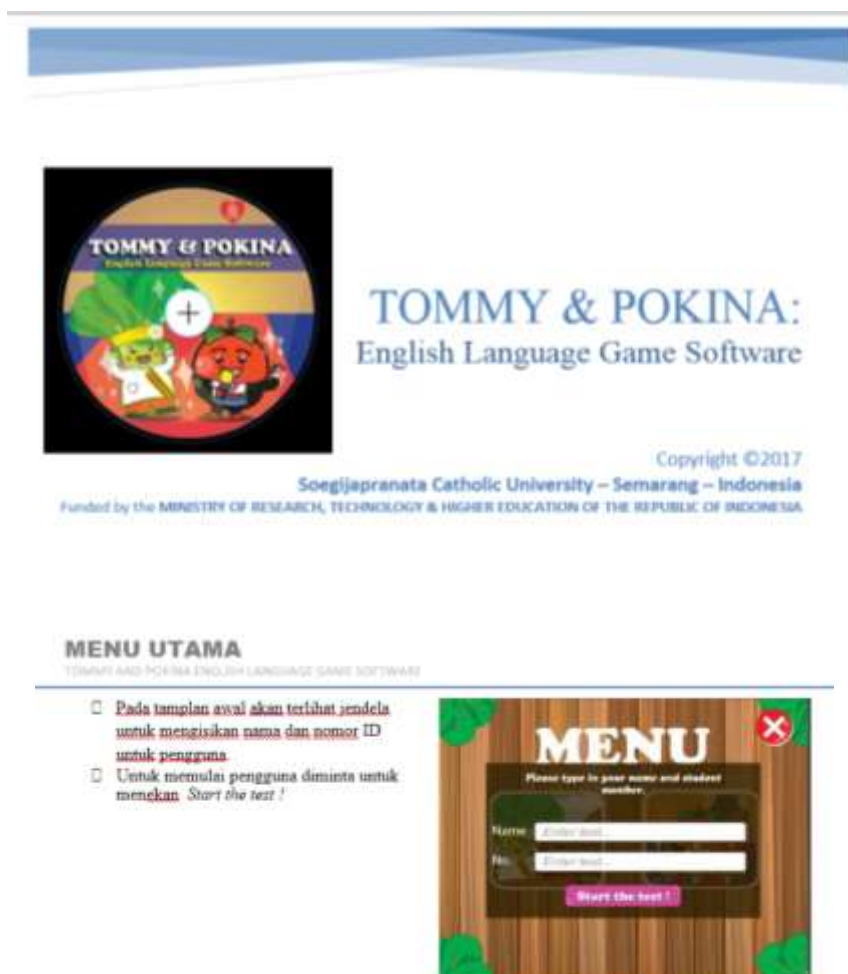
Writing exercise menjadi latihan yang selanjutnya. Dalam latihan ini siswa diminta untuk menuliskan kembali menu yang dilihat tentang sayuran PakChoy yang dijadikan es krim atau Tomat yang dapat diolah menjadi pudding dengan waktu 15 menit dan jumlah kata yang telah ditentukan, yaitu 1000 kata sebagai batasan.



Sebagai latihan akhir dari *semi-TOEFL game software* ini adalah *Speaking exercise*, siswa diminta untuk memperhatikan dan kemudian mendeskripsikan poster secara oral selama 10 menit sebagai waktu batasannya dengan cara direkam ke dalam sistem tentang Pokina atau Tommy.



Semua informasi tersebut di atas dituangkan dalam sebuah *Manual Book* yang akan diberikan kepada pengguna yang memakai produk *game software* ciptaan peneliti. Contoh tampilan *manual book* dan CD yang disiapkan adalah sebagai berikut:



SUB MENU

TUMBUK AND POKINA ENGLISH LANGUAGE GAME SOFTWARE

- Saat sudah selesai mengerjakan soal, akan muncul tanda ✓ (centang) yang berarti materi soal sudah selesai dikerjakan, dan tidak bisa dikerjakan lagi.
- Untuk kembali ke menu utama klik tombol kembali dengan lambang ↶.



SPEAKING

TUMBUK AND POKINA ENGLISH LANGUAGE GAME SOFTWARE

- Pada bagian speaking akan terlihat sebuah poster mengenai masing-masing karakter yaitu Pokina dan Tumbu.
- Terdapat dua simbol pada jendela yaitu "word" dan "stop". Hanya salah satu saja yang akan aktif.
- Tombol "word" untuk menekan dan tombol "stop" untuk berhenti menekan dan menyimpan hasil rekaman.
- Pengguna dibenarkan menekan dan berhenti mengenai tampilan dari masing-masing karakter.
- Pengguna diberikan waktu 15 menit untuk merekam, jika batas waktu melewati, secara otomatis perekam akan berhenti dan menyimpan hasil rekaman.



MENU UTAMA

TUMBUK AND POKINA ENGLISH LANGUAGE GAME SOFTWARE

- Ketika semua soal sudah di jawab, maka pada menu utama akan muncul tombol Report.
- Tombol ini merujuk ke halaman Report yang dimuatkan dengan menggunakan foto hasil rekam sebelumnya, karena hasil rekam dan foto yang dapat tersimpannya dan melihat nilai pengguna.



REPORT

TUMBUK AND POKINA ENGLISH LANGUAGE GAME SOFTWARE

- Jendela Report berisi informasi nilai yang didapat oleh pengguna untuk soal listening, reading dan writing.
- Sedangkan untuk foto akan tersimpan pada file program terdahulu.
- Juga tersedia tombol reset untuk memulai ulang semua soal dan menyimpan jawaban terdahulu dari pengguna dalam bentuk teks bersama dengan foto secara pada soal speaking.
- Setelah selesai ulang, maka program akan memunculkan jawaban dan program sebelumnya dan user dapat digunakan oleh pengguna sebelumnya.



Sebagai pelengkap, peneliti juga menyediakan manual *Source Code* yang berguna bagi urusan hak cipta (HKI) atas produk terpan yang dihasilkan oleh peneliti. Contoh tampilan dari *source code* adalah sebagai berikut:


```

(input_name.cs)

using UnityEngine;
using System.Collections;
using UnityEngine.UI;

public class input_name : MonoBehaviour {

    public InputField nama;
    public InputField id;

    public Canvas InputName;
    // Use this for initialization
    void Start () {

    }

    // Update is called once per frame
    void Update () {

    }

    public void input(){
        if (nama.text != "" && id.text != "") {
            PlayerPrefs.SetString ("nama", nama.text);
            PlayerPrefs.SetString ("id", id.text);
            InputName.enabled = false;
        }
    }
}

using UnityEngine;
using System.Collections;
using UnityEngine.UI;
using UnityEngine.SceneManagement;

public class main_menu : MonoBehaviour {

    public GameObject lapanan;
    public Canvas CanvasBasa;

    public string pakiName;
    public Button pakiBut;
    public string tomName;
    public Button tomBut;
    public string lapanan1;
    //public Button tomBut;

    public InputField passaw;
    public string pass;

    public Canvas nameCao;
    // Use this for initialization
    void Start () {
        if (PlayerPrefs.GetString ("nama") == "") {
            nameCao.enabled = true;
        } else {
            nameCao.enabled = false;
        }

        if ((PlayerPrefs.GetString ("centang11") == "sudah" &&
            PlayerPrefs.GetString ("centang12") == "sudah" &&
            PlayerPrefs.GetString ("centang13") == "sudah" &&
            PlayerPrefs.GetString ("centang14") == "sudah"
            )))
        (PlayerPrefs.GetString ("centang21") == "sudah" &&
            PlayerPrefs.GetString ("centang22") == "sudah" &&
            PlayerPrefs.GetString ("centang23") == "sudah" &&
            PlayerPrefs.GetString ("centang24") == "sudah"
            )
        {
            lapanan.SetActive (true);
        } else {
            lapanan.SetActive (false);
        }
    }

    // Update is called once per frame
    void Update () {

```

5.1.2. Pendaftaran no. Hak Cipta (HKI)

Oleh karena hasil utama dari Penelitian Produk Terapan ini adalah sebuah produk maka atas terciptanya *Pokina & Tommy English Language Game Software* telah didaftarkan dua kategori hak cipta yaitu:

(a) Lima karakter kartun sayuran Sawi, Tomat, Brokoli, Bayam & Wortel yang digunakan dalam film animasi dengan nomor aplikasi EC00201704245 dan

(b) *Pokina & Tommy English Language Game Software*-nya dengan nomor aplikasi EC00201704252

Berikut adalah bukti sertifikat dan pendaftaran tersebut:



REPUBLIK INDONESIA
KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA

SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Menyeri Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia, berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta yaitu Undang-Undang tentang perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra (tidak melindungi hak kekayaan intelektual lainnya), dengan ini menerangkan bahwa hal-hal tersebut di bawah ini telah tercatat dalam Daftar Ususm Ciptaan:

- I. Nomor dan tanggal permohonan : EC00201704252, 10 Oktober 2017
- II. Pencipta
 - Nama : **Ekawati Marhaenny Dukut**
 - Alamat : Jl. Delima IV/34 Jumbasari Indah, Krajan, RT 009/RW 065, Kel. Wedomartani, Kec. Ngrampak, Sleman, DI YOGYAKARTA, 55584
 - Kewarganegaraan : Indonesia
 - Nama : **Cecilia Titiek Murniati**
 - Alamat : Jl. Paudan Hijau II Blok B No 38, RT 003/ RW 009, Kel. Mangunharjo, Kec. Tembalang, Semarang, DI YOGYAKARTA, 50272
 - Kewarganegaraan : Indonesia
 - Nama : **Thecla Brenda Chandrawati M.**
 - Alamat : Jl. Cinde Dalam III/10, RT 012/ RW 006, Kel. Jombang, Kec. Camlisari, Semarang, JAWA TENGAH, 50256
 - Kewarganegaraan : Indonesia
 - Nama : **Yedija Prima Putra**
 - Alamat : Langensari Barat, RT 003/RW 006, Kel. Langensari, Kec. Ungaran Barat, Semarang, JAWA TENGAH, 50518
 - Kewarganegaraan : Indonesia
 - Nama : **Christine Ayu Wulandari**
 - Alamat : Jl. Merbaba II-48, RT 002/RW 006, Kel. Padangsari, Kec. Banyumanik, Semarang, JAWA TENGAH, 50267
 - Kewarganegaraan : Indonesia
- III. Pemegang Hak Cipta
 - Nama : **Ekawati Marhaenny Dukut**
 - Alamat : Jl. Delima IV/34 Jumbasari Indah, Krajan, RT 009/RW 065, Kel. Wedomartani, Kec. Ngrampak, Sleman, DI YOGYAKARTA, 55584
 - Kewarganegaraan : Indonesia
 - Nama : **Cecilia Titiek Murniati**
 - Alamat : Jl. Paudan Hijau II Blok B No 38, RT 003/RW 009, Kel. Mangunharjo, Kec. Tembalang, Semarang, JAWA TENGAH, 50272
 - Kewarganegaraan : Indonesia
 - Nama : **Thecla Brenda Chandrawati M.**
 - Alamat : Jl. Cinde Dalam III/10, RT 012/ RW 006, Kel. Jombang, Kec. Camlisari, Semarang, JAWA TENGAH, 50256
 - Kewarganegaraan : Indonesia
 - Nama : **Yedija Prima Putra**

Lima Karakter Kartun Sayuran Sawi, Tomat, Brokoli, Bayam & Wortel

Kembali

Pengguna *	Nugraha Pratama Adhi, ST
Nomor Aplikasi *	EC00201704245
Tanggal Pengajuan *	10 Oct 2017
Konsultan *	NUGRAHA PRATAMA ADHI
Jenis Ciptaan *	Seri Gambar
Judul Ciptaan *	Lima Karakter Kartun Sayuran Sawi, Tomat, Brokoli, Bayam & Wortel
Deskripsi *	Tampilan Fich karakter kartun adalah sebagai berikut. 1. SAWI - Poki (AjAcA AA, A Pokina Karakter sayur sawi sendiri dari Poki (laki-laki) dan Pokina (perempuan) yang keduanya menggambarkan sayur sawi yang memiliki profil koki. Nama Poki atau Pokina sendiri dari singkatan sayur AjAcA AA, Aepin-troyAjAcA AA, A dan AjAcA AA, AepinAjAcA AA, A. Karakter Poki yang memiliki gender laki-laki dipakai dalam buku cerita bergambar, sedangkan karakter Pokina yang memiliki gender wanita dipakai dalam film digital animasi. Karakter Pokina masih memiliki ciri yang sama seperti karakter Poki dengan kepala yang menyerupai batang sayur sawi, dengan wajah dan rambut berwarna hijau berbentuk daun sawi sendok yang melinglung, lebar, besar, dan panjang serta memiliki bentuk pakaian koki berwarna putih yang memiliki motif sasis dengan adanya motif batik yang menyempang di atas latar belakang warna kuning sebagai representasi bahwa koki yang dimaksud menggambarkan baik sebagai salah satu ciri khas budaya Indonesia. Teman-teman sayur pak-roy Poki-Pokina ini adalah sayuran sawi putih dan sawi (haju panjang). Perbedaan pada karakter Poki-laki (dari Pokina perempuan) adalah Pokina mempunyai poni rambut hijau, kecuali adanya aksesoris bunga putih pada pinggang kepalanya yang berwarna kuning, dan terdapat perona gitar merah dan buku mata lentik pada Pokina sehingga dapat dengan jelas menggambarkan karakter sayuran itu berkaitan pemukiman. 3. TOMAT - Tommi (Tommy) Tomi (Tommy) adalah karakter kartun yang menggambarkan sayur tomat yang memiliki profil sebagai seorang aktor yang sukses. Nama Tomi (Tommy) dipilih agar gampang diidentifikasi dengan buah tomat. Bentuk badan Tomi bulat dengan ciri khas warna merah tomat dan selagat rambut di atas kepalanya adalah daun hati simetris masing-masing tiga helai dengan di tengahnya sebuah tangkai berwarna coklat. Pakaian yang menutuki Tomi sebagai aktor adalah seban jas berwarna hitam dengan baju putih di dalamnya dengan celana biru dan sabuk merah. Teman-teman Tomi si tomat yang berwarna merah ini adalah tomat yang berwarna kuning, oranye dan hijau. 3. BROKOLI - Roko (Roco) Karakter sayuran brokoli sebagaimana salah AjAcA AA, AepinAjAcA AA, A si penyanyi roker yang membawa gitar merah dan memakai kacamata hitam. Kepalanya bagaikan tangkai dengan daun sayuran brokoli yang memiliki bentuk daun buket-buket dan berkeriting. Karakter Roko mukanya berwarna coklat tua dengan tangan memakai kaos tangan putih dan memakai seban baju berwarna hitam. Wajah berikut coklat menggambarkan musik orang Indonesia yang biasanya berasal dari daerah Papua atau Nusa Tenggara Timur yang biasanya pandai bernyanyi dan bermain musik. Roko si brokoli hijau mempunyai teman yang berwarna kuning, oranye, putih dan ungu. 4. BAYAM - Sptam Karakter wayang Gatutkaca yang dikenal oleh orang Jawa menjadi pahlawan yang berotot kaku, berusung besi dan bemental baja merupakan gambaran dari karakter kartun untuk sayur bayam. Salah satu ciri khasnya adalah kumis hitam yang tebal lalu juga sebanannya yang hitam tanpa lengan dan adanya gambar bintang kuning di bagian tangkai dasarnya yang dipercaya menjadi baju tameng yang kuat menahan segala macam senjata dari lawannya. Sebagai tokoh wayang Jawa maka Sptam bayam yang mempunyai kekuatan super ini memakai kain batik bermotif parang coklat putih untuk menutuki celana hitam pendanya. Sebagai Sayur bayam maka kukunya dan budaknya digambarkan bagaikan tangkai bayam yang berwarna hijau muda Rambut dan tangannya dibuat dari sayuran daun yang mempunyai garis-garis vertikal yang bisa terlihat pada daun bayam yang sebenarnya. Karakter sayur ini dikenal nama AjAcA AA, AepinAjAcA AA, A si Bayam yang kaya akan zat besi ini menurut ahli pangan dan kesehatan dapat mengalkirkan berbagai musuh penyakit tubuh manusia, maka Sptam disetorikan dengan tokoh wayang asal Jawa Gatutkaca yang memiliki sifat kasar tulang besi itu. 5. WORTEL - Karni Sayuran wortel berwarna oranye. Jika dipampatkan bentuk sayuran wortel yang ada bentuknya dan terkandung isinya membela dua, terlihat bagaikan sebuah karakter yang mempunyai dua helai yang panjang merah. Nama Karni diangkat sebagai apresiasi terhadap pesepor emosional wanita Indonesia yang luwes, anggun, dan berintelektual. Maka karakter wortel dibuat cocok jika diberi nama Karni dari digambarkan dapat menerai Jawa tradisional tari Golek, dengan baik. Tari Golek biasanya ditarikan oleh anak pemula, maka diharapkan bagi anak-anak yang menjadi target penikmat cerita ataupun produk game yang menggunakan karakter Karni si wortel penerai ini adalah anak-anak yang berbakat menerai secara luwes dan mempunyai intelektual yang tinggi juga untuk menyryam pendidikan yang baik. Sebagai wortel penerai golek, tubuh karni digambarkan berwarna oranye dan kepalanya, wajah, tangan sampai kakinya. Daun yang biasanya tumbuh diatas wortel dijadikan aksesoris wortel bagaikan si penerai mempunyai buku hijau di atas kepalanya. Di lehernya diberi liontin kalung kuning emas yang berhilau. Baju yang dipakai si penerai adalah hitam tali belangan dengan aksesoris kalung kuning keemasan di lehernya, kemudian di perangnya dikitarnya sebuah selendang kuning. Sebagai pelengkap, Karni si wortel penerai memakai kain panjang bermotif batik parang yang berwarna selang-seling coklat dan putih, sebagai identitas bahwa ia berasal dari Indonesia.
Tanggal Diumumkan *	01 Jan 2014
Negara *	Indonesia
Kota *	Semarang
Biaya *	400000
Status Pembayaran *	Lunas Pengajuan Pencatatan Ciptaan
Status Penerimaan *	Menerima Approval
Billing Code *	820171810467744

Pencipta

Nama	Kewarganegaraan	Alamat	Kota	Kode Pos	Provinsi	Negara
Ebawo Marhaeny Duliut	Indonesia	Jl. Delima IV/34 Jambunan Indah, Kojan, RT 009 / RW 065, Kel. Wedomartani, Kec. Ngemplak	Sleman	55584	DI YOGYAKARTA	Indonesia

Pemegang

Nama	Kewarganegaraan	Alamat	Kota	Kode Pos	Provinsi	Negara
Ebawo Marhaeny Duliut	Indonesia	Jl. Delima IV/34 Jambunan Indah, Kojan, RT 009 / RW 065, Kel. Wedomartani, Kec. Ngemplak	Sleman	55584	DI YOGYAKARTA	Indonesia

Pemohon

Nama	Kewarganegaraan	Alamat	Kota	Kode Pos	Provinsi	Negara
Nugraha Pratama Adhi, ST	Indonesia	Gunung Sari Indah 5/18	Surabaya	60225	JAWA TIMUR	Indonesia

Attachment

Kategori	Nama File Sebenarnya	Nama File Yang Disimpan
KTP	KTP Pemohon.pdf	A1T9dQWCVm4DD5QWwwjEPTSR0ERZ.pdf
Peringatan	Surat Peringatan.pdf	B1vbHng10ydeCBu1RzSPQzZURWHXK.pdf
Detail	Rincai gambar.png	T5ORq4D008BZy3pAwic3rnyX7Pn17.png
Surat Kuasa (Melalui Konsultan)	surat kuasa.pdf	z7Tet9WdQwawB0jBPnGkxRuPp.pdf



Tommy & Pokina English Language Game Software

Kembali

Pengguna *	Nugraha Pratama Adhi, ST
Nomor Aplikasi *	8030201704252
Tanggal Pengajuan *	10 Dec 2017
Komputer *	NUGRAHA PRATAMA ADHI
Jenis Ciptaan *	Program Komputer
Judul Ciptaan *	Tommy & Pokina English Language Game Software
Deskripsi *	Tommy & Pokina English Language Game Software merupakan aplikasi permainan pada perangkat komputer untuk membantu kemampuan berbahasa Inggris pada siswa SMP kelas E. Permainan ini dirancang dengan tampilan antarmuka yang menarik. Ada dua alur cerita yang dapat dipilih oleh siswa, yaitu yang terdiri dari "Tommy the Tomato Ace" dan "Pokina the Pali-Choy Chef" dimana masing-masing game software memiliki empat materi dasar TOEFL, yaitu materi listening, reading, writing dan speaking. Seperti pada tes TOEFL, setiap soal memiliki waktu yang terbatas untuk mengerjakannya. Materi listening diberikan dengan menggunakan pemutaran film animasi pendek mengenai kehidupan layur samudra dengan dialog dari bot yang digunakan bag kehidupan. Setelah siswa mendengarkan sendiri melalui animasi film-nya, siswa diarahkan untuk memilih jawaban terhadap 10 soal multiple-choice yang juga meliputi siswa memperhatikan pemutaran kata bahasa yang benar. Setiap soal dilanjutkan untuk memanfaatkan waktu selama 30 detik untuk menentukan pilihan jawabannya. Setelah siswa menjawab semua soal, di akan diberikan untuk KIR final, agar dapat berlanjut pada tahap soal reading. Pada materi reading, informasi kesenian dari layur tanah atau dari paku-choy dipaparkan dengan lebih rinci. Untuk tampilan teks bacaannya, siswa diberi kebebasan untuk menekankan dan menyorotkan bacaan sehingga lebih mudah bagi siswa untuk pada akhirnya memilih jawaban yang tepat dari 10 soal multiple choice yang diberikan untuk jawaban tersebut. Setelah selesai memilih jawaban, pada akhir soal siswa kemudian bisa klik finish untuk kemudian masuk ke soal selanjut. Soal writing untuk Pokina maupun Tommy diberikan terstruktur, yaitu dengan menampilkan di sebelah kiri menu masalah yang sama dimana terdapat 3 jawaban. Untuk paku-choy ditampilkan menu ke kanan dari kiri, kemudian untuk Tommy ditampilkan menu padding dari tomato. Pada soal tersebut juga, siswa diberi 10 menit untuk menyelesaikan setiap soal dalam bahasa Inggris dengan maksimal 1000 karakter terdapat cara menginput jawaban menjadi tulisan masalah yang tersedia dapat dilihat pada tampilan itu. Dalam soal speaking, pengguna diminta untuk melihat poster dengan gambar karakter Pokina atau Tommy di bagian terdapat kiri. Dalam waktu 10 menit, siswa diminta gambar speaker di sebelah kanan dari poster itu, siswa diminta untuk membaca suara terdapat dan membacakan terdapat apa yang terdapat pada gambar itu. Mereka diberi kesempatan untuk membaca deskripsinya dengan menyebutkan warna yang terdapat pada poster itu. Game software telah diinstal agar jika siswa 10 menit siswa belum selesai membaca suaranya, maka dengan sendirinya rekaman akan berhenti dan hasil rekaman suara akan tersimpan sebagai laporan. Jika ketiga soal materi pada kedua tes sudah selesai dikerjakan, maka akan muncul tombol report pada menu utama. Untuk melihat nilai yang didapat, guru atau yang diberi kebebasan untuk mengevaluasi hasil belajar siswa, harus memasukkan kata sandi, karena hanya admin atau guru yang dapat melihat hasil dari ujian game software bahasa Inggris jenis TOEFL itu. Apabila game software digunakan secara massal dengan user bergantian, maka pemberian test siswa mengklik tombol reset. Tombol reset akan menghapus semua data jawaban dari pengguna sebelumnya sehingga juga menyimpan hasil jawaban yang sebelumnya ke dalam sebuah file .txt yang hanya dapat diakses oleh admin atau guru. Dengan begitu pengguna selanjutnya dapat langsung menggunakan aplikasi ini dari awal, dan penilaian dapat dilakukan pada perangkat yang sama tanpa dengan waktu yang berbeda.
Tanggal Diumumkan *	14 Sep 2017
Negara *	Indonesia
Kota *	Semarang
Saya *	50000
Status Pembayaran *	Lunas Pengajuan Pencatatan Ciptaan
Status Pemeriksaan *	Melunggu Approval
Billing Code *	82017101042619

Pencipta

Nama	Kewarganegaraan	Alamat	Kota	Kode Pos	Provinsi	Negara
Bakari Mulyono Dikut	Indonesia	Jl. Delima 10/34 perumahan Indan, Krajan, RT 003/RW 005, Kec. Westmaritan, Kec. Ngemplak	Semarang	50264	DI YOGYAKARTA	Indonesia
Cecilia Titah Murnati	Indonesia	Jl. Pandan Hajar I Blok B No 26, RT 003/RW 009, Kec. Mangunharjo, Kec. Tembung	Semarang	50272	DI YOGYAKARTA	Indonesia
Thea Brenda Chandrawati M.	Indonesia	Jl. Cinde Dalam 1/10, RT 012/RW 006, Kel. Jombang, Kec. Candian	Semarang	50256	JAWA TENGAH	Indonesia
Yoga Prisa Putra	Indonesia	Lingsari Barat, RT 003/RW 006, Kel. Lingsari, Kec. Lingsari Barat	Semarang	50218	JAWA TENGAH	Indonesia
Christine Ayu Wulantri	Indonesia	Jl. Mambau 1/48, RT 002/RW 006, Kel. Padangan, Kec. Banyuwangi	Semarang	50267	JAWA TENGAH	Indonesia

Pemegang

Nama	Kewarganegaraan	Alamat	Kota	Kode Pos	Provinsi	Negara
Bakari Mulyono Dikut	Indonesia	Jl. Delima 10/34 perumahan Indan, Krajan, RT 003/RW 005, Kec. Westmaritan, Kec. Ngemplak	Semarang	50264	DI YOGYAKARTA	Indonesia
Cecilia Titah Murnati	Indonesia	Jl. Pandan Hajar I Blok B No 26, RT 003/RW 009, Kec. Mangunharjo, Kec. Tembung	Semarang	50272	JAWA TENGAH	Indonesia
Thea Brenda Chandrawati M.	Indonesia	Jl. Cinde Dalam 1/10, RT 012/RW 006, Kel. Jombang, Kec. Candian	Semarang	50256	JAWA TENGAH	Indonesia
Yoga Prisa Putra	Indonesia	Lingsari Barat, RT 003/RW 006, Kel. Lingsari, Kec. Lingsari Barat	Semarang	50218	JAWA TENGAH	Indonesia
Christine Ayu Wulantri	Indonesia	Jl. Mambau 1/48, RT 002/RW 006, Kel. Padangan, Kec. Banyuwangi	Semarang	50267	JAWA TENGAH	Indonesia

Pemohon

Nama	Kewarganegaraan	Alamat	Kota	Kode Pos	Provinsi	Negara
Nugraha Pratama Adhi, ST	Indonesia	Gurungan Indan 5/18	Sunabaja	60223	JAWA TIMUR	Indonesia

Attachment

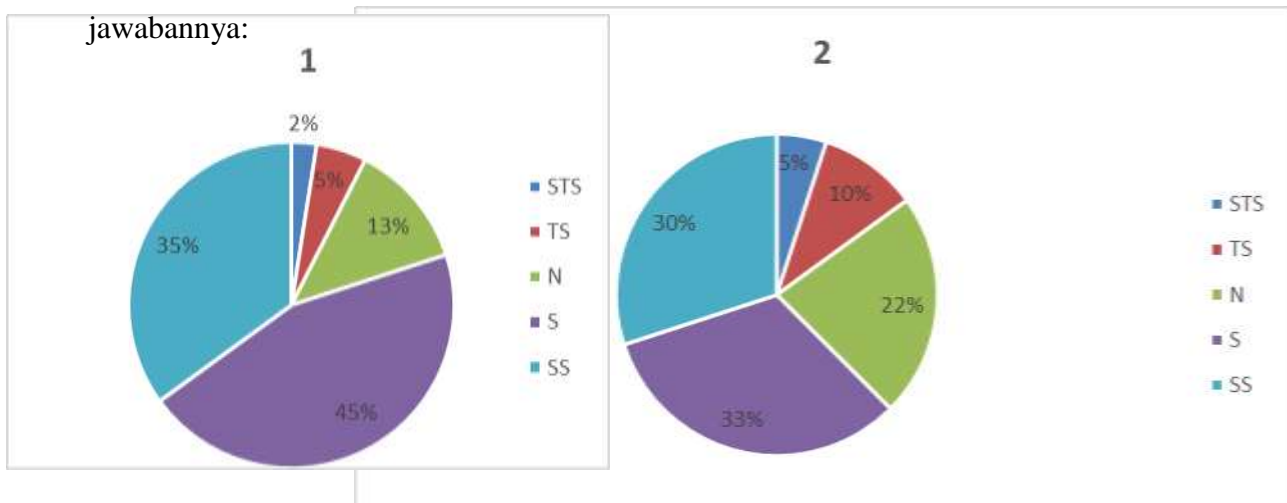
Kategori	Nama File Sebelumnya	Nama File Yang Diunggah
PDF	mp_pemohon.pdf	DF8u67h22p4e5n5kCS9H812N4+.pdf
Pengajuan	surat_persyaratan_golongan.pdf	43mW670w2ym301W8G00kMDnaru.pdf
Detail	memorandum.pdf	44kml224qul7HwVh7y3l3fCkxVhd.pdf
Surat Nama (Membuat Konsultasi)	surat_konasi_golongan.pdf	41yHf7unyt6tR03Vh7y3l3fCkxVhd.pdf

5.1.3. Hasil Kuesioner dan Wawancara

Dalam rangka ingin mengetahui apakah siswa merasa lebih termotivasi untuk mengikuti pelajaran bahasa Inggris, maka setelah *game software* diujicobakan kepada siswa, tim memberikan kuesioner dan wawancara kepada siswa. Setelah direkapitulasi, hasil dari kuesioner dan wawancara yang telah diberikan ke SMP yang dijadikan target dapat dilaporkan sebagai berikut.

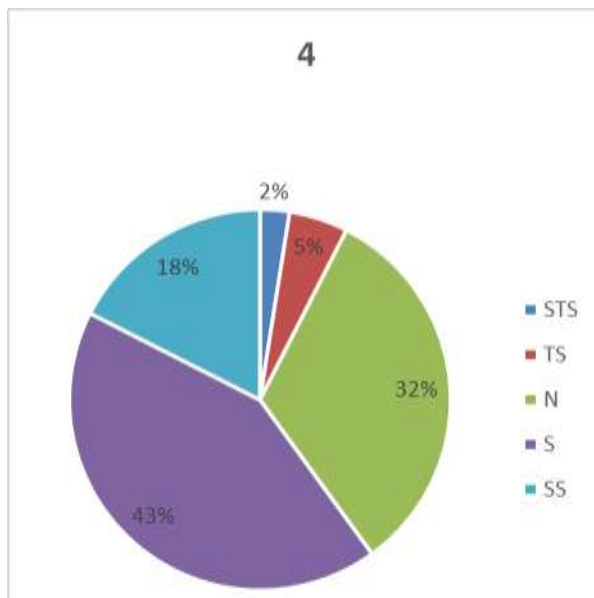
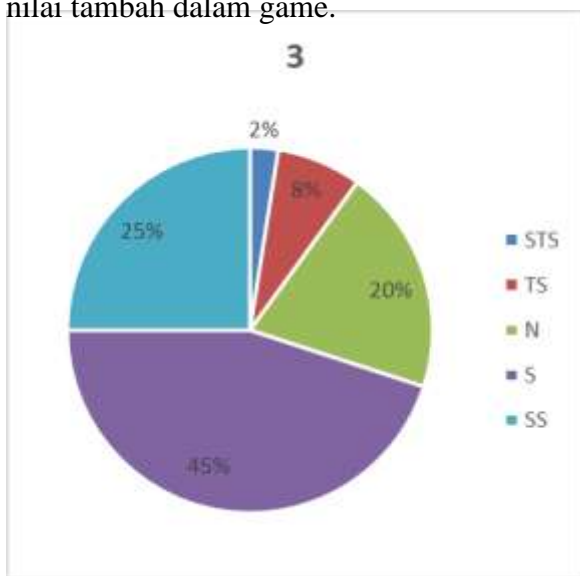
Soal no. 1 dengan pertanyaan tentang apakah tampilan warna di dalam game “Tommy and Pokina” menarik, dijawab bahwa 2% sangat tidak setuju, 5% tidak setuju, 13% netral, 45% setuju dan 35% menjawab sangat setuju kalau warna menentukan daya tarik untuk kalangan SMP sebagai target. Dalam wawancara, jawaban ini juga didukung dengan respon siswa yang menyatakan bahwa kelebihan dari aplikasi ini adalah “warna bagus” yang digunakan untuk karakter dan background atau settingnya menarik. Berikut hasil prosentase

jawabannya:



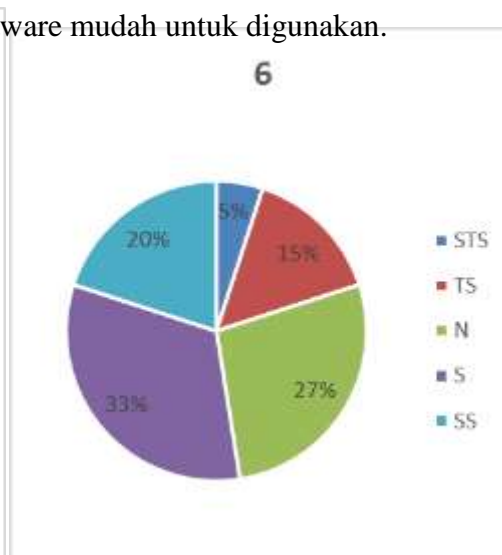
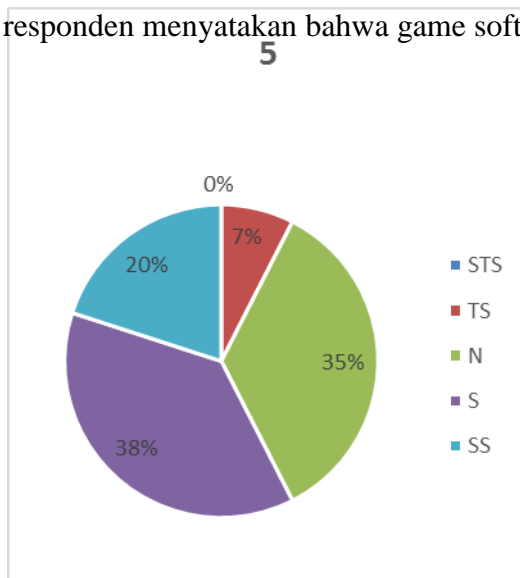
Soal no. 2 dengan pertanyaan tentang apakah game bahasa Inggris ini lebih menyenangkan daripada hanya membaca buku di kelas, mendapat respon bahwa 5% sangat tidak setuju, 10% tidak setuju, 22% netral, 33% setuju dan 30% menyatakan sangat setuju bahwa menyenangkan. Dalam wawancara juga terdapat jawaban yang mendukung karena ada yang menyatakan bahwa kelebihan game ini adalah “lebih seru dari pada baca buku”, “kelebihannya adalah menyenangkan”, bahkan untuk seorang responden di salah satu sekolah internasional yang menjari mitra penelitian, yang notabene siswa tersebut berasal dari luar negeri dan menjadikannya sebagai bahasa utama mengatakan bahwa “There is nothing bad about this app, and I love the Writing part in this game”.

Soal no 3 dengan mempertanyakan apakah bentuk karakter Tommy dan Pokina menarik, mendapat respon bahwa 2% sangat tidak setuju, 8% tidak setuju, 20% netral, 45 % setuju dan 25 % menyatakan sangat setuju kalau menarik. Dalam wawancara dinyatakan bahwa bentuk karakter yang ditampilkan dalam animasi menarik dan lucu sehingga menjadi nilai tambah dalam game.



Soal no. 4 mempertanyakan apakah petunjuk yang diberikan dalam tombol game mudah dipahami, mendapat respon 2% sangat tidak setuju, 5% tidak setuju, 32% netral, 43 % setuju dan 18 % sangat setuju bahwa tombolnya mudah dipahami. Dalam wawancara responden memperjelas pernyataan setujunya dengan mengatakan bahwa tombol-tombol yang disesuaikan dengan tema membuat lebih mudah mengenali dan memahami fungsi dari tombol yang ada.

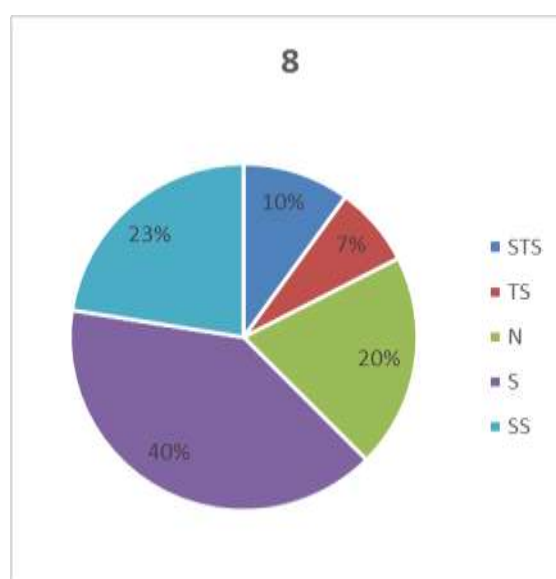
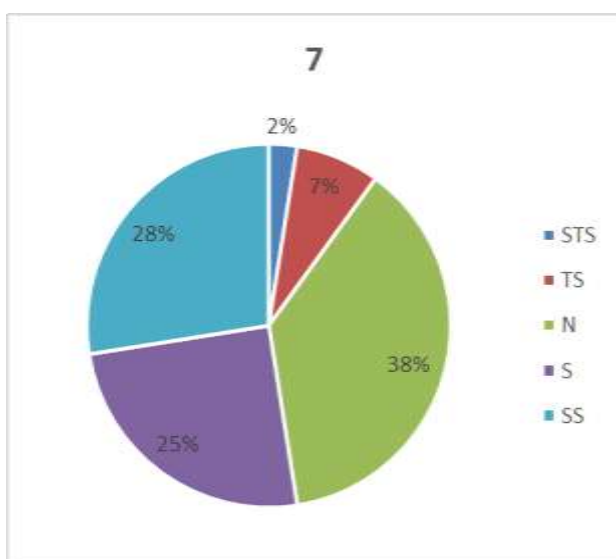
Soal no. 5 bertanya apakah *game software* “Tommy and Pokina” mudah digunakan, mendapat respon 0% sangat tidak setuju, 7% tidak setuju, 35% netral, 38 % setuju dan 20% menyatakan sangat setuju. Pernyataan paling banyak untuk setuju diperkuat dalam wawancara dimana responden menyatakan bahwa game software mudah untuk digunakan.



Soal no. 6 mempertanyakan apakah bahasa yang digunakan di dalam game bisa dipahami, mendapat respon 5% sangat tidak setuju, 15% tidak setuju, 27% netral, 33% setuju dan 20% menyatakan sangat setuju kalau bahasa yang digunakan dinilai mudah dipahami. Kebanyakan yang menyatakan setuju diperjelas dengan hasil wawancara responden yang menyatakan bahwa game software untuk meningkatkan bahasa Inggris efektif karena bagi yang masih kurang menguasai terbantu dengan latihan pilihan ganda pada latihan *Listening*, *Reading* dan cara latihan *Writing* dan *Speaking* juga mudah untuk dipahami dan dikerjakan.

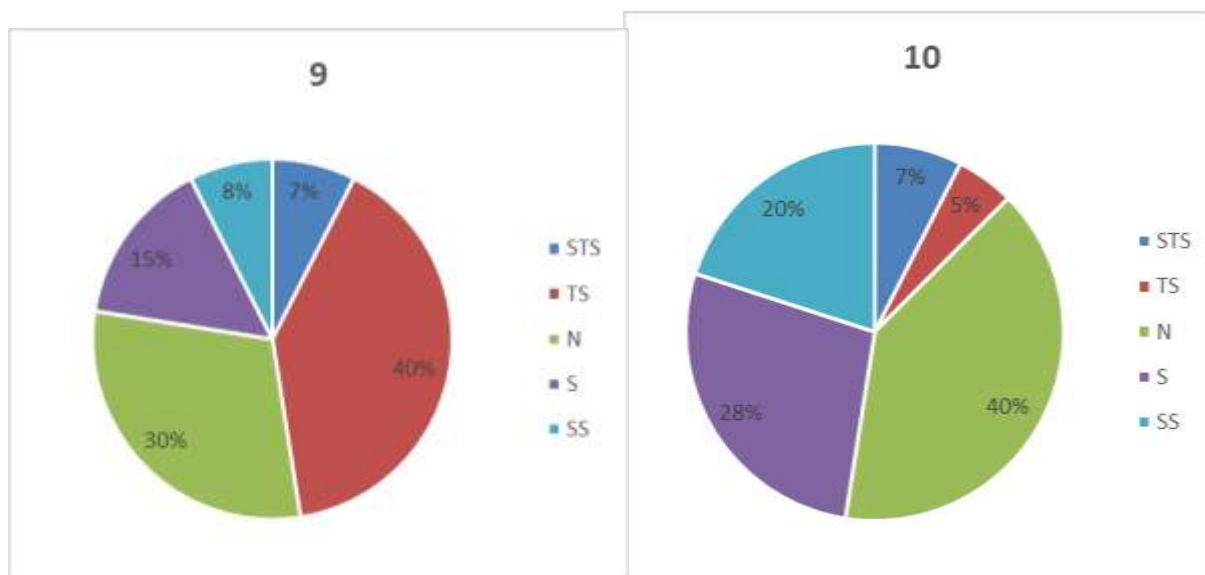
Soal no. 7 dengan pertanyaan tentang Bahasa dalam game mudah dimengerti, mendapat respon 2% sangat tidak setuju, 7% tidak setuju, 38% netral, 25% setuju dan 28% menyatakan sangat setuju. Walaupun sebagian besar menyatakan netral memberi masukan kepada peneliti bahwa bahasa Inggris yang dipergunakan dalam game dapat disederhanakan. Namun demikian, adanya pernyataan yang lebih setuju daripada yang tidak setuju memperkuat pandangan bahwa bahasa Inggris yang dipergunakan dalam game software mudah untuk dipahami. Jadi apabila bahasa yang digunakan saat ini dipertahankan dipandang masih relevan.

Soal no. 8 dengan pertanyaan tentang waktu yang diberikan cukup untuk mengerjakan soal ada 10% yang menyatakan sangat tidak setuju, 7% tidak setuju, 20% netral, 40% setuju dan 23% sangat setuju.



Sedangkan untuk soal no. 9 tentang apakah waktu yang diberikan dalam menjawab soal-soal di *game software* terlalu banyak, mendapat respon 7% sangat tidak setuju, 40% tidak setuju, 30% netral, 15% setuju serta 8% menyatakan sangat setuju. Hal ini menunjukkan bahwa waktu yang disediakan untuk mengerjakan latihan dalam game software sesuai dengan kebutuhan siswa. Dari hasil wawancara juga menunjukkan bahwa adanya sisa waktu dapat dipahami bahwa soal yang diberikan mudah atau tidak terlalu sulit.

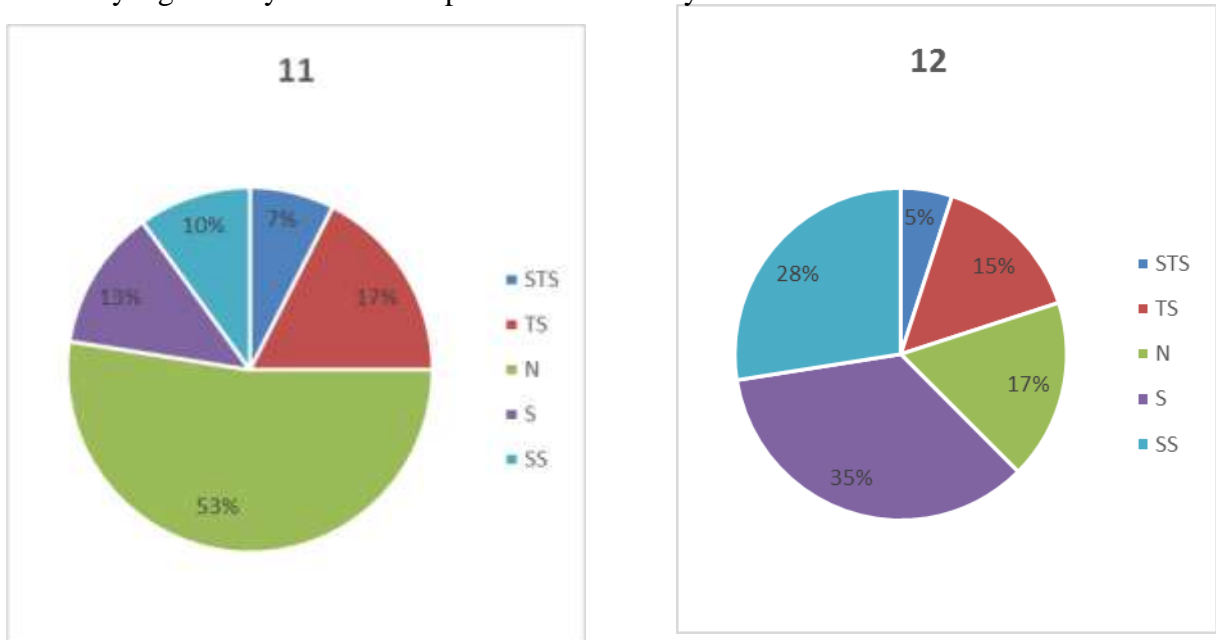
Soal no. 10 dengan pertanyaan tentang belajar menggunakan game “Tommy and Pokina” lebih menyenangkan, mendapat respon 7% sangat tidak setuju, 5% tidak setuju, 40% netral, 28% setuju dan 20% menyatakan sangat setuju bahwa game ini sangat menyenangkan.



Menarik bahwa ada 40% yang menyatakan netral. Hal ini dapat diartikan bahwa siswa menyadari kalau tidak terlalu banyak kesempatan bagi siswa untuk mendapatkan materi sekolah yang berupa media digital seperti produk yang diujicobakan oleh tim. Oleh karenanya bagi siswa itu antara mendapatkan materi pelajaran bahasa Inggris yang klasik dengan guru yang mengajar dengan buku maupun dengan media digital tidak terlalu beda keadaannya.

Soal no. 11 dengan pertanyaan tentang belajar dikelas secara tradisional lebih menyenangkan daripada menggunakan game “Tommy and Pokina”, mendapat respon 7% sangat tidak setuju, 17% tidak setuju, 53% netral, 13% setuju dan 10% menyatakan sangat setuju bahwa belajar dengan game ini sangat menyenangkan dibandingkan belajar secara tradisional di kelas. Disini dipahami bahwa game software ini berhasil meningkatkan motivasi siswa untuk belajar bahasa Inggris secara aktif dan kreatif.

Soal no. 12 dengan pertanyaan tentang suara pada film animasi pendek dapat terdengar dengan jelas, mendapat respon 5% sangat tidak setuju, 15% tidak setuju, 17% netral, 35% setuju dan 28% menyatakan sangat setuju bahwa suara pada film animasi di game ini sangat terdengar jelas. Walaupun ini menunjukkan keberhasilan game software dalam menarik perhatian siswa untuk belajar bahasa Inggris, di lapangan ada beberapa faktor kendala, yaitu kurang sempurnanya beberapa fasilitas komputer sekolah yang tidak mempunyai sound card, sehingga peralatan headset yang disediakan untuk perangkat komputer perlu diganti dengan headset yang biasanya untuk handphone hasil suaranya kecil.



Soal no. 13 dengan pertanyaan tentang tampilan gambar visual dapat terlihat dengan jelas, mendapat respon 0% sangat tidak setuju, 15% tidak setuju, 40% netral, 40% setuju dan 40% menyatakan sangat setuju. Disimpulkan disini bahwa gambar visual dalam game sangat diperlukan untuk dapat menjadi faktor dalam menarik perhatian siswa.



Dari hasil kuesioner dan wawancara diatas, dapat disimpulkan bahwa media digital seperti English language game software yang telah diciptakan oleh peneliti menjadi model yang baik dan tepat guna bagi meningkatkan motivasi siswa untuk belajar bahasa Inggris. Walaupun game software yang diciptakan ini mempunyai beberapa kendala antara lain bahwa PC yang digunakan harus mempunyai sound card dan minimal mempunyai OS Windows 7, produk terapan iptek-sosbud ini memang layak mendapatkan Hak Cipta.

Berikut adalah dokumentasi foto ketika mengujicobakan game selain ketika siswa diminta untuk mengisi kuesioner:

(1) Uji coba di sekolah dalam naungan Yayasan Islam: SMP Eka Sakti



(2) Uji coba di sekolah dalam naungan Yayasan Katolik: SMP Kebondalem





(3) Uji coba di sekolah internasional: Permata Bangsa School



(4) Pengisian kuesioner



5.1.4. Pembicara Seminar Nasional

Selama penelitian, terdapat kesempatan untuk mempromosikan hasil kerja penelitian dan produk yang dihasilkan yaitu ketika:

- (a) Ketua Peneliti (Ekawati Marhaenny Dukut) diundang sebagai *keynote speaker* di seminar nasional di Universitas Negeri Manado, Tondano pada tanggal 10-11 Agustus 2017 dengan mempresentasikan judul: “*Educating Children English via Vegetable Cartoon Characters: from Book to Digital Animation to TOEFL-like English Game Software*”
- (b) Ketua Peneliti (Ekawati Marhaenny Dukut) menjadi *keynote speaker* di acara *International Education Week 2017*, IUP DEE, Universitas Negeri Semarang, Ruang Auditorium, 14 Oktober 2017 dengan mempresentasikan judul “*Internationalizing Global Education through Media Technology*”

Berikut sertifikat dan beberapa foto sebagai bukti pelaksanaan kegiatannya:





5.1.5. Pembicara Seminar Internasional

Selain seminar nasional, peneliti juga mendapatkan kesempatan untuk seminar Internasional yaitu:

- (a) Ketua Peneliti (Ekawati Marhaenny Dukut) dan anggota peneliti (Cecilia Titiek Murniati) diundang sebagai *keynote speaker* dalam seminar internasional tanggal 9-11 September 2017, *5th Celt International Conference: Contextualizing the Trajectory of Language, Arts & Culture in Contemporary Society* di Hotel Patra Semarang yang diselenggarakan oleh Fakultas Bahasa & Seni, Unika Soegijapranata yang bekerjasama dengan Kementerian Riset, Teknologi dan Perguruan Tinggi di Indonesia. Judul yang dipresentasikan adalah: “*Popularizing Indonesian Scenes through Picturebooks and Digital Animation*” (Ekawati) dan “*Technology Enhanced Language Learning: Lessons Learnt*” (Cecilia)
- (b) Ketua Peneliti bersama tim-nya (Ekawati Marhaenny Dukut, Thecla Brenda Chadrawati, Yedija Prima Putra & Christine Ayu Wulandari) yang hadir sebagai *parallel speaker* di acara *International Conference on Learning Technologies: Leveraging Digital Technologies for Innovation and Knowledge Sharing in Education*, Soegijapranata Catholic University Indonesia & Youngstown State University USA, di Grand Candi Hotel, 14-15 September 2017. Judul yang dipresentasikan adalah “*Using Local Culture for Picturebooks and Digital Animation in English Language Learning*”

Berikut sertifikat dan beberapa foto sebagai bukti pelaksanaan kegiatannya:











5th Celt (Culture, English Language Teaching & Literature) International Conference

Contextualizing the Trajectory of Language, Arts & Culture in Contemporary Society

FACULTY OF LANGUAGE & ARTS, SOEGIJAPRANATA CATHOLIC UNIVERSITY,
SEMARANG, INDONESIA **9-11TH**
SEPTEMBER 2017





Chairperson



Co-Chairperson



Keynote Speaker



Keynote Speaker



Keynote Speaker



Keynote Speaker



Keynote Speaker



Keynote Speaker

Supported by:
Ministry of Research, Technology & Higher Education of the Republic of Indonesia



5th Celt

INTERNATIONAL CONFERENCE

CONTEXTUALIZING THE TRAJECTORY OF LANGUAGE, ARTS & CULTURE IN CONTEMPORARY SOCIETY

Supported by
MINISTRY OF RESEARCH, TECHNOLOGY AND HIGHER EDUCATION OF THE REPUBLIC OF INDONESIA

September 9th–11th, 2017
English Department, Faculty of Language & Arts,
Soegijapranata Catholic University, Semarang, Indonesia

REGISTRATION
www.celtintconf.com

Final Call
15 August 2017

Contact: 5th@celtintconf.com

ABSTRACT
150-300 words
3-5 key words

Short Biography
100-150 words

LETTER OF ACCEPTANCE
(LoA)

Maybank Indonesia (IBI)
Swift Code IBBKIDJA
Antonius SURANA
1 875 037 294

Keynote Speakers

Prof. Harry Avling, DCA, STM, MAppLing, Ph.D.
(Faculty of Arts, Monash University, Australia)

Prof. Dr. Shameem Hafik-Galen
(Faculty of Modern Languages and Communication, Universiti Putra Malaysia, chief editor of MELJ: Malaysian Journal of Languages and Linguistics)

Prof. James F. D'Angelo, M.A., M.R.A. Ph.D.
(School of World English, Otago University, Japan, chief editor of Asian Englishist)

Prof. Dra. Hj. Utami Widiati, M.A., Ph.D.
(Dean of Faculty of Letters, Malang State University, Indonesia, chief editor of PELIH Journal)

Shawn D. Ramsey, M.A., Ph.D.
(Wenzhou-Kean University, English Department, Zhejiang, China)

Dr. Dra. Liliek Soelityo, M.A.
(Faculty of Letters, Patra Christian University, Indonesia, chief editor of IJLJ)

Dr. Dra. Ekawati Marhaeny Dukat, M.Hon.
(Faculty of Language & Arts, Soegijapranata Catholic University, Indonesia, chief editor of CE: A Journal of Culture, English Language Teaching and Literature, Head of International Office, Founder of Celt International Conference)

Dra. Cecilia Titiek Mariani, M.A., Ph.D.
(Faculty of Language & Arts, Institute of Research & Community Service, Soegijapranata Catholic University, Indonesia)

CONFERENCE FEE	MEMBERS*	EARLY BIRDS	REGULAR FEE
Conference Participant Only	Rp 650.000 US 165	Rp 750.000 US 175	Rp 850.000 US 285
Conference Presenter	Rp 1.350.000 US 325	Rp 1.600.000 US 375	Rp 1.750.000 US 425
Journal Workshop Participants Only (not joining conference)	Rp 650.000 US 165	Rp 750.000 US 175	Rp 850.000 US 285
Conference Presenters/ Participants + Journal Workshop	Rp 1.750.000 US 375	Rp 2.000.000 US 425	Rp 2.350.000 US 525

Note:
Early birds' rates is until 30 July 2017.
The fee does not include accommodation, publication process in academic journals, and processing. Show proof of membership (card / Mail / letter) to receive a special price.

* Association members' discount for:
ASSINDO, ADRI, NUNI, TEFLIN, ASIA TEFL, ACUCA, ASECCU

PARTICIPATION

- Parallel presenter
- Printer presenter
- Journal workshop participant
- Academic/Participant

FULL PAPER
(after receiving LoA)
4000-7000 words
(inc. template)
www.celtintconf.com

POSSIBLE PUBLICATION

- Conference proceeding
- National accredited journal
- International journal

Objectives

The 5th Celt International Conference aims to:

1. encourage and foster discussions among teachers, practitioners, policy makers, and those who are interested in using language of communication, such as English for the area of business and education, and any other topic relevant to their home areas
2. share best practices, teaching experiences, and policies to increase students' language and arts competencies for their future professions,
3. provide an avenue for the professional development of teachers, practitioners, and policy makers

Venue:
Patra Semarang (Patrajaya) Hotel

website: www.celtintconf.com

5th Celt INTERNATIONAL CONFERENCE invites experts on:

- Art, Fiction & Aesthetic
- Consumer Culture
- Cultural Studies
- Digital Media & Technology
- English Language Teaching
- English for Specific Purpose
- History

- Linguistics
- Local/Global Language
- Material Development
- Modern/Traditional Art
- Rhetorical Language
- Syllabus & Curriculum Design
- Teacher Education
- TESOL Language Teaching & Learning

BONUS
Beauty and the Beast Drama Musical
by CanonFLAGE

Awards for BEST presenter and BEST journal article
Meet and Greet National Accredited & International Journal Chief Editors



5.1.6. Berita di Media Massa

Selama seminar ada beberapa berita yang masuk ke media massa, antara lain dapat dilihat berikut ini:

Halaman UtamaProfil KitaArtikelLiputan TerbaruKegiatan akan DatangVideo KitaDownload BrosurKontak Kamiunika.ac.id

[f](#) [t](#) [rss](#)

News @ Unika
SOEGLAPRANATA

5th CELT INTERNATIONAL CONFERENCE

Jumat, 8 September 2017 | 14:37 WIB



5th Celt INTERNATIONAL CONFERENCE
CONTEXTUALIZING THE TRAJECTORY OF LANGUAGE, ARTS & CULTURE IN CONTEMPORARY SOCIETY

September 9th–11th, 2017
English Department, Faculty of Language & Arts,
Soegijapranata Catholic University, Semarang, Indonesia

REGISTRATION
www.celtintconf.com

Keynote Speakers:
Prof. Steve Smith, W.K., STEL, M. Appl. Ling., Ph.D.
Prof. Dr. Yosephine Rully Galda

	REGISTRATION	EARLY	REGULAR
Conference Participant Only	Rp. 250.000	Rp. 200.000	Rp. 300.000

VENUE: Putri Semarang (Putrajas) Hotel

BONUS: Award for BEST presenter and BEST Journal article

Sekilas Info

- » Undangan Misa Syukur – 50 tahun Anstek...
- » Lowongan Bagian Rumah Tangga
- » e-book yang diterbitkan dalam rangka Dies Nat...
- » Dies Natalis XXXV dan Serah Terima Jabatan Ra...
- » Demo Masak Naget Singkong dan Bakso Singkong
- » Pengumuman Perkuliah selama Perayaan Dies N...
- » Fantastic 2.0 Unity in Diversity – FOOD...
- » Si Cantik Eva Cela Bakal Menahnik Soegjazz...
- » ATTENTION, Jazz Lover!
- » Lowongan Dosen Psikologi | Paling lambat 30 S...
- » PENDAFTARAN MAGISTER TEKNIK ARSITEKTUR UNIKA...
- » Unika Soegijapranata Bersih-bersih Pantai Mar...
- » Gathering Alumni MM FEB : Tantangan Generasi...

Related Posts in Liputan Kronik

- » Memahami Dan Menguasai Financial Literacy
- » Menorong Eksistensi Dan Perindungan Pembela
- » Menorong Eksistensi Dan Perindungan Pem HAM Indonesia
- » AXA Mandiri dan Unika, Sosialisasikan Berhenti dengan Aman
- » Perjalanan Wisata Yang Aman dan Terencana
- » SERAH TERIMA JABATAN ORMAWA UNIKA SOEGLAPRANATA 2017-2018

Related Posts in Wartawan Yelin

- » Harus Selalu Ada Kemajuan
- » Memlih Hak Pasien Dan Dokter
- » Band 'Fandra and Friends' Wakil Unika di SOEGLAZZ 2017
- » Tertarik Uji Fermentasi, Mahasiswa Asal Beand Kunjungi Unika
- » 15th Anniversary FLA 2017 Seminar 'Steps to E Employment'

35

International Conference yang diselenggarakan oleh English Department Unika Soegijapranata dan dibantu oleh *Ministry of Research, Technology and Higher Education of the Republic of Indonesia* kali ini kembali memberi peluang untuk para mahasiswa, guru-guru dari jenjang sekolah dasar hingga menengah ke atas, para praktisi ataupun pemimpin kebijakan, maupun dosen-dosen di berbagai perguruan tinggi yang tertarik dalam pendalaman berbahasa asing terutama Inggris untuk berkomunikasi dalam lingkup bisnis maupun pendidikan dan untuk mengetahui bagaimana membuat sebuah jurnal yang terakreditasi secara nasional dan internasional. Tak hanya untuk mengembangkan kualitas para guru, praktisi, maupun pemimpin kebijakan, konferensi ini bermaksud untuk membantu meningkatkan kompetensi para mahasiswa bahasa dan seni dalam menghadapi masa depan mereka.

Diadakan sekali dalam tiga tahun, acara kali ini bertemakan *Contextualizing the Trajectory of Language, Arts and Culture in Contemporary Society*. Berlangsung selama tiga hari, dimulai dari hari Sabtu (9/9) hingga Senin (11/9), konferensi yang diselenggarakan di Hotel Patra Semarang ini mengundang langsung *chief editor* dari dalam maupun luar negeri sehingga peserta dapat bertemu dan menanyakan secara langsung hal sehubungan dengan pembuatan jurnal. *"Hasilnya tidak hanya makalah masuk prosiding seminar, tapi hasilnya akan benar-benar diterbitkan di jurnal yang dikelola oleh para chief editors pembicara acara ini. Sehingga panitia tidak hanya menjanjikan untuk membantu, namun juga berupaya untuk merealisasikannya."* jelas Dr. Dra. Ekawati Marhaenny Dukut, M. Hum saat ditanya mengenai detail konferensi internasional ini. Beliau juga mengatakan, panitia yang ada nantinya akan siap membantu dengan membimbing dan mendampingi penulis agar dapat diterbitkan di jurnal nasional-internasional. *"Konferensi kita ini menjadi wadah untuk mewujudkan impian orang dan permintaan pemerintah dalam pengajaran bahasa inggris."*

Terdapat 8 pembicara dalam konferensi kali ini, 6 pembicara diantaranya akan membantu dan memberi arahan pada *Journal Workshop* yang diadakan di hari ketiga, Senin, 11 September 2017 nanti-nya. Pembicara yang akan hadir dengan membawakan berbagai topik, antara lain :

Prof. Harry Aveling, DCA, STM, M.AppLing, Ph.D. (*A Labour Useful to Students: Contrasting Perspectives on Teaching Translation Studies*)

Prof. Dr. Shameem Rafik-Galea (*Ethnography as Needs Analysis and Medical English Course Design*)

Prof. James F. D'Angelo, M.A., M.B.A., Ph.D. (*Applying the WE-World English Enterprise' to Expanding Circle ELT*)

Prof. Dra. Hj. Utami Widiati, M.A., Ph.D. (*How Well are Teacher Candidates Prepared to Develop their Future Student's International Competence? – The need for Revisiting Cross-cultural Courses in Teacher-Education Institutions*)

Dr. Dra. Liliek Soelistyo, M.A. (*Identity Negotiation and Construction: Chinese Indonesian Students learning English*)

Dr. Dra. Ekawati Marhaenny Dukut, M. Hum. (*Popularizing Indonesian Scenes through Picturebooks and Digital Animation Software*)

Dra. Cecilia Titiek Murniati, M.A., Ph.D. (*Technology-Enhanced Language Learning: Lessons Learnt*)

Drs. Suharto, M.Hum. (*Managing Harmonia Journal: from Nationally Accredited to Internationally Reputable Journal*)

Melalui acara konferensi internasional ini, diharapkan para peserta yang hadir, dapat mendapat tambahan ilmu dan terbantu dalam menguasai dan mempublikasi jurnal karya sendiri. Kesempatan masih terbuka bagi masyarakat yang ingin hadir langsung dan mendaftar sebagai peserta di Patra Semarang Hotel, 9-11 September 2017, dengan menghubungi panitia melalui 5th@celtintconf.com atau melalui telepon 024-8441555 ext. 1705.(Ye!)

Unika Gelar Konferensi Internasional Tentang Bahasa Inggris

Batfui, 9 September 2017 | 19:51 WIB



Prodi S1 Sastra Inggris Fakultas Bahasa dan Seni (FBS) Unika Soegijapranata Semarang dengan dukungan Kemendikbud kembali menggelar International Conference untuk para mahasiswa dan guru sekolah dasar hingga menengah ke atas, para praktisi ataupun pemimpin kebijakan, maupun dosen-dosen di berbagai perguruan tinggi yang tertarik dalam pendalaman berbahasa asing terutama Inggris untuk berkomunikasi dalam lingkup bisnis maupun pendidikan dan untuk mengetahui bagaimana membuat sebuah jurnal yang terakreditasi secara nasional dan internasional.

Pada 5th Celt International Conference ini juga bermaksud membantu meningkatkan kompetensi para mahasiswa bahasa dan seni dalam menghadapi masa depan mereka. Diadakan sekali dalam tiga tahun, konferensi kali ini bertemakan *Contextualizing the Trajectory of Language, Arts and Culture in Contemporary Society*. Berlangsung selama tiga hari (9-11/9/2017), konferensi yang diselenggarakan di Hotel Patra Semarang ini mengundang langsung *chief editor* dari dalam maupun luar negeri sehingga peserta dapat bertemu dan menanyakan secara langsung hal sehubungan dengan pembuatan jurnal.

"Hasinya tidak hanya makalah masuk prosiding seminar, tapi hasilnya akan benar-benar diterbitkan di jurnal yang dikelola oleh para *chief editors* pembicara acara ini. Sehingga panitia tidak hanya menyajikan untuk membantu, namun juga berupaya untuk merealisasikannya." ujar dosen senior FBS yang juga *chief editor* jurnal nasional terakreditasi Unika Dr. Dra. Ekawati Marhaenny Dukat, M. Hum saat ditanya mengenai detail konferensi internasional ini. Dr. Ekawati juga mengatakan, panitia siap membantu membimbing dan mendampingi penulis agar dapat diterbitkan di jurnal nasional-internasional.

Konferensi internasional ini menampilkan 8 pembicara, 6 pembicara di antaranya akan membantu dan memberi arahan pada *Journal Workshop* yang diadakan di hari ketiga, Senin, 11 September 2017. Pembicara yang akan hadir dengan membawakan berbagai topik, antara lain Prof. Harry Aveling, DCA, STM, M.AppLing, Ph.D dari Monash University Australia (*A Labour Useful to Students: Contrasting Perspectives on Teaching Translation Studies*), Prof. Dr. Shameem Rafik-Galea dari University Putra Malaysia (*Ethnography as Needs Analysis and Medical English Course Design*), Prof. James F. D'Angelo, M.A., M.B.A., Ph.D dan Chukyo University Jepang (*Applying the WE-World English Enterprise' to Expanding Circle ELT*), Prof. Dra. Hj. Utami Widati, M.A., Ph.D dari Universitas Negeri Malang (*How Well are Teacher Candidates Prepared to Develop their Future Student's International Competence? – The need for Revisiting Cross-cultural Courses in Teacher-Education Institutions*), Dr. Dra. Liliek Soelisty, M.A. Universitas Kristen Petra (*Identity Negotiation and Construction: Chinese Indonesian Students learning English*), Dr. Dra. Ekawati Marhaenny Dukat, M. Hum. dari Unika Soegijapranata (*Popularizing Indonesian Scenes through Picturebooks and Digital Animation Software*), Dra. Cecilia Titiek Mumiat, M.A., Ph.D. dari Unika Soegijapranata (*Technology-Enhanced Language Learning: Lessons Learnt*), dan Drs. Suharto, M.Hum dari Unnes (*Managing Harmonia Journal: from Nationally Accredited to Internationally Reputable Journal*).

Lebih lanjut Dr. Ekawati menyatakan melalui acara konferensi internasional ini, diharapkan para peserta yang hadir, dapat mendapat tambahan ilmu dan terbanitu dalam menguasai dan mempublikasi jurnal karya sendiri. Kesempatan masih terbuka bagi masyarakat yang ingin hadir langsung dan mendaftar sebagai peserta di Patra Semarang Hotel, 9-11 September 2017.

<http://www.kampussemarang.com>

Sekilas Info

- » Undangan Misa Syukur – 50 tahun Anstek...
- » Lowongan Bagian Rumah Tangga
- » e-book yang diterbitkan dalam rangka Dies Nat...
- » Dies Natalis XXXV dan Serah Terima Jabatan Re...
- » Demo Masak Naget Bingsong dan Bakso Bingsong
- » Pengumuman Perkuasaan selama Pelayaan Dies N...
- » Fantastis 2.0 Unity in Diversity – FOOD...
- » Si Cantik Eva Cella Bakal Meriahkan Soegijazz...
- » ATTENTION, Jazz Lover!
- » Lowongan Dosen Psikologi | Paling lambat 30 S...
- » PENDAFTARAN MAGISTER TEKNIK ARSITEKTUR UNIKA...
- » Unika Soegijapranata Bersih-bersih Pantai Mar...
- » Gathering Alumni MM FEB : Tantangan Generasi...

Related Posts in Media OnLine

- » Solusi Biji atas Polemik Taksi Darang
- » Kedatangan 10 Mahasiswa dari Filipina, Unika Soegijapranata Sup Aja Belajar Budaya Semarang
- » AXA Edukasi Keselamatan Berkendara di Kampus Semarang
- » Misa HUT ke-10 Campus Ministry Soegijapranata, Hanya Tuhan Saja Cukuptani!
- » Hadi Kusuma Halim Aja! Mahasiswa Unika Kenal Jenis-Jenis Kertas Ramah Lingkungan

Search



Inovasi dan Potensi Mengajar Dalam Aplikasi Teknologi

Jumat, 15 September 2017 | 7:55 WIB



Pada hari Kamis (14/9) bertempat di Hotel Grand Candi, Unika Soegijapranata Semarang menggetar **International Conference on Learning Technologies** yang bertema "Leveraging Digital Technologies for Innovation and Knowledge Sharing". International Conference ini diikuti oleh 62 peserta dari dalam dan luar negeri untuk membahas secara mendalam mengenai inovasi dan potensi dalam mengajar dengan menggunakan aspek multimedia, internet, serta aplikasi dan teknologi terkini serta penerapannya bagi subjek/ bidang ilmu tertentu yang dituju.

International Conference ini menghadirkan pula 7 pembicara yang membawakan berbagai topik yang berbeda. Mereka adalah Dr. Kristine L. Blair dari Youngstown State University Amerika (*Interrogating the Relationship Between Gender and Technology: A Technofeminist Rhetorical Approach*), Dr. Dave E. Marcial dari Siliman University Filipina (*Facilitating and Hindering Factors in Achieving Innovative Teaching and Learning: Evidences from The Philippines*), Prof. Dr. Chanintorn Jitawiryanukoon dari Assumption University Thailand (*Performance Evaluation of Parallel Big Data Curation in E-Learning*), Prof. Fatimah B. Puteh dari University Technology Malaysia (*Using Digital Technologies in a Blended Learning Setting to Engage and Motivate Students*), Cecilia Titek Murniati, M.A., Ph.D (*Game-making for Learning: Pitfalls, Advantages, and Opportunities*) dan Prof. Dr. Ridwan Sanjaya, SE., S.Kom., MS IEC (*The Role of Game Technology in Education and Entrepreneurship*) dari Unika Soegijapranata Semarang, serta Dr. Onno W. Purbo, salah satu dari pakar internet di Indonesia (*Changing Teaching to Maximize E-Learning*).

"Melalui International Conference ini diharapkan bisa juga menjadi media untuk menyampaikan isu-isu tentang bagaimana teknologi itu bisa digunakan secara baik di bidang pendidikan terutama di bidang pendidikan tinggi," tutur Cecilia Titek Murniati, MA., Ph.D sebagai ketua panitia.

"Harapannya para peserta yang hadir dapat mendapatkan pengetahuan dan ilmu baru dalam aktivitas mengajar serta pengaplikasiannya terhadap teknologi masa kini," imbuhnya (Fys)

Sekilas Info

- » Undangan Misa Syukur – 50 tahun Arsitek...
- » Lowongan Bagian Rumah Tangga
- » e-book yang diterbitkan dalam rangka Dies Nat...
- » Dies Natalis XXXV dan Serah Terima Jabatan Ra...
- » Demo Masak Naget Singkong dan Bakso Singkong
- » Pengumuman Perkuliah selama Perayaan Dies N...
- » Fantastic 2.0 Unity in Diversity – FOOD...
- » Si Cantik Eva-Celia Bakal Menahkakan Soegijazz...
- » ATTENTION, Jazz Lover!
- » Lowongan Dosen Psikologi | Paling lambat 30 S...
- » PENDAFTARAN MAGISTER TEKNIK ARSITEKTUR UNIKA...
- » Unika Soegijapranata Bersih-bersih Pantai Mar...
- » Gathering Alumni MM FEB : Tantangan Generasi...

Related Posts in Liputan Kronik

- » Memahami Dan Menguasai Financial Literacy
- » Menempong Eksistensi Dan Perlindungan Pembela HAM Indonesia
- » Perjalanan Wisata Yang Aman dan Terencana
- » SERAH TERIMA JABATAN ORMAWA UNIKA SOEGIJAPRANATA 2017-2018

Related Posts in Wartawan

- » Memahami Dan Menguasai Financial Literacy
- » Menempong Eksistensi Dan Perlindungan Pembela HAM Indonesia
- » AXA Mandiri dan Unika : Sosialisasikan Berkendara dengan Aman
- » Perjalanan Wisata Yang Aman dan Terencana
- » SERAH TERIMA JABATAN ORMAWA UNIKA SOEGIJAPRANATA 2017-2018

5.1.7. Publikasi Ilmiah ke Jurnal Nasional Terakreditasi



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS ANDALAS
JURNAL TEKNOLOGI DAN SISTEM INFORMASI (TEKNOSI)
Kampus Limau Manis, Padang, Kode Pos 25163
website: <http://teknosi.fti.unand.ac.id> email: teknosi@fti.unand.ac.id

SURAT KETERANGAN

Nomor : 008/TEKNOSI/VIII/2017

Pengelola Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi dengan ini menerangkan bahwa yang tersebut namanya dibawah ini :

1. Ekawati Marhaenny Dukat
2. Yedija Prima Putra
3. Thecla Brenda Chandrawati

Telah mengirimkan naskah Jurnal kepada Kami tanggal 18 September 2017 dengan judul Perancangan Tommy & Pokina English Language Game Software dan paper ID 384. Selanjutnya akan melalui proses editorial di Jurnal Kami.

Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Padang, 18 September 2017

Hormat Kami

Fajril Akbar, MSc
Pemimpin Redaksi Jurnal TEKNOSI
Universitas Andalas

Perancangan Tommy & Pokina Language Game

Yedija Prima Putra, Thecla Brenda Chandrawati, Ekawati Marhaenny Dukat

¹Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer Universitas Katolik Soegijapranata
Email: yedijaprimaputra@gmail.com

²³Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer Universitas Katolik Soegijapranata
Email: brenda@unika.ac.id

⁴Program Studi Sastra Inggris, Fakultas Bahasa & Seni Universitas Katolik Soegijapranata
Email: ekawati@unika.ac.id

ABSTRAK

Perkembangan teknologi menyebabkan segala sesuatu mulai beralih ke dunia digital. Selain untuk mempermudah, penggunaan perangkat digital dinilai juga lebih efisien. Bidang pendidikan juga tidak ketinggalan dalam kemajuan teknologi ini. Pendidik menggunakan aplikasi yang menarik dan interaktif, untuk membuat kegiatan belajar mengajar lebih menyenangkan. Salah satu bentuk aplikasi game pendidikan adalah Tommy & Pokina. Game ini menyuguhkan pembelajaran bahasa Inggris dalam bentuk latihan soal dengan acuan latihan soal pada toefl, bagi pelajar SMP kelas 8. Soal-soal dibagi menjadi 4 bagian yaitu listening, reading, writing, speaking, dan masing-masing bagian memiliki interaksi yang berbeda. Perancangan aplikasi game Tommy & Pokina ini dibuat pada perangkat komputer personal (PC) yang dapat dijalankan pada laboratorium sekolah dan sekaligus dapat dibimbing oleh guru, sehingga para siswa dapat menyerap pelajaran dengan maksimal. Selain sebagai media pembelajaran, para guru juga dapat menilai kemampuan siswanya dengan adanya layanan laporan (report) yang dapat memberikan nilai berdasarkan jawaban latihan soal yang diberikan para siswa.

Kata Kunci: *Game Edukasi, Perancangan Aplikasi, Game TOEFEL*

PENDAHULUAN

Di abad ke-21 ini perkembangan teknologi semakin meningkat, terutama pada sektor digital. Pada dasarnya, tujuan teknologi adalah mempermudah pekerjaan manusia, sehingga semakin hari semakin banyak perkembangan yang ditemukan oleh peneliti. Perkembangan teknologi tersebut merambah hampir di semua bidang kehidupan seperti sosial, gaya hidup, ekonomi dan bisnis, bahkan pendidikan.

Dunia pendidikan sudah mulai memperkenalkan teknologi digital dengan memasukan pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) ke dalam bagian dari mata pelajaran. Pelajaran yang diterima biasanya lebih pada aplikasi-aplikasi pengolahan data, seperti Microsoft Office Word, Microsoft Office Excel, Microsoft Office Power Point, dll.

Untuk memperluas penggunaan teknologi digital dalam bidang edukasi pendidikan, dibutuhkan perancangan sebuah aplikasi yang interaktif pada mata pelajaran yang lain. Dengan demikian, pemanfaatan teknologi digital dapat lebih optimal.

Aplikasi game Tommy & Pokina dibuat untuk membantu siswa belajar bahasa Inggris. Dengan menggunakan tampilan visual yang menarik dan interaktif, pengguna dapat lebih tertarik dan dapat menangkap pelajaran yang diberikan.

Ada 4 (empat) jenis latihan soal yang terdapat pada aplikasi game ini, yaitu listening, reading, writing, dan speaking. Berbeda dengan latihan soal manual yang tertulis di atas kertas, masing-masing jenis latihan soal memiliki tampilan yang berbeda. Dengan demikian dapat menghindari kebosanan dari para pengguna.

Selain sarana pembelajaran bagi siswa, para guru juga dapat menilai kemampuan siswanya dalam pengetahuan bahasa Inggris. Dalam game ini juga terdapat fasilitas laporan (report) yang hanya dapat diakses oleh admin atau guru saja. Dengan dilindungi oleh mekanisme kata sandi, fasilitas laporan dapat menampilkan hasil penilaian para siswa berdasarkan jawaban

yang diberikan. Selain memberikan laporan secara langsung, laporan juga dapat disimpan kedalam bentuk file dan suara rekaman tersendiri, sehingga dapat memudahkan para guru untuk menilai pada personal komputer yang berbeda.

Tema dan cerita yang digunakan dalam latihan soal pada aplikasi permainan ini berasal dari buku cerita Pokina dan Tommy.

TINJAUAN PUSTAKA

Game memiliki arti permainan atau pertandingan dalam bahasa Inggris. Menurut J. Von Neuman dan O. Morgenstern "Permainan terdiri atas sekumpulan peraturan yang membangun situasi-situasi bersaing dari dua sampai beberapa orang atau kelompok dengan memilih strategi yang dibangun untuk memaksimalkan kemenangan sendiri atau pun meminimalkan kemenangan lawan. Peraturan-peraturan menentukan kemungkinan tindakan untuk setiap pemain, sejumlah keterangan diterima pemain sebagai kemajuan bermain dan sejumlah kemenangan atau kekalahan dalam berbagai situasi." [1].

Dalam merancang pemrograman sebuah permainan diperlukan beberapa alat bantu dalam bentuk perangkat lunak. Diantaranya adalah Unity 3D, Visual Studio.

A. Unity 3D

Unity adalah salah satu *game engine* yang cukup populer dikalangan pengembang permainan. Sekitar 34% dari 1000 permainan gratis terpopuler dibuat menggunakan Unity [2]. Perangkat lunak ini banyak diminati karena dapat mendukung banyak platform, diantaranya PC (Windows, Mac, Linux), Android, IOS, Windows Phone, bahkan game semua konsol game [3].

Selain itu, Unity juga mendukung 2 bahasa pemrograman yaitu Java Script dan C#. Bahasa pemrograman ini adalah bahasa yang sering digunakan oleh programmer, sebutan untuk seorang yang membuat program. Dalam penulisan bahasa program, Unity memiliki 2 perangkat lunak bawaan, yaitu Monodevelop dan Visual Studio.

B. Visual Studio

Visual Studio adalah salah satu perangkat lunak yang digunakan untuk membantu menuliskan bahasa pemrograman. Perangkat lunak produk dari microsoft ini merupakan salah satu perangkat lunak bawaan yang dapat terintegrasi dengan Unity3D.

Perangkat lunak ini membantu programmer dengan memberi perkiraan sintak yang akan di tulis, serta memberikan keterangan singkat tentang sintak yang ditulis. Selain itu, kesalahan kecil seperti kesalahan tanda baca, salah ketik, dan kesalahan variabel akan diberi peringatan oleh perangkat lunak ini sehingga dapat meminimalisir terjadinya error pada bahasa program.

C. Bahasa Pemrograman

Pemrograman adalah kegiatan dimana seorang menuliskan perintah-perintah dalam bahasa pemrograman yang dimengerti oleh komputer, untuk melakukan perintah-perintah tertentu [4].

Bahasa pemrograman adalah tulisan perintah dalam bahasa tertentu yang dapat dimengerti oleh perangkat digital. Bahasa tersebut berbentuk teks yang kemudian akan diolah dan dijalankan oleh perangkat berbasis digital.

Bahasa yang digunakan dalam perencanaan aplikasi Tommy & Pokina language *game* adalah C#. Anders Hejlsberg adalah Chief Architect dalam pembuatan C#. kemampuan dan fleksibilitas yang ada pada bahasa C/C++ serta kemudahan dan produktifitas yang ada pada Visual Basic (VB) di janjikan di dalam bahasa C# [5]. Dengan kata lain, bahasa C# adalah penyempurnaan bahasa pemrograman dari bahasa C/C++ dan VB.

Selain perangkat lunak, juga dibutuhkan perangkat keras yang digunakan. Perangkat keras yang dibutuhkan adalah sebuah unit laptop. Perangkat ini digunakan dalam proses perancangan dan pembuatan aplikasi game ini dengan meng-install perangkat lunak-perangkat lunak yang dibutuhkan. Selain saran pembuatan, perangkat ini juga

akan digunakan untuk pengujian aplikasi game ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam melakukan perancangan, ada beberapa proses yang harus dilalui.

- a. Perencanaan
 - Menentukan tujuan dan sasaran
 - Membuat storyboard
 - Membuat flowchart jalannya aplikasi
- b. Persiapan
 - Membuat asset
 - Mencari referensi-referensi coding yang dibutuhkan
- c. Percobaan
 - Melakukan percobaan
 - Membandingkan referensi
- d. Implementasi
 - Mengkolaborasikan hasil percobaan

A. Perancangan

1. Menentukan Tujuan

Perancangan diawali dengan menentukan tujuan. Menentukan tujuan dibutuhkan untuk mengetahui rencana hasil akhir pembuatan aplikasi, dalam hal ini adalah melatih anak-anak setingkat SMP kelas 8 untuk belajar toefl. Selain itu, tujuan juga sebagai batasan dalam pembuatan aplikasi, sehingga proses pembuatan tidak meluas dan lebih efisien.

Sasaran merupakan salah satu tolak ukur untuk menentukan sebuah tampilan dan fungsinya. Contohnya umur, tampilan visual dan fungsi aplikasi kalkulator untuk anak-anak akan berbeda dengan kalkulator untuk orang dewasa. Walaupun berfungsi sebagai alat bantu hitung, kalkulator untuk orang dewasa akan lebih terlihat monoton, dan memiliki fungsi oprasi yang lebih banyak dan rumit.

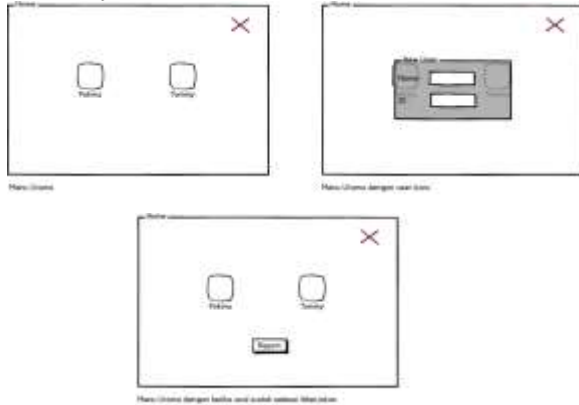
2. Membuat *Storyboard*

Storyboard memiliki definisi sebuah seketsa gambar yang disusun secara urut dan bersambung sesuai dengan alur cerita. Pembuatan *storyboard* harus berdasarkan dengan tujuan dan sasaran.

Selain itu, storyboard juga menjadi panduan untuk pembuatan flowchart

program yang akan dijalankan dalam aplikasi. Dengan sketsa gambar dari storyboard dapat diperkirakan asset apa saja yang dibutuhkan dalam aplikasi.

Di bawah ini adalah contoh storyboard untuk menu utama.



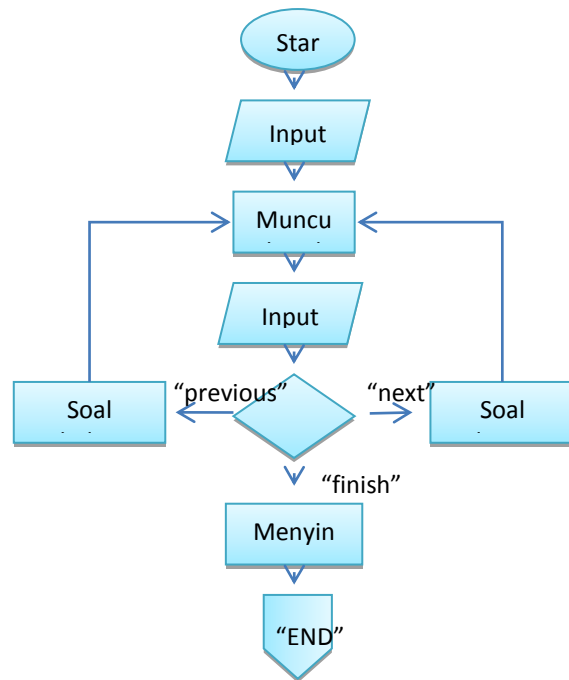
Gambar 1 Storyboard Perancangan Letak Asset Pada Game Tampilan Menu Utama

Pada gambar tersebut terlihat visualisasi sederhana mengenai tampilan halaman menu dalam kondisi-kondisi yang berbeda. Hal ini dimaksudkan agar semua kemungkinan yang akan terjadi dapat digambarkan dan kemudian di jadikan sebagai landasan pembuatan.

3. Membuat Flowchart Jalannya Aplikasi

Flowchart adalah visualisasi urutan jalannya suatu proses. Di dalam sebuah aplikasi terdiri dari beberapa proses. Di dalam proses terdapat tahapan-tahapan yang harus berurutan, termasuk aturan-aturan yang harus dilakukan. Pembuatan *flowchart* di tujukan untuk mendeteksi kemungkinan adanya proses yang tidak diinginkan, juga sebagai acuan dalam alur pembuatan sebuah proses dalam aplikasi. Dari pembuatan *flowchart* dapat dilihat referensi apa saja yang dibutuhkan dalam proses. Hal tersebut dapat meningkatkan efisiensi dalam pembuatan aplikasi.

Berikut ini adalah contoh *flowchart* untuk soal *listening*.



Gambar 2 Flowchart Listening

Gambar tersebut menunjukkan alur program yang berjalan dalam menampilkan soal.

B. Persiapan

1. Membuat Asset

Aset adalah bahan atau material yang dibutuhkan di dalam aplikasi, seperti gambar, background gambar, background musik, video, bentuk tulisan, dll. Pembuatan aset akan disesuaikan menurut tema, sasaran dan tujuan, agar pengguna merasa nyaman dalam berinteraksi dengan *interfacedi* dalam aplikasi.

Pembuatan aset mengambil tema kartun, sesuai dengan tema buku yang menjadi cerita dalam aplikasi. Selain itu, desain desain yang sederhana juga memudahkan pengguna dalam menjalankan aplikasi. Di bawah ini adalah beberapa contoh desain gambar untuk asset di dalam aplikasi



Gambar 3 Desain Asset Button Aplikasi

2. Mencari Referensi Yang Diperlukan
 Referensi digunakan sebagai landasan teori saat melakukan percobaan. Pengumpulan referensi juga di sesuaikan dengan apa yang akan kita buat. Seperti bahasa pemrograman, karena kita akan menggunakan *game engine* unity3d yang dapat menggunakan bahasa C# dan JS, maka pilih salah satu sebaga referensi yaitu C#. Kemudian referensi mengenai *game engine* juga sangat penting, dalam kasus ini kita akan menggunakan *game engine* Unity 3D.

Referensi dapat berupa pengetahuan apapun tentang yang kita cari, seperti teknik, plugin, sintak pemrograman, dll. Referensi mengenai bahasa pemrograman C# dan Unity 3D dapat berasal dari mana saja, seperti vidio tutorial, artikel-artikel terkait, buku-buku, dll.

C. Percobaan

1. Melakukan Percobaan
 Dari referensi-referensi yang telah di dapat, tidak langsung diimplementasikan kedalam aplikasi. Referensi tersebut harus melalui tahapan percobaan untuk mengetahui referensi tersebut sesuai dan dapat digunakan atau tidak. Kesesuaian referensi sangat mempengaruhi kinerja aplikasi yang akan dibangun. Percobaan dilakukan terpisah dengan project utama, agar steril dan tidak merusak atau mengganggu project utama.

2. Membandingkan Referensi
 Terkadang ada beberapa referensi yang memiliki tujuan sama tetapi menggunakan cara yang berbeda. Di dalam tahap percobaan, kita akan mngetahui alur program berjalan, sehingga kita dapat menentukan referensi mana yang bisa digunakan dan cocok dengan alikasi yang sedang di bangun. Penggunaan referensi yang tepat juga dapat mempermudah kinerja perangkat yang digunakan.

D. Implementasi

Setelah mendapat asset, referensi dan pengetahuan yang cukup, saatnya mengimplementasikannya pada game engine. Dengan menggunakan game engine pembangunan aplikasi akan semakin mudah.

1. Main Menu
 Di bawah ini adalah tampilan dari menu utama.



Gambar 4 Tampilan Menu Pilih Cerita



Gambar 5 Tampilan Menu Login

Pada kedua gambar di atas menunjukkan menu pilih cerita dan login sebelum memulai, setiap

pengguna diharuskan untuk mengisi nama dan nomor id. Hal tersebut untuk membedakan hasil jawaban dari setiap pengguna. Form hanya akan muncul saat pengguna pertama masuk aplikasi dan saat pengguna telah selesai dan mereset nilai. Sehingga dapat langsung digunakan oleh pengguna lain. Pada tampilan menu utama ada 2 pilihan tombol untuk 2 pilihan cerita yang berbeda, Pokina dan Tommy, yang masing-masing pilihan akan menuju sub menu masing-masing.

2. Sub Menu

Di bawah ini adalah gambar dari sub menu pokina



Gambar 6 Tampilan Menu Awal Kategori Soal



Gambar 7 Tampilan Menu Awal Kategori Soal Setelah Selesai DiKerjakan

Sub menu berisi 4 materi dasar dalam toefl, listening, reading, writing dan speaking. Masing-masing menu akan menuju pada soal yang berbeda. Ketika 1 materi soal sudah terselesaikan, maka akan muncul gambar tandai yang berarti sudah selesai dan tidak dapat di

kerjakan kembali. Masing-masing soal memiliki batas waktu untuk mengerjakan. Tampilan interface dibuat sangat sederhana agar pengguna tidak kesulitan dalam menjalankan aplikasi. Tombol kembali digunakan untuk kembali ke menu utama.

3. Listening

Materi *listening* yang biasanya hanya menggunakan suara dalam penyampaian cerita, diubah menggunakan film animasi pendek. Dengan demikian pemanfaatan perangkat media dapat dimaksimalkan.

Di dalam soal *listening*, akan ada perintah untuk melihat sebuah film mengenai tokoh utama yaitu pokina dan tommy, masing-masing pada soal yang berbeda. Kemudian akan ditayangkan film animasi pendek yang nantinya akan menjadi bahan materi pada soal listening. Berikut adalah tampilan menu *listening*



Gambar 8 Tampilan Menu Soal Listening

Setelah menonton film pendek, pengguna akan mengerjakan beberapa soal dengan batasan waktu 30 detik per soal. Tipe soal dalam materi listening adalah pilihan ganda dengan 4 pilihan jawaban. Dengan tanda panah ke kanan dan ke kiri untuk melanjutkan dan memundurkan soal, pengguna dapat melihat kembali soal sebelumnya, sebelum waktu yang ditentukan habis. Jika waktu habis, secara otomatis soal akan tertutup dan kembali ke sub menu, dan jawaban akan tersimpan. Jika

sebelum waktu yang ditentukan belum habis, dan soal sudah selesai dikerjakan tombol finish dapat langsung menyimpan jawaban dan kembali ke sub menu tanpa menunggu waktu habis. Pada gambar di bawah ini adalah tampilan menu soal *listening* apabila telah menonton film animasi pendek sebagai berikut



Gambar 9 Tampilan Menu Soal Listening Setelah Melihat Film Animasi

4. Reading

Dalam materi reading pada karakter pokina, user akan diberikan soal dengan bacaan disampingnya. Bacaan yang ada di sebelah kiri soal dapat di-scroll ke atas dan bawah. Waktu yang diberikan adalah 10 menit. Dalam waktu tersebut pengguna harus menjawab 10 pertanyaan pilihan ganda. Jika waktu yang diberikan habis, secara otomatis jawaban yang ada akan tersimpan, dan akan kembali ke sub menu. Pada gambar di bawah ini adalah tampilan menu soal reading sebagai berikut



Gambar 10 Tampilan Menu Soal Reading

5. Writing

Dalam materi *writing*, pengguna akan diperintahkan untuk menulis maksimal 1000 karakter, mengenai bagaimana dapat hidup sehat dengan pak-coy. Pembatasan karakter dikarenakan kelemahan program yang hanya dapat menampung jawaban sebanyak 1000 karakter. Waktu yang diberikan untuk menulis adalah 15 menit. Jika sudah selesai, dan menekan tombol finish, atau waktu habis, maka jawaban akan disimpan dan kembali ke sub menu.

6. Speaking

Pada materi speaking, pengguna akan diminta untuk melihat gambar karakter Pokina atau Tommy di bagian samping, kemudian diminta untuk merekam suara mereka dan mendeskripsikan tentang apa yang ada pada gambar. Diberikan waktu 10 menit untuk merekam. Perekam akan berhenti setelah 10 menit atau menekan tombol stop, kemudian hasil rekaman akan di simpan dalam satu folder yang sama, dimana aplikasi berada pada file.

7. Report

Jika ketiga soal materi pada kedua cerita sudah selesai dikerjakan, maka akan muncul tombol *report* pada menu utama. Untuk melihat nilai yang didapat, harus memasukkan kata sandi, karena hanya admin atau guru yang boleh melihat hasil dari pengujian. Seperti pada gambar dibawah ini.



Gambar 11 Tampilan Menu Report

Report akan menampilkan jawaban akhir dari jawaban ketiga materi dan jumlah jawaban yang benar. Sedangkan untuk materi speaking, hasil rekaman pengguna akan tersimpan di dalam folder file dimana aplikasi ini berada. Berikut adalah tampilan halaman report.



Gambar 12 Tampilan Hasil Report Nilai

Untuk penggunaan secara masal dengan user bergantian, cukup tekan tombol reset. Tombol reset akan menghapus semua data jawaban dari pengguna sebelumnya, tetapi juga menyimpan hasil jawaban tersebut kedalam sebuah file, yang dapat diakses oleh admin atau guru. Dengan begitu pengguna selanjutnya dapat langsung menggunakan aplikasi ini dari awal. Sehingga penilaian dapat dilakukan pada perangkat yang berbeda dan pada waktu yang berbeda juga.



Gambar 13 Tampilan Menu Report 2
Menu Pokina Dan Tommy

SIMPULAN

Dalam game Tommy & Pokina *language game: TOEFEL like software* ini merupakan game edukasipembelajaran bahasa inggris/toefel bagi pelajar SMP kelas 8. Untuk pembuatan dan perancangan game dibuat dengan engine Unity 3D dengan bahasa pemrograman C#. Perancangan *gamedimulai* (1) Perencanaan seperti menentukan tujuan dan sasaran, membuat storyboard, membuat flowchart jalannya aplikasi. (2) Persiapan seperti membuat asset, mencari referensi coding yang di perlukan. (3) Percobaan seperti melakukan uji coba/percobaan, membandingkan referensi. (4) Implementasi seperti dengan mengkolaborasi hasil percobaan. Ke empat proses ini untuk mempermudah dalam pemrogramman. Game Tommy & Pokina *language game* memiliki 4 kategori soal seperti *Listening* dengan menampilkan film animasi pendek dua cerita Tommy The Tomato Actor dan Pokina The Pak Choy Chef, *Writing*, *Reading*, *Speaking*. Selain itu penguji seperti guru dapat melihat nilai hasil yang telah di kerjakan melaui report.

DAFTAR RUJUKAN

- [1] W. Wibisono and L. Yulianto, "Perancangan Game Edukasi Untuk Media Pembelajaran Pada Sekolah Menengah Pertama Persatuan Guru Republik Indonesia Gondang Kecamatan Nawangan Kabupaten Pacitan," *Speed-Sentra Penelit. Eng. dan Edukasi*, vol. 9, no. 2, 2012.
- [2] "THIRTY-FOUR PERCENT OF TOP GAMES ARE MADE WITH UNITY," *unity3d.com*. [Online]. Available: <https://unity3d.com/public-relations>. [Accessed: 30-Aug-2016].
- [3] A. Luthfi, "MENGENAL UNITY, ENGINE GAME UNTUK DEVELOPER," *celebrity.okezone.com*, 2014.
- [4] J. Y. Siswanto, D. T. Ardianto, and E. Srisanto, "Perancangan Video Game Legenda Anglingdarma," *J. DKV Adiwarna*, vol. 1, no. 4, p. 12, 2014.
- [5] L. Nurjannah, "PEMBUATAN GAME 'MAIN KATA' SEBAGAI SARANA PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA DENGAN MENGGUNAKAN UNITY3D," phdthesis, Universitas Sebelas Maret, 2014.

[JET] Submission Acknowledgement

I Dewa Putu Hermida <redaksi@jurnalet.com>

Oct
22

to me

The following message is being delivered on behalf of Jurnal Elektronika dan Telekomunikasi.

Dr. Ekawati Marhaenny Dukut:

Thank you for submitting the manuscript, "The Visual Design Process of Pokina & Tommy Picturebook to a Digital Animation for a Language Game PC Software" to Jurnal Elektronika dan Telekomunikasi. With the online journal management system that we are using, you will be able to track its progress through the editorial process by logging in to the journal web site:

Manuscript URL: <http://www.jurnalet.com/jet/author/submission/190>

Username: ekawati

If you have any questions, please contact me. Thank you for considering this journal as a venue for your work.

Perancangan Visual Tommy & Pokina Language Game

Christine Ayu Wulandari, Thecla Brenda Chandrawati, Ekawati Marhaenny Dukat

¹Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer Universitas Katolik Soegijapranata
Email: christine15ayu@gmail.com

³Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer Universitas Katolik Soegijapranata
Email: brenda@unika.ac.id

⁴Program Studi Sastra Inggris, Fakultas Bahasa & Seni Universitas Katolik Soegijapranata
Email: ekawati@unika.ac.id

(Received: tgl-bln-thn; Reviewed: tgl-bln-thn; Revised: tgl-bln-thn; Accepted: tgl-bln-thn; Published: tgl-bln-thn)



©2017 –EST Program Pascasarjana Universitas Negeri Makassar. Ini adalah artikel dengan akses terbuka dibawah licensi CC BY-NC-4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>).

ABSTRAK

Game bermanfaat dalam menghilangkan rasa jenuh, untuk dapat berfikir dalam mengatur strategi dan mengambil keputusan, serta untuk refresing. Namun game juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang unik. Game merupakan aplikasi dalam dunia maya yang memiliki kreatifitas serta penuh imajinasi di dalamnya. Hal ini diperkuat dengan adanya tampilan konsep-konsep dalam game seperti yang terlihat pada tampilan asset visual. Tampilan asset visual ini dilakukan dalam tahapan pengembangan asset visual (Game Assets Development Phase) meliputi grafis, efek visual, tipografi dan tampilan antar muka (interface). Game Tommy & Poki's language game: TOEFEL like software ini merupakan game edukasi sebagai media pembelajaran bahasa inggris/toefl bagi pelajar SMP kelas 8 yang dikemas secara menarik. Pengembangan pembuatan desain aset visual game "Tommy & Poki's language game" menerapkan metode symbolic Analogy dengan pengambilan bentuk dasar dari bentuk objek yang dibentuk lebih sederhana tanpa menghilangkan ciri utama dari objek tersebut. Perancangan tampilan visual meliputi aspek gambar/objek, view, komposisi, dan desain tata letak/layout yang berguna sebagai dasar pengembangan visual dalam game.

Kata Kunci: *Game Edukasi, Asset Visual, Symbolic Analogy.*

PENDAHULUAN

Dunia *game* merupakan dunia maya yang penuh imajinasi dan kreatifitas hal ini diperkuat oleh tampilan konsep-konsep dari sebuah permainan yang dijalankan. Tampilan konsep ini terlihat pada tampilan visual. Pembuatan tampilan konsep-konsep *game* tentu saja melibatkan banyak orang dalam proses pembuatannya mulai dari dunia seni, animasi, musik, pemrograman dan lain-lain.

Game merupakan media interaktif dimana membutuhkan interaksi user dalam

memainkannya. Maka dalam interaksi atau komunikasi tersebut diperlukannya tampilan visual yang dapat menarik user dan tercapainya dalam penyampaian pesan *game*.

Proses pengembangan *game* terdapat tahapan dalam pengembangan aset visual (*Game Assets Development Phase*) meliputi grafis, efek visual, tipografi dan tampilan antar muka (interface)[1].

Game "Tommy & Poki's language game" merupakan *game* pembelajaran bahasa inggris/toefl. Dalam *game* tersebut terdapat latihan soal – soal serta adanya video animasi

yang terbagi dalam dua cerita. Cerita dalam *game* ini ditampilkan pada dua pilihan menu yaitu Pokina dan Tommy. Pokina merupakan tokoh karakter sawi yang berprofesi sebagai koki wanita dan Tommy adalah tokoh karakter tomat yang berprofesi sebagai seorang aktor.

Di setiap menu berisikan soal – soal latihan toefl seperti listening, reading, writing, dan speaking yang terdapat pada menu pilihan kategori soal yang berurutan. Menu kategori soal pertama adalah sesi listening yang disuguhkan dalam video animasi. Apabila telah melihat video animasi tersebut pemain harus menjawab semua pertanyaan soal agar dapat melanjutnya ke kategori soal seperti reading, writing, dan speaking. Secara keseluruhan pemain harus menjawab semua soal sesuai waktu yang telah di tentukan agar dapat melanjutkan ke kategori soal selanjutnya. *Game* edukasi pembelajaran bahasa inggris/toefl ini berbasis PC.

Game pembelajaran bahasa inggris/toefl ini berlandaskan dari buku cerita Pokina dan Tommy yang kemudian dikembangkan dalam bentuk digital yang ceritanya terlihat pada video animasi serta pertanyaan setiap soal yang seputar dari buku cerita yang telah animasikan dalam video animasi tersebut.

TINJAUAN PUSTAKA

D. *Game*

Game berasal dari bahasa Inggris yang memiliki makna permainan atau merupakan aktivitas terstruktur atau semi struktur yang dilakukan untuk bersenang – senang dan digunakan sebagai media dalam pembelajaran[2].

Menurut O.Morgenstern dan J.Von Neuman dalam W.Wibisono dan L.Yilianto mengatakan “ Permainan merupakan sekumpulan peraturan yang membangun situasi bersaing dalam beberapa orang atau kelompok dalam memilih strategi untuk memaksimalkan kemenangan sendiri serta menghindari dari kemenangan lawan[2].

Elemen – elemen dasar dalam game dibagi dalam 3 elemen sebagai berikut :

1. Elemen Visual meliputi semua elemen grafis yang digunakan sebagai interaksi user atau pengguna dengan game.
2. Audio adalah unsur pendukung yang berguna untuk membuat pemain terasa lebih nyata dikarenakan audio yang memiliki kesan dimensi dan efek yang dapat menstimulus otak serta saraf motoric gerak.
3. Gameplay adalah sistem permainan yang mengatur alur cerita, serangkaian program serta beberapa aturan yang mendasari dalam game tersebut.

E. Desain Grafis

Dalam pandangan ilmu komunikasi, desain grafis merupakan penyampaian pesan visual yang berwujud teks dan gambar. Desain grafis dapat diartikan sebagai desain komunikasi visual[3]. Tampilan Visual Desain Grafis dapat dibagi menjadi Desain 2D dan Desain 3D. Desain grafis 2D merupakan desain yang terlihat tidak timbul atau dapat dikatakan terlihat kurang nyata karena tidak adanya dimensi yang menonjol[4].

Pada umumnya, proses perancangan, perencanaan dan pelaksanaan produksi desain asset visual untuk game diawali dengan penetapan spesifikasi deskriptif yang kemudian diikuti dengan perancangan visual dari objek yang akan ditampilkan dalam game. Salah satunya adalah penetapan atau pengarahan bentuk.

Sarwono mengemukakan bahwa metode desain dalam penciptaan desain bentuk benda[1] antara lain sebagai berikut :

1. Constraint merupakan hal atau kondisi spesifik yang dapat digunakan sebagai arahan atau alasan terciptanya bentuk visual pada benda tersebut. 4 Kategori ini meliputi Radical Constraint, Formal Constraint, Practical Constraint, dan Symbolic Constraint.
2. Analogy merupakan persamaan prinsip atau kesamaan komponen yang dikandung oleh 2 atau lebih hal yang berbeda. 4 Kategori ini meliputi

Personal Analogy, Direct Analogy, Symbolic Analogy dan Fantasy Analogy.

Perancangan dengan metode *Symbolic analogy*[1] merupakan metode mengidentifikasi suatu objek yang kemudian diambil ciri khas utama dari objek tersebut sehingga dapat diadaptasi ke dalam bentuk lain. Atau dapat dikatakan Symbolic Analogy hanya diterapkan sebagai pengambilan bentuk dasar dan dalam pewarnaannya dapat diubah.

Dalam tulisan ini akan membahas tampilan visual dalam game “Tommy & Poki’s language game” yang bertemakan pembelajaran bahasa Inggris/TOEFL dari buku cerita dalam bentuk digital.

HASIL DAN PEMBAHASAN

E. Perancangan Visualisasi Buku Ke Digital Animasi

Pada dasarnya buku berisi teks dan hanya terdapat sedikit gambar yang ditampilkan didalamnya dalam menyampaikan informasi. Baik itu buku cerita, buku pelajaran atau media cetak lainnya. Terkadang anak kurang minat dalam membaca khususnya dalam buku pelajar.

Desain grafis menjadi peran penting dalam kehidupan di zaman pencitraan ini. Proses perancangan, para desainer memanfaatkan berbagai macam unsur rupa antara lain seperti warna, garis, gambar, huruf, bidang, dan fotografi. Unsur rupa tersebut di susun menjadi satu kesatuan dengan tata cara tertentu yang dapat menyampaikan pesan secara efektif. Tata cara yang digunakan untuk merangkai unsur visual yang dapat dikatakan bahasa visual. Desain grafis tidak hanya digunakan sebagai media penyampaian secara visual, namun bagaimana pesan itu dapat memberikan dampak yang mampu mempengaruhi penerima pesan secara ampuh sehingga dapat menjadi media pemecahan masalah[5].

Untuk itu dibuatlah digital animasi yang mengambil cerita dari buku Poki dan Tommy. Pada buku cerita Poki si sawi koki menggambarkan karakter laki – laki namun dalam video animasi digambarkan dalam karakter perempuan dikarenakan cerita

Tommy si tomat aktor sudah menggambarkan karakter laki – laki. Hal ini agar tidak adanya perbedaan penggambaran gender.

Perancangan bentuk dan tampilan visual pada video animasi dibutuhkan karena dapat menarik dalam penyampaian konsep cerita.

Pada game “Tommy & Poki’s language game” tampilan visual desain dengan model grafis 2D dengan teknik penggambaran menggunakan pendekatan symbolic analogy dalam perancangan bentuk dan tampilan pada video animasi serta desain asset pada gamenya.

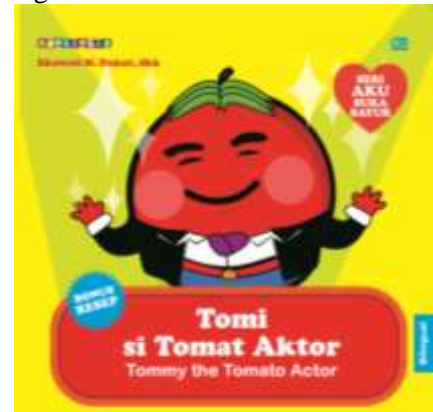
F. Pengembangan Visualisasi Video Animasi Dan Desain Asset Dalam Game Tommy & Pokina Language Game

Berikut ini adalah proses pengembangan yang akan di tampilkan dalam game.

1. Visualisasi Pada Video Animasi

Landasan buku cerita yang akan di animasikan diambil dari judul buku sebagai berikut ini

- Tommy The Tomato Actor
Buku cerita dengan judul ini dapat dilihat pada gambar di bawah ini



Gambar 14 Judul Buku Tommy The Tomato Actor

- Poki The Pak Choy Chef
Judul dalam cerita animasi diganti menjadi Pokina The Pak Choy Chef dalam versi perempuan. Di bawah ini adalah tampilan buku cerita Poki sebagai berikut



Gambar 15 Judul Buku Poki The Pak Choy Chef

Alur buku cerita yang akan di buat dalam bentuk digital animasi dilakukan beberapa tahap antara lain sebagai berikut :

2. Pembuatan Storyboard

Storyboard adalah sebuah sketsa gambar yang bersambung yang disusun secara urut sesuai dengan alur cerita tiap scene, storyboard ini tidak perlu realistis. Di dalam storyboard juga dapat digambarkan suasana latar, serta adegan karakternya. Storyboard ini memudahkan jalannya proses pembuatan berlangsung. Pembuatan storyboard ini berlandaskan dari buku cerita yang telah ada. Pada gambar di bawah ini adalah contoh gambaran storyboard dari scene opening yang menampilkan judul cerita pada dua cerita tersebut sebagai berikut ini



Gambar 16 Contoh Storyboard Scene Opening Tommy & Pokina

3. Pembuatan Asset Animasi

Animasi adalah memberi hidup atau jiwa dan menggerakkan benda mati yang dibuat secara berurutan dalam posisi atau gerakan berbeda yang dapat menciptakan kesan seolah hidup dalam sebuah rangkaian gambar.

Pembuatan asset video animasi ini sangat penting agar dapat menggambarkan dan menyampaikan ide konsep cerita dengan baik serta menarik. Pembuatan asset video animasi ini seperti desain background dan karakter tokoh yang akan di ditampilkan. Mendesain background dan karakter di sesuaikan dengan alur cerita yang ada di buku kemudian dikembangkan. Yang perlu diperhatikan dalam membuat asset seperti background, karakter serta atribut lainnya adalah pewarnaan yang harus memiliki suatu kesatuan agar karakter tetap dapat dilihat meski di tampilan background yang ramai dengan warna. Secara garis besar visual video animasi memiliki warna yang cerah, ceria dan mencolok namun tetap enak di pandang mata.

Dibawah ini adalah beberapa contoh tampilan desain karakter dan background yang ada di buku cerita dengan tampilan video animasi antara lain sebagai berikut :

4. Desain Karakter

Dalam mendesain karakter hendaknya ditentukan terlebih dahulu sebuah konsep atau ide cerita. Setiap tokoh karakter memiliki karakteristiknya masing – masing. Dalam pembuatan karakter video cerita animasi ini sudah ada gambaran dari buku cerita yang kemudian di kembangkan. Karakter pada pada video animasi dari buku cerita ini menggambarkan sayuran dan buah yaitu tomat dan sawi. Berikut ini tampilan karakter dari kedua cerita yaitu untuk pembuatan *Tommy the Tomato Actor* dan *Pokina the Pak Choy Chef*:

a) **Tommy the Tomato Actor**



Gambar 17 Karakter Tommy Dalam Buku



Gambar 18 Karakter Tommy Dalam Video Animasi

Dari kedua gambar di atas dapat diperhatikan antara gambar 3 dan 4 terlihat perbedaan yang terlihat dari bentuk tampilan wajah seperti mata dan pipi, serta tampilan rambut. Gambar 4 di buat terlihat muda dan imut dibandingkan dengan gambar 3, namun karakter tetap menggunakan setelan pakaian yang masih sama yaitu jas.

b) **Pokina the Pak Choy Chef**

Pada gambar di bawah ini dapat diperhatikan antara gambar 5 dan 6 terlihat perbedaan dari sisi warna dimana gambar 6 pada tampilan di video animasi yang memiliki warna yang terang dan terlihat segar, selain itu memiliki ciri perbedaan karakter. Dimana gambar 5 merupakan karakter versi laki – laki sedangkan gambar 6 merupakan karakter perempuan yang dapat dilihat dari rona pipi serta aksesoris yang dikenakan seperti yang terlihat pada gambar. Berikut adalah gambar karakter dari buku cerita dan video animasi



Gambar 19 Karakter Poki dalam Buku Cerita



Gambar 20 Karakter Pokina dalam Video Animasi

5. Background

Fungsi background sebagai penunjang untuk menciptakan dunia si karakter dari tingkah laku karakter tersebut. Background juga sebagai tampilan visualisasi agar dapat menyampaikan informasi yang menarik dimana terdapat grafis dan teks yang mendukung.

a) **Tommy the Tomato Actor**

Pada gambar desain tampilan gambar 7 merupakan tampilan desain background pada buku cerita Tommy dan gambar 8 merupakan tampilan background visualisasi animasi. Dapat dilihat pada kedua tampilan seperti pada gambar di bawah ini dimana pada desain tampilan gambar 9 memiliki tampilan yang lebih ramai dengan adanya aksesoris tampilan yang dapat melihat suasana sang actor yang sedang menghadiri sebuah acara. Berikut ini adalah gambar tampilan background Tommy The Tomato Actor dari buku cerita dan dalam video animasi



Gambar 21 Tampilan Background Tommy Dalam Buku Cerita



Gambar 22 Tampilan Background Tommy Dalam Video Animasi

b) Pokina The Pak Choy Chef



Gambar 23 Tampilan Background Poki's Dalam Buku Cerita



Gambar 24 Tampilan Background Poki's Dalam Video Animasi

Pada kedua gambar diatas dapat dilihat pada desain tampilan background dalam video animasi yang terletak pada gambar 11 lebih terlihat ramai dengan adanya perlengkapan memasak serta suasa dapur yang memiliki banyak perabotan serta memiliki warna yang bervariasi.

6. Compositing

Compositing adalah proses menyatukan semua elemen dalam satu scene. Seperti menyatukan background, karakter, sound dalam satu lembar kerja. Pada proses ini menggunakan software Adobe Flash/ CC Animate. Yang perlu diperhatikan dalam mengubah gambar menjadi animasi, karakter yang berbicara harus disesuaikan antara gerakan mulut dengan sound. Hasil output yang dikeluarkan dalam proses ini adalah format video yaitu mp4 atau avi, format tersebut dapat di pilih sesuai yang diperlukan.



Gambar 25 Tampilan Lembar Kerja Proses Compositing Di Flash

Pada gambar di atas adalah tampilan proses pembuatan video scene animasi dimana dengan menggunakan tahapan compositing dan pengerjaan gerakan animasi dilakukan sekaligus dalam satu lembar kerja.

7. Rendering

Rendering adalah proses menyatukan semua scene yang telah dibuat menjadi satu film. Untuk mempercantik proses penyatuan scene ini dapat ditambahkan backsound atau efek transisi antara video per scene. Proses rendering dalam pengerjaan video animasi ini menggunakan software Adobe Premiere, berikut adalah tampilannya



Gambar 26 Tampilan Rendering Di Premiere

G. Desain Asset Perlengkapan Game

Desain asset pelengkap disini seperti tampilan *interface* dalam *game*. *User Interface* (UI) atau antar muka pemakai yang merupakan cara kerja komunikasi antara user dengan sistem. GUI (*Graphical User Interface*) dapat dikatakan sebagai tampilan grafis yang di gunakan dalam membantu pengguna pada suatu sistem seperti saat pemain menekan tombol untuk menjalankan perintah kita. Tombol tersebut merupakan bagian dalam GUI. Desain GUI dalam game “Tommy & Poki’s *language game*” identik dengan warna – warna cerah yang menyala agar tidak kalah dengan background yang sebagian besar berwarna coklat dengan dengan tekstur kayu. Di bawah ini adalah tampilan interface sebagai berikut



Gambar 27 Asset GUI

SIMPULAN

Dalam game Tommy & Pokina *language game*: *TOEFEL like software* ini merupakan game edukasi sebagai media pembelajaran bahasa inggris/toefl bagi pelajar SMP kelas 8 yang dikemas secara menarik. Game ini di buat berlandaskan dari buku cerita yaitu Tommy The Tomato Actor dan Poki The Pak Choy Chef yang cerita dari buku tersebut dikembangkan dalam animasi pendek. Untuk mengubah gambar dari buku cerita menjadi bentuk animasi diperlukan beberapa tahap

proses pengerjaan yaitu pembuatan storyboard tiap scene untuk memudahkan pengolahan dalam animasi asset; pembuatan asset animasi seperti karakter serta gerakan dan background; compositing merupakan proses menyatukan semua asset element satu scene seperti background, karakter animasi, sound yang dikerjakan dalam satu lembar kerja; rendering proses penyatuan semua scene agar tercipta satu video utuh.

Kesulitan yang dihadapi dalam pembuatan digital animasi dari gambar buku cerita adalah menyatukan sound karakter berbicara dengan gerakan animasi karakter tersebut dikarenakan membutuhkan ke telitian ekstra agar antara dubbing dengan gerakan mulut dapat sesuai dengan yang di ucapkan.

DAFTAR RUJUKAN

- [1] W. Wibawanto, “Pengembangan Aset Visual dalam Game Simulasi Pertanian Organik ‘Astro Farmer’ dengan Pendekatan Symbolic Analogy,” 2015.
- [2] W. Wibisono and L. Yulianto, “Perancangan Game Edukasi Untuk Media Pembelajaran Pada Sekolah Menengah Pertama Persatuan Guru Republik Indonesia Gondang Kecamatan Nawangan Kabupaten Pacitan,” vol. 2, no. 2, 2010.
- [3] R. Wahyudi, “Game Designer, Mitos atau Sungguhan?,” 2013. [Online]. Available: <http://tekno.kompas.com/read/2013/02/25/09282582/game.desainer.mitos.atau.sungguhan>.
- [4] A. Firmansyah, “Pengertian Desain Grafis,” 2012. [Online]. Available: www.reyarifin.com/2012/07/pengertian-desain-grafis.html.
- [5] A. A. S and T. L. Concept, *Tinjauan Desain Grafis*. Concept Media, 2011.

5.1.8. Publikasi Ilmiah ke Jurnal Internasional Bereputasi

Asian Englishes
Chukyo University
College of World Englishes
101-2 Yagoto Honmachi, Showa-ku
Nagoya 466-8666

Tel: +81-90-9122-5610
E-mail: dangelo@lets.chukyo-u.ac.jp
www.tandfonline.com/reng



October 17, 2017

TO WHOM IT MAY CONCERN:

This is to confirm that as Editor in Chief, I have received the paper entitled "Popularizing Indonesian Scenes through Picturebooks and Digital Animation Software: A World English Teaching Idea" authored by Ekawati Marhaenny Dukut. This paper was submitted as a result of my involvement with the 5th Celt International Conference and Journal Workshop, September 9-11, 2017; sponsored in conjunction with Soegijapranata Catholic University.

I have found that the paper is publishable in Asian Englishes, which is abstracted in SCOPUS, the ESCL, MLA, and EBSCO), after some revisions. I pledge to work with the author to bring the paper to the point where it can be published online and in the paper journal, sometime in early to mid 2018.

Sincerely,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'J. D'Angelo', written in a cursive style.

James F. D'Angelo, Editor in Chief

Popularizing Indonesian Scenes through Picturebooks and Digital Animation Software: A World English Teaching Idea

Ekawati Marhaenny Dukut

English Department, Soegijapranata Catholic University, Semarang, Indonesia

ekawati@unika.ac.id; ekawatimd@gmail.com

Ekawati Marhaenny Dukut has been a full-time professor at the English Department, Faculty of Language & Arts at Soegijapranata Catholic University in Semarang, Indonesia since 1998. During that time, her courses and research deal with the teaching of EFL; Popular Culture, Gender, American, Gender, Communication and Media Technology Studies. She is author to “I Love Vegetable” book series published by PT Gramedia, head researcher and creator of a semi-TOEFL “Pokina & Tommy: English Language Game Software”, speaker to the Asia TEFL-TEFLIN International Conference and keynote speaker to the 5th Celt Internatiobal Conference: Contextuaizing the Trajectory of Culture, Language and Arts in Contemporary Society funded by the Ministry of Research, Technology and Higher Education in Indonesia in 2017, and to which she has presented parts of what will be discussed in this manuscript in Asian Englishes journal.

Popularizing Local Indonesian Scenes through Picturebooks and Digital Animation Software: A World English Teaching Idea

Ekawati Marhaenny Dukut

Abstract: Teachers of English Language in Indonesia are continually challenged to make innovative and creative ways in order to make students learn and use the language well for communication. Successful with a communicative service program for Kindergarten up to second grade of Primary School in promoting a bilingual picture book series (Indonesia-English) that contains simple English vocabularies with correct pronunciation for cute, lovable and colorful vegetable characters that talk about the importance of vegetable consumption, this activity became the basis for conducting research on what can be done to make English language learning an enjoyable activity for young students. Upon finding that students are more motivated to learn with a media technology in mind, the researcher devices a semi-TOEFL software for students. This manuscript, thus describes (1) why 8th grade students is the best target to introduce a language learning game software, (2) why picturebook stories are more popular for the Z generation if it is developed into digital animation movies, (3) how the scenes of the Indonesian culture is preserved through attractive and enjoyable digital animation product, and (4) how a semi-TOEFL language learning game software becomes the solution to a creative English teaching-learning classroom.

Key words: popular, picturestory book, Z generation, digital animation, game software

1. Indonesia and its competence-based curriculum in schools

In 2014, the Indonesian Ministry of Education and Culture has officially implemented a school curriculum called the Competence-Based Curriculum (CBC), where objectives are “formulated in terms of a prescribed or target competence of the outcomes of language learning” (Agustien, 2014, p. 39-40). Agustien elaborates about the curriculum as having been based on a Systemic Functional Linguistic (SFL) theory that “sees language as a resource for making meaning, for interacting with others, and for communication”. Communication in this case is about how people can interact with others by use of language that has lexico-grammar rules to abide, so the conversation produced by the language is

meaningful or functional. In linguistic terms, conversations would only become functional when it meets the interlocutor's expectations.

Having communicative competence in language, however, according to Celce-Mucia, Dornyei, & Thurrel (1995) also means that a learner must not only possess linguistic competence (the knowledge of language code in syntax, morphology, vocabulary, phonology, orthography) but also actional competence (the ability to understand and convey communicative intent by interpreting and performing language functions), socio-cultural competence (the knowledge of customs, rules and beliefs, and principles of a given society), strategic competence the ability to adapt the use of verb and nonverbal language for communication) and discourse competence (the ability to use the four language skill areas, i.e. listening, speaking, reading, and writing). Following this reasoning, therefore, in the teaching of EFL in Indonesia, the four skills must be integrated to communicate the socio-cultural and strategic competence of the language learners.

Theoretically, Agustien (2014) believes the previous curriculum that gives 360 hours of English language learning in elementary school, 480 hours in junior high school, and 540 hours in senior high school can help attain the above objective. In practice, the current CBC which eliminated the elementary school's 360 hours of English in order to give more time for the teaching and learning of local languages questions the communicative competence level a student can have. It is through this rationale, that an innovative and creative material becomes important in order to help reach the goal of students whose English can orient him/her as a global person who is equipt with a satisfactory communicative competence.

2. Media technology in English classrooms

In order to be regarded as a globalized person, the education field supports the efforts of academicians and researchers to create innovations that make good use of the development of today's media technology. The underlying reason for this is the Z generation of students who cannot avoid the frequent use of electronic gadgets in their daily lives. Comprising of nearly two billion people the teenagers and young adults of the Z generation are believed to be a generation which are global, social, visual and technological. They are the social media drivers and popular culture leaders, who are intimate friends with today's gadgets. From the moment someone wakes up, the first thing she would get her hands on is the mobile phone. Not only will she be checking on the time, but she will start chatting to her digital media friends about the scheduling of the day. Be it Facebook, Whatsapp, Skype or Instagram application, she would busily make herself exist in her virtual world first, before finally

deciding to get up from bed, wash up and make other preparations for school. With this kind of environment, it is interesting to note that students see an academic atmosphere as positive when some kind of media technology is used in the classroom (Khofilah, 2016, p. 68) rather than just discussing about what they may find through the traditional learning of reading textbooks.

As informed above, in Indonesia the teaching of English language has been officially eliminated, thereby making the Junior High School students to be ready with whatever capacity they would have from home and their neighborhood to follow the English language materials they would receive at school. In trying to find out how important would media technology be in supporting students learning of English, out of thirteen questions given in a questionnaire for 8 graders in three selected Junior High School students (Dukut, Murniati, & Chandrawati, 2017) question two and eleven is particularly relevant to discuss. In question two, it finds that 5% strongly disagrees, 10% disagrees, 22% neutral, 33% agrees and 30% strongly agrees with an English language game software being more interesting to have than reading a textbook as a media to learn English.

The other question is question eleven, which asked whether or not a traditional class of learning English with a textbook is more enjoyable than playing the semi-TOEFL English language game software. This question gives an answer that 7% strongly disagrees, 17% disagrees, 53% neutral, 13% agree and 10% strongly agree. With 17% disagreeing means that class materials such as the use of game software is better than the traditional method of using books. The 53% which answers neutral, however, signifies that they do not care less about it, since they realize that the use of media technology is not as highly used as the book, thus, they welcome anything that would motivate them to better their English language learning.

The positive answers about the use of media technology is supported by the following statement from Gertner (2011, p. 10) who believe that multimedia technology has the potential to give enjoyment to users and thus gives pleasure in learning. Alessi & Trollip also supports the importance of media technology in the classroom because one of the advantage of using it is it can lessen the time-consuming tasks that may detract students from learning (2001, p. 6).

3. Semi-TOEFL game software for the English classroom

As has been expressed above, the learning of English language should take into account exercises that elevates students' linguistic competence, i.e., which integrates the four skills of English.

In making creative materials for Junior High School students, therefore, a computer game software is devised in order to integrate the four skills of learning the English language, which consist of exercises in Listening, Reading, Writing and Speaking. This idea is taken from a previous Test of English as a Foreign Language (TOEFL) test called the IBT (Integrated-based Test) which since 2005 is a test designed to replace the CBT (Computer-based Test) which is no longer available since September 2016. In comparison to the PBT (Paper-based Test), which is more frequently used in Indonesia due to less opportunities for students doing the IBT that has to be feed in a computer, the PBT only has exercises in Listening for 30-40 minutes, Structure and Written Expression for 25 minutes, Reading Comprehension for 55 minutes, and Writing exercises for 30 minutes (TOEFL: Paper-based Test: Frequently asked questions).

By comparison the IBT has exercises on Reading for 60-80 minutes, Listening for 60-90 minutes, Speaking for 20 minutes and Writing for 50 minutes (TOEFL IBT: About the Test). This Speaking component in IBT is interesting to follow up since students in Junior High School would have experiences in doing multiple choice questions for Listening and Reading, and maybe some Writing but very limited opportunities, if any, for Speaking tests. Knowing that not many IBT are available for Junior High School students in Indonesia and most likely also in other countries, the researcher then sees this an opportunity to make an innovative product, i.e. a semi-TOEFL game software for Junior High School students.

In creating the product, she involved her colleagues from the Game Technology Department of the Faculty of Computer Science in Soegijapranata Catholic University. This is due to the reason that in the world of gaming, there are a number of regulations or conceptual idea to follow. First of all there is a development phase of making a game asset. This includes the devise of the graphics, visual effects, typography and the interface (Siswanto, Ardianti, & Srisanto, 2014, p. 12). For this reason, many people are involved in producing a game. They can range from experts from the department of Literature and Arts, Animation, Music, Computer Programming, and Information System. These experts are needed because a game must have the following three elements: (1) Visual, i.e. all graphic elements that is used to create an interaction with the game players, (2) Audio, i.e. the supporting element that makes the game real life because the sound stimulate the brain to move the motoric body system, and (3) Gameplay, i.e. the game system, which organizes the story and the program that must be used to play the game. Game is, therefore, an interactive media where a user should actively play with certain strategies to choose the best way of approaching the game. This choosing phase is important for users to identify themselves as game players.

4. From picturebooks to digital animation to English language game software

Tommy & Pokina: English Language Game Software is a product that results from a research that finds there is a need to make innovative materials to increase the motivation of students in learning the English language due to the government's regulations of eliminating English classes in Indonesia's primary schools. In the Junior High School there is usually only two meetings consisting of around one hour per meeting. This condition, according to Agustien is "half of what the previous curriculum" allocation was and it "inevitably gives the impression that in this curriculum, English has been marginalized" (2014, p. 42). Thus, supplementary materials that takes advantage of media technology should be made.

Tommy & Pokina: English Language Game Software based itself on two vegetable cartoon characters of a picturebook series that were results of the researcher's community service activity in 2014 (Dukut, Utami, Nugroho, Putri, & Nugrahedhi, 2014). The two vegetable cartoon characters chosen for the game is *Pokina the Pakchoy Chef* and *Tommy the Tomato Actor*. Using Indonesian settings and some cultural backgrounds and Indonesian accessories for the character's costume in addition to the kinds of vegetable dish discussed in the story, the picturebooks created to not only provide attraction but also as way to teach children the importance of consuming vegetables, in addition to giving more respect to one's local culture and would, therefore, help preserve the local culture.

In the picturebook, because the target readers were Kindergarten and up to 2nd graders, simple Indonesian sentences were put alongside the English ones with a page that gives a key in how to pronounce certain English vocabularies. Such as the vocabulary "red" in *Tommy the Tomato Actor* story, is pronounced like the past tense of "read" rather than its present tense form. Then the word "I" is pronounced like "eye" rather than "i" such as the initial "i" sound from the country "Indonesia". Here, students can learn how to read the English words with the right pronunciation, memorize vocabularies, learn about how to make a pudding recipe using tomatoes, learn about one form of Indonesian culture, such as women slicing up tomatoes and putting them on their face to brighten up the face, in addition to understanding what nutrients and vitamins tomatoes have; and as a result children is interested to consume tomatoes without being asked.

Of similar interest is in the *Poki the Pakchoy Chef* picturebook. In the story children get to understand what nutrients and vitamins pakchoy has; and as a result children will ask their mothers to cook pakchoy for them rather than mothers instructing them to eat green pakchoy. Through the book, students can also improve their linguistic competence by learning how to read the English words with the right pronunciation while memorizing simple English vocabularies, to later learn how to innovatively make an ice cream from pakchoy vegetables and, learn about the Indonesian culture of consuming pakchoy vegetables by having it stir fried or put in a meat ball soup called "*bakso*". This

kind of cultural competence is relevant in showing readers how to preserve local culture and inform it to the global world. Additionally, students may be more interested in following the material at hand, as it has something which they are familiar with. It may not turn out as successfully if like exemplified by McKay, the teacher and student comes from Asia but using materials using United States or British culture in mind (2004, p. 10) .

The creation of the picturebook was the result of a collaboration with Visual Communicative Design colleagues who did research on what kinds of colors and graphic design and what kinds of cartoon characters attract children's interest. A collaboration with Food Technology colleagues was also done to decide on what recipe is applicable for children as well as how to prepare the vegetables, so children would want to consume them. Usually, a book consist of texts and only have few pictures to distribute information, but with picturebooks, more visual graphics are used rather than words. The pictures can represent the number of words, phrases and sentences that would be in a story. With this kind of situation, it attracts young readers very well.

Being succesful with the picturebook for 5 to 8 year old children, which was published by a well-known bookstore in Indonesia, PT Gramedia; the next innovation the researcher did is making a game software, which relies on the cartoon character and some of the picturebook's storyline. As with the colorful picturebook, in making a computer software, graphic designers rely also on attractive colorings, lines, pictures, lettering, space, and photography. Not only are they effective to transmit visual messages but they can affect the readers aptly. Because of this reason, to attract more readers, the textbook form of the original picturebook of Poki and Tommy is transformed to a digital animation. In designing it, a 2D graphic model with a symbolic analogy technique is used, along with a video animation and asset design for the development of the game software.

In visualizing the animation video, the following steps have been done. First, is by focusing on the main characters that can be seen in the book. In *Tommy the Tomato Actor*, the picturebook's tomato cartoon character is made attractive with its round red face with green hair representing tomato leaves, and plump body wearing a suit as though a popular movie star. This attractiveness becomes sufficient enough to be used as the main character for the digital animation to be created. The next cartoon character is *Poki the Pakchoy Chef*. In the book version, the character is male. Because the computer software to be created must not be gender biased, the digital animation then transforms Poki into a female, Pokina, by adding some girly characteristics such as having longer hair to the cartoon vegetable character.

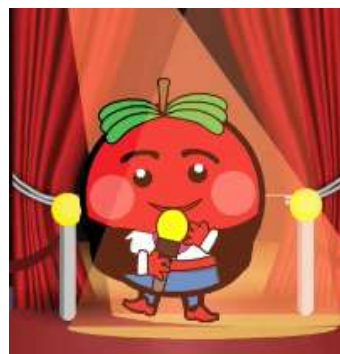
Second, in making the computer game software, a storyboard, which is a sketch of continuous pictures that is organized systematically for each scene, is necessary. The storybiard does not need to be realistic. It just needs some background scenes of what the character must do in the digital animation. In the digital animation, most of the storyboard are inspired by the picturebook

5. The creation of digital animation assets

Making an animation is like giving life or spirit to something that is dead. The continuous motion of a series of pictures given to a dead material helps to make it alive. The making of a digital animation asset that is in the form of a video or film is very important in forwarding an attractive concept of the story. To make the asset, the background design and character needs to be visualized by giving attention to the colors that must blend in with the character. Even though there will be many movements in each scene, the main character should stand out and yet blend in with the colored background.

In making a video as an asset, conditions that can make static characters alive is by use of movements in either the character's eyes, mouth, hands or feet of the major character. For example, in the picturebook of *Tommy the Tomato Actor*, it is shown that the tomato has an orange tongue within black lined mouth for the round, chubby, and seemingly juicy, healthy, fresh tomato as the focus of attention. The scene of the tomato in a yellow space (see picture 1) which is given a spotlight with a white color at the bottom of his feet, have accentuated the white clean shirt it has on him. With a black coat and shiny red shoes that signifies him as a popular actor, Tommy is visually presented as a tomato actor that is successful financially. Just like the picturebook, the concept that consuming tomatoes supports a healthy living is transcended also in the digital animation.

The entrance of Tommy, however is a little different. In the picturebook Tommy as a popular young adult stands in front of a yellow background with grey lights as though he is outside seen by many audiences, in the digital animation, Tommy is made younger with more coarse and thick green hair with blushing pink cheeks and larger eyes, standing on stage with a microphone in front of red curtains and underneath soft reddish orange spotlight (see picture 2), which signifies his action during the night with exclusive audience seeing him on top of him. This can be interpreted that the digital animation Tommy is more successful than the picturebook one, because not just anyone gets to see him on stage.



Picture 1. Tommy in the picturebook version Picture 2. Tommy in the digital animationversion

In *Pokina the Pakchoy Chef* vegetable character, the picturebook's name was originally *Poki*, thereby, a male character has been transformed into a female one. Consequently, in visual terms, girly elements are put in the digital animation character. Although both have the same wide green leafy hair with white chef costume that has a yellow and brown striped batik motif at the right chest side on them, the digital animation version has Pokina wear a white flower on her yellow head band. Underneath the head band, Pokina has some green fringed hair on her forehead, with much larger, brighter, feminine eyes and rosy rouge on her light green cheeks.

Other differences are found in the kitchen background where Pokina's is more colorful and has more pots and pans around her, in addition to a kitchen shelf at the background with plates and jars, thus, giving it a more lively situation. By comparison, in the picturebook, Poki only has a white standing refrigerator and a closed brown cupboard behind him. Although Poki's kitchen looks larger than Pokina's, it is too clean and seems to show that Poki only does his cooking once in a while, perhaps just enough chances to show his colleagues how to cook new menu.



Picture 3. The picturebook Poki



Picture 4. Pokina the digital animation character

Clearly, the background already sets a story for Pokina who suggestively cooks far more frequently than Poki, is also a signification that Pokina works harder. Her larger bright eyes and firm stance shows how younger she is than Poki.

6. The semi-TOEFL game software exercises

In the game software, students are given exercises like that found in an IBT. The *Pokina & Tommy: English Language Game Software* has a total of 40 minute exercise. This is relevant for the students who only has one hour for each of their English class sessions. In starting up the game, first, students are asked to write in their name and student number before clicking on a menu of either wanting to see a digital animation film on Pokina or Tommy in order to answer multiple choice

exercises for the Listening section. The animation lasts for 7 minutes and 8 seconds for Pokina, and three minutes and 36 seconds for Tommy. This is followed by a 10 minute multiple choice exercise that is based on what they hear and see in the film. At the top of the questions is a timer box, which helps students to quickly decide on moving to the next question by clicking on a pink circle with a fast forward or reverse white symbol box to finally arrive at a purple box that says “Finish”. The voice over of the digital animation is a local Indonesian citizen. Although having some experience living in an English speaking country, the English language produced supports the idea of World English. This is because the English language pronunciation or accent of the speakers should not be that far off from the students as listeners, thus, students could easily grasp the speech produced.

Second, is the Reading exercise. Here, students are given 10 minutes to answer multiple choice questions about how to live healthy with either pakchoy or tomato vegetables on the left side of the box. On the right side of the box, students can scroll up and down for the reading passage. As with the Listening section, at the top there is a timer countdown with fast forward or reverse arrows at the bottom until the student or game player arrives to a purple box with the writing “Finish”.

The writing exercise becomes the third section. Here, students are shown a recipe to either make tomato pudding or pakchoy ice cream. After seeing the recipe and instructions to make it, students are then given 15 minutes countdown to write for a maximum of 1000 words about the recipe.

Lastly, in the fourth exercise, students are shown posters about the vegetable cartoon character with their costumes. In this section, right after the students understood the instructions of describing the poster, they can then click on the white microphone picture on a red circled background to record their voice into the headset’s microphone. The speaking can lasts up to 15 minutes. Students need to wait for the countdown to come to zero before students are shown the menu for a report of how well they have answered the exercises. In the system, the result of students’ work are directly saved for the English teacher to see and evaluate.

In the digital animation for Pokina and Tommy, an Adobe Flash/ CC Animate program is used to coordinate the movements of the lips with the background voice or sound. The mp4 or avi sound format has to be clear, loud enough, and pace is not too fast and not too slow in order for it to be easily matched with the moving lips. In making the digital animation there is also a rendering process in which the digital animation production uses multiple images and sound effects for the transition of scenes in the film’s background. In 3D or 2D graphic design the real-life images of the scenes usually require the students’ high level of interactivity because students need to actively use the sight, hearing and touching skills while following the animation’s story and later answering the questions of the exercises, without any chances of seeing the animation again.

In the asset design, the game software uses a *User Interface (UI)* that gives a face-to-face communication from the player with the computer system. The *Graphical User Interface (GUI)* is the graphics interface that is used for players to use the game by pushing or clicking the media's buttons.

7. Conclusion

Pokina & Tommy: English Language Game Software is an educational game that is prepared as a supplementary material for Junior High School students. The game is projected for grade 8 graders, who in Indonesia has already received some basic English in from grade 7. The game integrates the exercises of the Listening, Reading, Writing and Speaking sessions, which all supports the idea that consumig tomatoes or pakchoy is healthy for everyone, young or old.

Local scenes and discussions on the use of pakchoy vegetable in Indonesia's favorite *bakso* (meatball soup) street dish and how tomatoes can be used as a facial mask to brighten Indonesian people's face is one of the ways of promoting to the Western audience that it is a habit that may only be found in the Indonesian culture, in addition to showing Indonesian children that there is a unique culture that needs to be preserved by the younger Indonesian generation.

The Listening, Reading, Writing and Speaking exercise also deal with how the students can report on what they know about the vegetables. With this kind of arrangement, students are then trained to do an integrated TOEFL-like exercise, thereby, preparing them for a successful English language learning in the senior high school and later in a university, too.

The creation of the digital animation for the Listening section takes in a number of detailed procedures that consist of modifying the cartoon character to be more alive, by being able to speak and have more colorful scenes for the enjoyment of its viewers. The coordination of the cartoon characters movements on the mouth and limb is especially painful as it needs to match up with the sound effects. Making a detailed storyboard and later deciding on what becomes the assets for compositing and rendering for the film is tedious work in order to produce a solid film/ digital animation. Although after doing the integrated semi-TOEFL exercise, the teacher or game operator can see a report on how well they have answered the questions, what is more impotant to conclude here, is the innovation for the idea of teaching the English language classroom with local settings and local pictures that has been proven to increase the students' motivation of learning English in a fun and creative way.

Acknowledgement

The researcher as writer of this manuscript especially thanks the Ministry of Research, Technology and Higher Education in Indonesia (Kemenristek Dikti contract no. 011/K6/KM/SP2H/PENELITIAN/2017) for the monetary support of carrying on this research to produce a game software for the English classroom.

References

- Agustien, H. I. (2014). The 2013 English Curriculum: the Paradigm, Interpretation, and Implementation. In H. P. Widodo, & N. T. Zacharias (Eds.), *Recent Issues in English Language ducation: Challenges and Directions* (pp. 40-65). Surakarta: Sebelas Maret University Press.
- Alessi, S. M., & Trollip, S. (2001). *Multimedia for Learning: Methods and Development*. Boston, MA: Allyn & Bacon, Inc.
- Celce-Murcia, M., Dornyei, Z., & Thurrell, S. (1995). Communicative competence: A pedagogically motivated model with content specifications. *Issues in Applied Linguistics*, 6(2), 5-35.
- Dukut, E., Murniati, C., & Chandrawati, B. (2017). *Model Pembelajaran Bahasa Inggris Interaktif dengan Cergam Animasi Berbasis Budaya*. Semarang: Soegijapranata Catholic University.
- Dukut, E., Utami, M., Nugroho, A., Putri, N., & Nugrahedi, P. (2014). Using Popular Culture's Media of Indonesian-English Picturebooks as a Way of Reaching More Vegetable Consuming Children. *Celt: A Journal of Culture, English Language Teaching & Literature*, 36-47. doi:doi.org/10.24167/celt.v17i1
- Gertner, R. (2011). *The Effects of Multimedia Technology on Learning*. USA: Abilene Christian University.

Khofilah, S. (2016). The Development of Learning Video Media Based on Swishmax and Screencast O-Matic Softwares through the Contextual Approach. *Dinamika Pendidikan Economics Education Journal*, 11(1), 67-74.

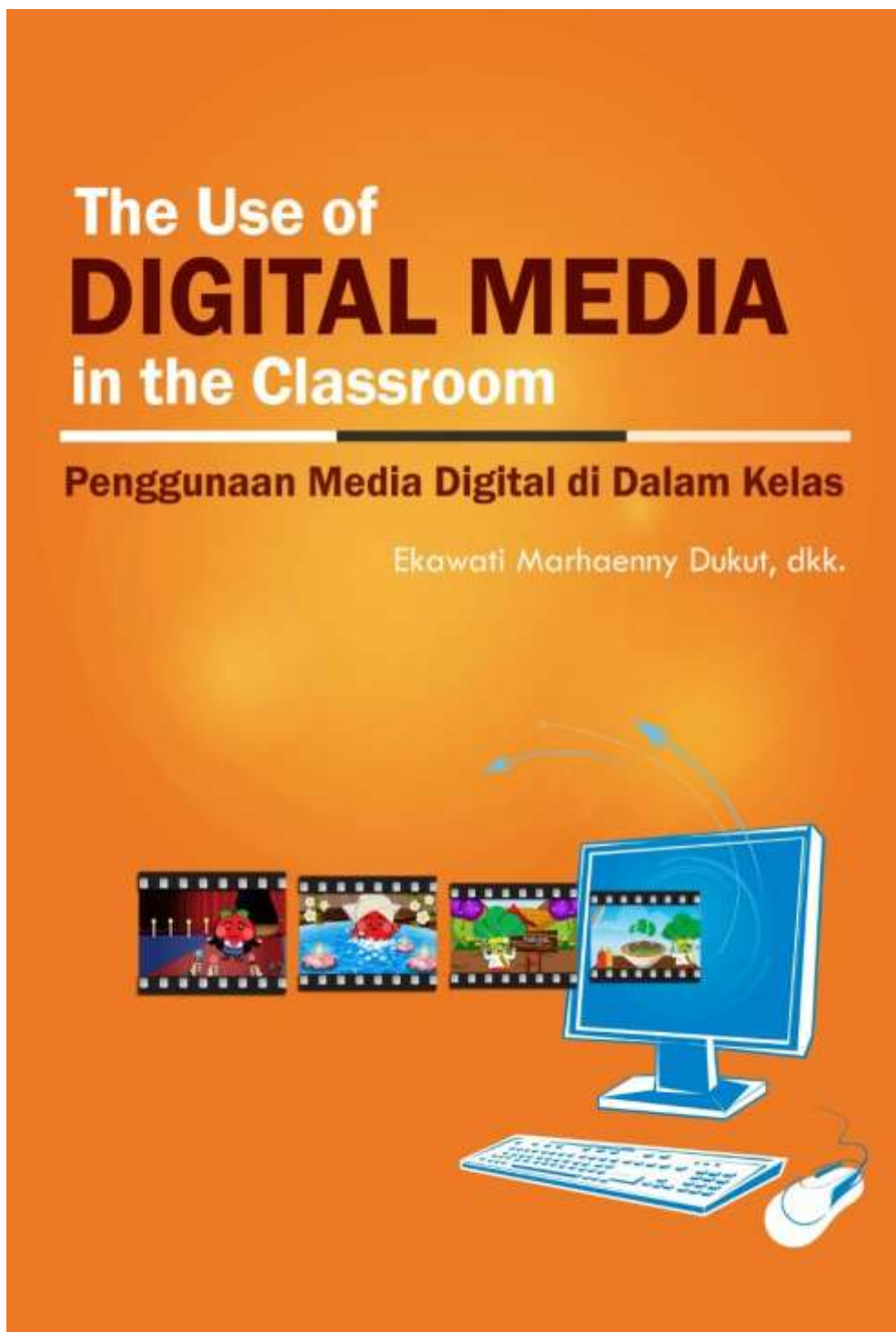
McKay, S. L. (2004). Teaching English as an International Language: The Role of Culture in Asian Contexts. *The Journal of Asia TEFL*, 1(1), 1-22.

Siswanto, J., Ardianti, D., & Srisanto, E. (2014). Perancangan Video Game Legenda Anglingdarma. *DKV Adiwarna*, 1(4), 12-20.

TOEFL IBT: About the Test. (n.d.). Retrieved September 1, 2017, from www.ets.org/toefl/ibt/about?WT.ac-toeflhome_ibtabout2_121127

TOEFL: Paper-based Test: Frequently asked questions. (n.d.). Retrieved September 1, 2017, from www.ets.org/toefl/pbt

5.1.9. Buku Ajar



Dihasilkannya sebuah buku ajar dengan judul *The Use of Digital Media in the Classroom* (*Penggunaan Media Digital di dalam Kelas*) dan dipromosikan secara online lewat www.nulisbuku.com

**THE USE OF DIGITAL MEDIA IN THE CLASSROOM
(PENGGUNAAN MEDIA DIGITAL DI DALAM KELAS)**

Oleh:

*Ekawati Marhaenny Dukut
Cecilia Titiek Murniati
Thecla Brenda Chandrawati
Yedija Prima Putra
Christine Ayu Wulandari*

Setting layout:

Yedija Prima Putra

Desain Sampul:

Christine Ayu Wulandari

Penerbit:

*Universitas Katolik Soegijapranata
Jl. Pawiyatan Luhur IV/1, Bendan Dhuwur
Semarang – Indonesia
Telp +62248441555
Fax +62248415429
email: ebook@unika.ac.id*

© 2017

Universitas Katolik Soegijapranata, Semarang, Indonesia

Diterbitkan melalui:

www.nulisbuku.com

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan atas anugerahNya sehingga buku ajar dengan judul *The Use of Digital Media in the Classroom* (Penggunaan Media Digital di Dalam Kelas) dapat ditorehkan sebagai pendukung para akademisi dalam mengembangkan tugas mengajarnya. Buku ini dilahirkan berdasarkan situasi global yang tidak dapat menghindari arus derasnya media teknologi dalam kehidupan manusia.

Bahwasannya seorang bayi mulai belajar untuk mendengar, melihat dan kemudian memegang erat jari-jarinya pada sesuatu, media teknologi itu hadir dalam dunia pertumbuhannya. Ketika bayi itu kemudian mengenyam bangku pendidikan, ia semakin tidak terhindarkan dari berbagai macam media teknologi yang disuguhkan padanya. Tak jarang ketika orang tua sedang sibuk melakukan suatu aktifitas, si anak ini diberi kesibukan untuk memegang sebuah peralatan media digital agar ia tidak rewel meminta perhatian orang tuanya. Anak itu kemudian tumbuh dewasa dengan merasa bahwa dirinya tidak utuh jika tidak mempunyai suatu media digital dalam gengaman eratnya.

Buku ini dapat dihadirkan oleh karena adanya sebuah Penelitian Produk Terapan yang mengtransformasi sebuah buku bacaan yang tercetak menjadi sebuah software permainan PC (*personal computer*). Atas hibah yang diberikan oleh Menteri Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi di Indonesia, penulis mengucapkan terimakasih karena pada akhirnya maka buku ajar ini dapat dibuat dan dipublikasikan. Harapannya diskusi-diskusi kecil yang berupa goresan pena dari beberapa artikel di jurnal dan referensi buku lain yang mendukung ide utama penulis tentang bagaimana menggunakan media teknolog di dalam kelas ini dipandang bermanfaat oleh para pembaca.

Atas adanya kurang sempurnaan dalam penyusunan buka ajar ini, maka penulis mohon agar dimaafkan.

Semarang, Oktober 2017

Penulis

DAFTAR ISI

Kata Pengantar	i
Daftar Isi	ii
UNIT 1. Budaya Populer	1
1.1. Definisi Budaya	1
1.2. Konsep Budaya Populer	3
1.3. Alasan Belajar Budaya Populer	9
1.4. Media Teknologi sebagai Bagian dari Budaya Populer	13
UNIT 2. Transnasionalisasi Pendidikan dengan Memanfaatkan Media Teknologi	27
2.1. Hidup di dalam Dunia Global.....	27
2.2. Enriching Student’s Knowledge of Research Writing with T.A.P.C.	33
2.3. Students as Producers: A Case Study of Technology-Based Projects	42
2.4. Popularizing Indonesia Scenes through Picturebooks and Digital Animation Software: A World English Teaching Idea	50
UNIT 3. Suasana Pendidikan di Indonesia	60
3.1. Kurikulum 2013	60
3.2. The Implication of Pre-service Teacher’s Belief about Grammar Teaching and Learning for English Language Policy in Indonesia	64
3.3. Alternatif Pembelajaran Present Tense dengan Cergam Animasi Nahasa Inggris Interaktif yang Berbasis Budaya	65
3.4. Using Pop Culture’s Media of Indonesia-English Picturebooks as a Way of Reaching More Vegetable Consuming Children	72
UNIT 4. Edukasi Melalui Media Digital	79
4.1. The Effect of Playing Online Games on the Players	79
4.2. Strategy to Avoid Negative Perception on Games	84
4.3. The World of “Gigi” Game	86
UNIT 5. Language Game Software & Motivasi Pembelajaran	94
5.1. Perancangan Visualisasi dan Animasi Digital Tommy & Pokina Language Game..	94
5.2. Perancangan Tommy & Pokina Language Game Software	99
5.3. Peningkatan Motivasi Siswa atas Pemakaian Media Teknologi di dalam Pertemuan Kelas Bahasa Inggris	105
UNIT 6. Kesimpulan	110
Biodata Penulis	111
Index	114

5.2. Ringkasan Target Luaran

Secara garis besar, luaran yang dicapai untuk tahun pertama penelitian (2017) dan yang disiapkan untuk tahun kedua (2018) adalah sebagai berikut:

No	Jenis Luaran		Indikator Capaian	
			TS	TS+1
1.	Publikasi Ilmiah	Internasional	Submitted	Reviewed
		Nasional Terakreditasi	Submitted	Published
2	Pemakalah dalam temu ilmiah	Internasional	Sudah dilaksanakan (9-11 Sep 2017, 14-15 Sep 2017)	Sudah dilaksanakan
		Nasional	Sudah dilaksanakan (9 Aug 2017, 14 Okt 2017)	Sudah dilaksanakan
3	Invited Speaker dalam temu ilmiah	Internasional	Ada (9-11 Sep 2017, 14-15 Sep 2017)	Tidak ada
		Nasional	Sudah dilaksanakan (9 Aug 2017, 14 Okt 2017)	Sudah dilaksanakan
4	Visiting Lecturer	Internasional	Tidak ada	Tidak ada
5	Hak Kekayaan Intelektual	Paten		
		Paten sederhana		
		Hak Cipta	Setifikat (game); Terdaftar (karakter)	Granted
		Merek dagang		
		Rahasia dagang		
		Desain Produk Industri		
		Indikasi Geografis		
		Perlindungan Varietas Tanaman		
	Perlindungan Topografi Sirkuit			
6	Teknologi Tepat Guna		Produk	Penerapan
7	Model/Purwarupa/Desain Karya Seni/Rekayasa Sosial		Produk	Produk
8	Buku Ajar (ISBN)		Persiapan	Terbit
9	Tingkat Kesiapan Teknologi (TKT)		4	7

BAB VI

RENCANA TAHAPAN BERIKUTNYA

Pada tahun ini, tim peneliti menciptakan dan menguji-cobakan hasil produk *game software* yang dinamakan *Pokina & Tommy: English Language Game Software* dengan melakukan survei dan wawancara. Hasilnya akan mengkonfirmasi tepat gunanya produk untuk media pembelajaran bahasa Inggris. Pengolahan data yang didapat dari observasi, pemberian kuesioner dan wawancara tentang aplikasi *game software* menentukan seberapa manfaatnya pada siswa SMP. Oleh karena itu, pada tahapan selanjutnya akan dilakukan penyempurnaan *game software* sehingga manfaat yang dihasilkan oleh produk tersebut dapat lebih optimal.

Total sekolah yang dijadikan target adalah 5 SMP yang bervariasi penegelolanya. Jika pada tahun ini dipilih 3 sekolah Swasta yang dalam pengelolaan Yayasan Katolik, Islam, dan yang Internasional, maka untuk tahun selanjutnya akan sengaja dipilih 2 sekolah lain yaitu yang dari Negeri dan yang dikelola oleh Yayasan Kristen. Hal ini dilakukan agar data responden yang dimiliki mewakili segala macam bentuk kelola sekolah yang didapatkan di Indonesia, selain dapat melakukan program penyempurnaan *game software*-nya.

Agar lebih meluas jangkauan publikasi Produk Terapan *game software* bahasa Inggris yang dihasilkan oleh tim peneliti, maka tim peneliti membuat draft buku ajar tentang *The Use of Digital Media in the Classrooms (Penggunaan Media Digital di dalam Kelas)*. Jika penelitian ini mendapatkan hibah lanjutan untuk tahun selanjutnya, di 2018 maka buku bisa direvisi untuk mendapatkan data tambahan dari program selanjutnya.

Yang dimaksud dengan rencana program selanjutnya adalah agar guru bahasa Inggris di SMP mendapatkan workshop tentang produk *game software* yang telah dibuat dan strategi untuk menjadi guru yang cerdas, kreatif dan inovatif dalam mengajarkan bahasa Inggris dengan media teknologi. Bila perlu workshop itu akan meliputi bagaimana membuat *game software* yang tidak terlalu rumit dan dapat dipraktekkan di kelas masing-masing.

BAB VII

KESIMPULAN DAN SARAN

7.1 Kesimpulan

Dengan perkembangan jaman yang semakin maju juga mempengaruhi dalam bidang pembelajaran begitu pula di Indonesia dengan masyarakat khususnya anak pelajar yang lebih memilih media teknologi dalam pembelajaran dibandingkan media cetak seperti buku cerita bergambar (cergam). Buku cerita bergambar yang sedang populer di Indonesia adalah dalam bahasa Inggris dimana penciptanya berasal dari budaya Barat. Maka melihat permasalahan tersebut peneliti menciptakan dan mempopulerkan cergam bahasa Inggris tetapi tetap menampilkan budaya Indonesia yang kemudian dikemas dalam bentuk aplikasi game bernama *Pokina & Tommy: English Language Game Software* yang didalamnya terdapat sebuah animasi digital pendek yang mendasarkan diri dari buku cergam yang telah dibuat itu. Animasi digital yang dipakai untuk latihan Listening dalam game software itu diintegrasikan dengan latihan Reading, Writing dan juga Speaking sehingga mirip dengan latihan TOEFL yang menguji kemampuan bahasa Inggris siswa. Dengan adanya *game software* tersebut maka berdasarkan hasil uji coba program di beberapa SMP dapat disimpulkan bahwa telah menarik perhatian dan telah memotivasi siswa untuk belajar bahasa Inggris dengan cara yang lebih kreatif. Oleh karena itu game software tersebut telah mendapatkan sertifikat Hak Cipta Karya Intelektual. Menarik bahwa di dalam aplikasi *game* tersebut menampilkan karakter kartun sayur yang meng-Indonesia karena memakai kostum dan setting Indonesia, selain juga macam menu masakan Indonesia yang menggunakan sayur yang dipilih itu telah membantu pemerintah untuk mengagungkan dan melestarikan budaya Indonesia.

7.2. Saran

Ada beberapa saran yang diberikan sebagai perkembangan penelitian yang lebih lanjut antara lain sebagai berikut. Pertama, dibutuhkan responden lagi dengan menambahkan 2 sekolah untuk dilakukan uji coba produk game perbaikan atau pengembangannya sebagai aplikasi di hp. Kedua, direvisinya buku ajar tentang *The Use of Digital Media in the Classrooms* yang telah di ISBNkan agar dapat menuliskan hasil penelitian dan penerapannya. Ketiga, dilakukannya *workshop* untuk guru-guru agar mereka dapat berkreasi dalam membuat inovasi kegiatan belajar-mengajar bahasa Inggris, sehingga siswa dapat menangkap pelajaran dengan baik dan menyenangkan. Keempat, disempurnakannya *game software*.

DAFTAR PUSTAKA

- Alessi, S. M., & Trollip, S. R. (2001). *Multimedia for learning. Methods and development.* Boston, MA: Allyn & Bacon, Inc.
- Bruener, J. <http://study.com/academy/lesson/jerome-bruners-theory-of-development-discovery-learning-representation.html>
- Dukut, E., Nugrahedhi. P.Y. & Nugroho, A, (2014). *Penyuluhan Buku Cerita Bergambar Inggris-Indonesia dan Cara Masak Sehat Sebagai Sarana Peningkatan Budaya Konsumsi Sayur Bagi Siswa TK & SD. Hibah Ipteks Bagi Masyarakat dari Dikti.* Semarang: Unika Soegijapranata.
- Gertner, R.T. (2011). *The Effects of Multimedia Technology on Learning. A Thesis.* USA: Abilene Christian University.
- Gjedde, Lisa. (2015). *Empowering the Learner through Digital Animated Storytelling – Developing Innovative Learning Designs for the Multimodal Classroom.* International Conference: The Future Education. Denmark: Aalborg University. http://www.researchgate.net/publication/264855768_Empowering_the_Learner_Through_Digital_Animated_Storytelling-Developing_Innovative_Learning_Designs_for_the_Multimodal_Classroom
- Jolly, S. (2003). *Studying the Effectiveness of Animation and Graphics with Text on Fourth, Fifth and Six Graders. A Thesis.* USA: University of Nebraska.
- Moviestorm Ltd. (2011). *Using Animation in Schools: A Practical Handbook for Teachers.* www.moviestorm.net
- Murniati, C.T. & Riyandari, A. (2014). *Studi Pandangan Guru Terhadap Tata Bahasa dan Pengajaran Tata Bahasa Serta Praktek Pengajarannya di Kelas. Hibah Penelitian Fundamental.* Semarang: Unika Soegijapranata.
- Rieber, L. P. (1990). *Using Computer Animated Graphics in Science Instruction with Children. Journal of Educational Psychology, 82 (1), 135-140.*
- Schnotz, W. & Kulhavy, R.W. (1994). *Comprehension of Graphics.* Amsterdam New York: North Holland.
- Subroto, Darwanto Sastro. (2005). *Televisi Sebagai Media Pendidikan Agama, Salatiga: Duta Wacana.*
- Tversky, N., Morrison, J.B., & Betrancourt, M. (2002). *Animation: Can it Facilitate? International Journal of Human-Computer Studies, 57 (4), 247-252.* www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1071581902910177

LAMPIRAN

Lampiran 1. Personalia Tenaga Pelaksana dan Kualifikasinya

No	Nama / NIDN	Instansi Asal	Bidang Ilmu	Alokasi Waktu (jam/minggu)	Uraian Tugas
1.	Dr. Ekawati, Marhaenny Dukat, M.Hum.	Unika Soegijapranata	Pakar Ilmu Sosial Humaniora/ Kajian Budaya	10 jam/minggu	Memimpin, mengarahkan, mengevaluasi, memonitor, dan memastikan bahwa seluruh tahapan penelitian berjalan sesuai dengan rencana pelaksanaan penelitian
2.	Dra. Cecilia Titiek Murniati, MA, PhD	Unika Soegijapranata	Pakar Kebijakan Kependidikan/ Pengajaran Bahasa Inggris	8 jam/minggu	Membantu menyiapkan dan melaksanakan penelitian, serta turut memastikan bahwa tahapan penelitian dilaksanakan dengan baik
3	T. Brenda Chandrawati, ST, MT	Unika Soegijapranata	Pakar Game Teknologi	5 jam/ minggu	Sebagai pembuat cergam animasi dan teknisi komputer sehingga kegiatan penelitian dapat berjalan dengan baik
4	Yedija Prima Putra	Mahasiswa Unika Soegijapranata	Asisten Game Teknologi	3 jam/ minggu	Membangun <i>game software</i>
5	Christine Ayu	Mahasiswa Unika Soegijapranata	Asisten Game Teknologi	3 jam/ minggu	Membuat animasi digital

Lampiran 2. Surat Mitra Kerjasama



SURAT KESEDIAAN MITRA KERJASAMA

Dengan ini, kami menyatakan bersedia sebagai mitra untuk pelaksanaan penelitian dengan judul: **MODEL PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS INTERAKTIF DENGAN CERGAM ANIMASI BERBASIS BUDAYA**, yang dilaksanakan oleh Unika Soegijapranata dengan nama ketua tim: **Dr. Dra. Ekawati Marhaenny Dukut, M.Hum.**

Kontribusi yang akan kami berikan dalam Penelitian Produk Terapan Kemenristek Dikti ini adalah kontribusi *in kind* berupa penyewaan laboratorium komputer sekolah senilai **Rp 500.000 / jam (lima ratus ribu rupiah)**

Pernyataan ini kami buat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan seperlunya.

Semarang, 10 Oktober 2017

Kepala Sekolah Permata Bangsa



(Kerry Neuman)



Jl. Gombel Lama Golf Road Semarang 50261 Telp. (024)7464482
Website: www.permatabangsa.com email: adm_spb@yahoo.com



YAYASAN EKA SAKTI BANYUMANIK
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA
SMP EKA SAKTI
TERAKREDITASI A

UNGGUL
DALAM **PRESTASI**
SANTUN
DALAM **PEKERTI**
TULUS
DALAM **BERBAKTI**

SURAT KESEDIAAN MITRA KERJASAMA

Dengan ini, kami menyatakan bersedia sebagai mitra untuk pelaksanaan penelitian dengan judul: **MODEL PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS INTERAKTIF DENGAN CERGAM ANIMASI BERBASIS BUDAYA**, yang dilaksanakan oleh Unika Soegijapranata dengan nama ketua tim: **Dr. Dra. Ekawati Marhaenny Dukut, M.Hum.**

Kontribusi yang akan kami berikan dalam Penelitian Produk Terapan Kemenristek Dikti ini adalah kontribusi *in kind* berupa penyewaan laboratorium komputer sekolah senilai Rp. 3.000.000,00 (*Tiga Juta rupiah*)

Pernyataan ini kami buat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan seperlunya.

Semarang, 9 Oktober 2017
Kepala SMP Eka Sakti





Yayasan Penyelenggaraan Ilahi Indonesia – Kantor Cabang Semarang

SMP KEBON DALEM

STATUS TERAKREDITASI A

JL. GANG PINGGIR 62, ☎ (024)3517528, SEMARANG 50137

Email : smpkebondalem@yahoo.com

SURAT KESEDIAAN MITRA

Nomor : 223.a /103.33/SMP KD/X/2017

Dengan ini kami menyatakan bersedia sebagai mitra untuk pelaksanaan penelitian dengan judul **MODEL PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS INTERAKTIF DENGAN CERMAM ANIMASI BERBASIS BUDAYA**, yang dilaksanakan oleh Unika Soegijapranata dengan nama Ketua Tim : **Dr. Dra. Ekawati Marhaenny Dukat, M, Hum.**

Kontribusi yang akan kami berikan dalam Penelitian Produk Terapan Kemenristek Dikti ini adalah kontribusi *in kind* berupa penyewaan laboratorium komputer sekolah senilai Rp. 200.000,-
(terbilang *Dua Ratus Ribu Rupiah*)

Pernyataan ini kami buat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan seperlunya

Semarang, 17 September 2017

Kepala SMP Kebon Dalem



[Handwritten Signature]
Dra. Sr. Th. Ratna Dewi, pl

LEMBAR
HASIL PENILAIAN SEJAWAT SEBIDANG ATAU *PEER REVIEW*
KARYA ILMIAH : LAPORAN PENELITIAN TIDAK DIPUBLIKASIKAN

Judul Penelitian : Alternatif Pembelajaran Present Tense dengan Cergam Animasi Bahasa Inggris Interaktif yang Berbasis Budaya Year 1

Penulis Penelitian : Dr. Ekawati M.Dukut, M.Hum, Dra. Cecilia Titiok Murniati, M.A., Ph.D

Kategori Publikasi Penelitian : Laporan Penelitian Tidak Dipublikasikan

Hasil Penilaian *Peer Review* :

Komponen yang dinilai	Nilai maksimal Laporan Penelitian Tidak Dipublikasikan	Nilai Akhir yang Diperoleh
a. Kelengkapan unsur isi makalah (10%)	0,08	0,07
b. Ruang lingkup dan kedalaman pembahasan (30%)	0,24	0,20
c. Kecukupan dan kemutakhiran data/informasi dan metodologi (30%)	0,24	0,20
d. Tidak tersimpan di perpustakaan, mendapat rekomendasi profesor/pakar di bidangnya (30%)	0,24	0,24
Total = 100%	0,8	
Nilai Pengusul	0,8	0,71

Catatan penilaian makalah oleh Reviewer 1 :

Penelitian tahap I ini sangat relevant dengan tujuan pendidikan di Indonesia yang menanamkan wawasan budaya Indonesia melalui animasi.

14 Maret 2019

Reviewer 1,



Nama : Prof. Dr. Gusti Astika, M.A
NIP/NIDN : 1983025/0614065101
Unit Kerja : Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Kristen Satya Wacana
Jabatan Fungsional : Guru Besar
Bidang Ilmu : Linguistik

*Coret yang tidak perlu

LEMBAR
HASIL PENILAIAN SEJAWAT SEBIDANG ATAU *PEER REVIEW*
KARYA ILMIAH : LAPORAN PENELITIAN TIDAK DIPUBLIKASIKAN

Judul Penelitian : Alternatif Pembelajaran Present Tense dengan Cergam Animasi Bahasa Inggris Interaktif yang Berbasis Budaya Year 1

Penulis Penelitian : Dr. Ekawati M.Dukut, M.Hum, Dra. Cecilia Titiek Murniati, M.A., Ph.D

Kategori Publikasi Penelitian : Laporan Penelitian Tidak Dipublikasikan

Hasil Penilaian *Peer Review* :

Komponen yang dinilai	Nilai maksimal Laporan Penelitian Tidak Dipublikasikan	Nilai Akhir yang Diperoleh
a. Kelengkapan unsur isi makalah (10%)	0,08	0.06
b. Ruang lingkup dan kedalaman pembahasan (30%)	0,24	0.19
c. Kecukupan dan kemutakhiran data/informasi dan metodologi (30%)	0,24	0.20
d. Tidak tersimpan di perpustakaan, mendapat rekomendasi profesor/pakar di bidangnya (30%)	0,24	0.24
Total = 100%	0,8	
Nilai Pengusul	0,8	0.69

Catatan penilaian makalah oleh Reviewer 2 :

Penelitian ini bermanfaat untuk mengembangkan pembelajaran B. Inggris bagi "young learners". Pembelajaran yg. menarik dpt. meningkatkan minat belajar B. Inggris

14 Maret 2-19

Reviewer 2,



Nama : Dr. Katharina Rustipa M.Pd
NIP/NIDN : YB.2.01.03.00/0628086301
Unit Kerja : Fakultas Bahasa dan Ilmu Budaya
Jabatan Fungsional : Lektor Kepala
Bidang Ilmu : Applied Linguistics

*Coret yang tidak perlu

LEMBAR
HASIL PENILAIAN SEJAWAT SEBIDANG ATAU *PEER REVIEW*
KARYA ILMIAH : LAPORAN PENELITIAN TIDAK DIPUBLIKASIKAN

Judul Penelitian : Alternatif Pembelajaran Present Tense dengan Cergam Animasi Bahasa Inggris Interaktif yang Berbasis Budaya Year 1

Penulis Penelitian : Dr. Ekawati M.Dukut, M.Hum, Dra. Cecilia Titiek Murniati, M.A., Ph.D

Kategori Publikasi Penelitian : Laporan Penelitian Tidak Dipublikasikan

Hasil Penilaian *Peer Review* :

Komponen yang dinilai	Nilai maksimal Laporan Penelitian Tidak Dipublikasikan	Nilai Akhir yang Diperoleh	
		Reviewer PTS	Tim PAK Kopertis Wil VI
a. Kelengkapan unsur isi makalah (10%)	0,08	0,07	
b. Ruang lingkup dan kedalaman pembahasan (30%)	0,24	0,21	
c. Kecukupan dan kemutakhiran data/informasi dan metodologi (30%)	0,24	0,24	
d. Tidak tersimpan di perpustakaan, mendapat rekomendasi profesor/pakar di bidangnya (30%)	0,24	0,21	
Total = 100%	0,8	0,7	
Nilai Pengusul	0,8	0,7	
Catatan penilaian makalah oleh Tim PAK Kopertis Wilayah VI :			

14 Maret 2019

Tim PAK,

NIP/NIDN

*Coret yang tidak perlu

Doc vs Internet + Library

97.69% Originality	2.31% Similarity	379 Sources
--------------------	------------------	-------------

Web sources: 256 sources found

1. https://thejournal.com/articles/2012/04/11/banning-is-not-the-answer-to-mobile-and-social-tools-in-s...	0.22%
2. https://jitp.commons.gc.cuny.edu/category/issues/page/13	0.22%
3. http://eprints.ums.ac.id/45917/1/Naskah%20Publikasi.pdf	0.21%
4. https://pou-pout.blogspot.com/2013/04/contoh-proposal-skripsi-pengembangan.html	0.17%
5. https://digitalcommons.kennesaw.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1001&context=honors_etd	0.16%
6. http://blog.unika.ac.id/publication/cmurniati	0.15%
7. https://docplayer.info/102172-Implementasi-sistem-penerimaan-siswa-baru-online-pada-smp-negeri..	0.14%
8. http://scholarcommons.usf.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=6807&context=etd	0.12%
9. http://www.apu.ac.jp/rcaps/uploads/fckeditor/publications/polyglossia/Polyglossia_V22_Piggin1.pdf	0.12%
10. https://languageresearch.cambridge.org/images/Language_Research/CamFLiC/Communication_b..	0.12%
11. https://link.springer.com/article/10.1007/s40692-019-00130-y	0.12%
12. http://www.canberra.edu.au/researchrepository/file/af3ad886-3111-223a-3049-a6cb1ef22850/1/full..	0.12%
13. https://digitalcommons.usu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1387&context=gradreports	0.11%
14. http://www.scielo.org.co/pdf/leng/v40n1/v40n1a05.pdf	0.11%
15. http://asian-efl-journal.com/Thesis_Liang_Tsailing.pdf	0.11%
16. https://digitalcommons.usu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1387&context=gradreports	0.11%
17. https://serc.carleton.edu/files/NAGTWorkshops/metacognition/workshop08/compiled_metacognit...	0.1%
18. http://www.ijlt.ir/portal/files/403-2011-01-01.pdf	0.1%
19. https://www.ijhcs.com/index.php/ijhcs/article/viewFile/183/194	0.1%
20. http://www.cs.cmu.edu/~spdown/files/CartoonEmotion-D&E2012.pdf	0.09%
21. http://tecfa.unige.ch/tecfa/mal/t/memoire/fritz2015.pdf	0.09%
22. http://www.cedtech.net/articles/52/522.pdf	0.09%
23. http://ro.uow.edu.au/cgi/viewcontent.cgi?article=1109&context=edupapers	0.09%
24. http://www.u.arizona.edu/~rgolden/effectiveGeography.pdf	0.09%
25. http://steinhardtapps.es.its.nyu.edu/create/create/files/AERA_07_PLASSetal.pdf	0.09%
26. http://blogs.edweek.org/edweek/learning-the-language/ELPD%20Framework%20Booklet-Final.pdf	0.09%
27. http://jolt.merlot.org/vol6no2/frey_0610.pdf	0.09%
28. http://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/download/2299/854	0.09%
29. http://tojdel.net/journals/tojdel/articles/v03i03/v03i03-08.pdf	0.09%
30. http://digitalassets.lib.berkeley.edu/etd/ucb/text/Zhang_berkeley_0028E_11470.pdf	0.09%
31. http://journals.sagepub.com/doi/10.3102/0091732X16680788	0.09%
32. http://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/1746847717690671	0.08%
33. http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/belt/article/view/20188	0.08%
34. http://www.itdl.org/Journal/Jul_15/Jul15.pdf	0.08%

 Similarity

 Citation

 Similarity from a chosen source

 References

 Possible character replacement

35. http://www.spanll.uoa.gr/fileadmin/spanll.uoa.gr/uploads/ALEXOPOULOU/ARTHRA/19_La_dime...	0.08%
36. http://bjspt2014.weebly.com/cognitive.html	0.07%
37. http://www.dphu.org/uploads/attachements/books/books_4891_0.pdf	0.07%
38. https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-1-4614-3185-5_32	0.07%
39. https://ph3kb4dyoeq41h5262h06b6n-wpengine.netdna-ssl.com/wp-content/uploads/2017/11/Unde..	0.07%
40. http://mars.gmu.edu/jspui/bitstream/handle/1920/5882/Weinbergfinal.pdf?sequence=1	0.07%
41. https://rumahilmupart3.blogspot.com/2016/09/pengembangan-multimedia-pembelajaran.html	0.07%
42. https://kelompok16bgr.wordpress.com/pengaruh-motivasi-belajar-terhadap-hasil-belajar-siswa-kela..	0.07%
43. https://current-oncology.com/index.php/oncology/about/submissions	0.07%
44. https://benthamopen.com/FULLTEXT/TOMICROJ-10-176	0.06%
45. https://benthamopen.com/contents/pdf/TOAUTOCJ/TOAUTOCJ-7-1223.pdf	0.06%
46. http://health.mo.gov/living/wellness/nutrition/schoolwellness/pdf/recess-before-lunch-toolkit.pdf	0.06%
47. https://openmicrobiologyjournal.com/VOLUME/10/PAGE/162/FULLTEXT	0.06%
48. https://benthamopen.com/contents/pdf/TOBIOTJ/TOBIOTJ-9-204.pdf	0.06%
49. http://vis.computer.org/vis2004/dvd/infovis/papers/moere.pdf	0.06%
50. https://benthamopen.com/FULLTEXT/TOCIEJ-10-738	0.06%
51. https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC4894944	0.06%
52. https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC5012080	0.06%
53. https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC4780467	0.06%
54. https://id.123dok.com/document/dzxI5gwz-pengembangan-media-index-card-match-untuk-materi-...	0.06%
55. https://docplayer.info/118333-Penerapan-model-pembelajaran-langsung-dengan-media-video-untu..	0.06%
56. http://www.eecs.harvard.edu/~kgajos/papers/2014/kim14crowdsourcing.pdf	0.06%
57. http://lib.unnes.ac.id/18343/1/2303408036.pdf	0.05%
58. https://ipina10.blogspot.com/2013/04/makalah-napza.html	0.05%
59. https://vietriikaandriyani.blogspot.com/2015/10/strategi-metode-media-dan-sumber.html	0.05%
60. http://kata.petra.ac.id/index.php/ing/article/view/18849	0.05%
61. https://digilib.uns.ac.id/dokumen/download/15938/MzEwMjc=/Pengenalan-tokoh-pewayangan-jaw...	0.05%
62. https://vietriikaandriyani.blogspot.com/2014/10/tingkatan-emosional-dan-intelektual-anak.html	0.05%
63. https://arahimudah.blogspot.com/2013/08/makalah-kimia-sistem-koloid.html	0.05%
64. https://faiezblo.blogspot.com/2015/12/teknologi-pembungkusan-buah-pada-apel.html	0.05%
65. https://servansedangberjuang.blogspot.com/2014/03/teknologi-pengolahan-nugget-ayam-2012.html	0.05%
66. https://irham-arbawela.blogspot.com/2011/09/makalah-pengembangan-bahan-ajar-cetak.html	0.05%
67. https://journal.uny.ac.id/index.php/reid/article/view/13294	0.05%
68. https://en.wikipedia.org/wiki/Certificate_of_Use_of_Language_in_Spanish	0.05%
69. https://silviadewiworld.blogspot.com/2016/09/makalah-pengenalan-ilmu-pengetahuan.html	0.05%
70. https://fajriarifwibawa.blogspot.com/2015/04/makalah-strategi-pembelajaran-yang.html	0.05%
71. https://atmartikel.blogspot.com/2015/06/perkembangan-sifat-dan-pikiran-manusia.html	0.05%
72. http://www.ascilite.org/conferences/auckland09/procs/neo.pdf	0.05%
73. https://hamzah-lpmp.blogspot.com/2013/04/kajian-tentang-prestasi-belajar.html	0.05%
74. https://link.springer.com/article/10.1023/A:1016064429161	0.05%
75. http://lib.unnes.ac.id/21639/1/1401411236%2Ds.pdf	0.05%
76. https://downloadptkptssdmpsma.blogspot.com/2017/03/download-ptk-sd-matematika-kelas-4.html	0.05%
77. http://lib.unnes.ac.id/22127/1/2601411110%2DS.pdf	0.05%
78. https://www.airbnb.com/s/Auchterarder--United-Kingdom?listing_types%5B%5D=37	0.05%
79. https://www.airbnb.co.uk/s/South-Lanarkshire--Scotland?listing_types%5B%5D=37	0.05%
80. https://datakata.files.wordpress.com/2015/09/hari-prasetyo-2006.pdf	0.05%

 Similarity

 Citation

 Similarity from a chosen source

 References

 Possible character replacement

81. http://kata.petra.ac.id/index.php/ing/article/view/18945	0.05%
82. https://www.4tests.com/toefl	0.05%
83. http://eprints.umk.ac.id/6007/1/HALAMAN_DEPAN.pdf	0.05%
84. https://en.wikipedia.org/wiki/Test_of_English_as_a_Foreign_Language	0.05%
85. http://recursosparaeducacion.weebly.com/uploads/1/4/4/7/14479122/acercamiento_al_aprendizaj...	0.05%
86. https://en.wikipedia.org/wiki/College_English_Test	0.05%
87. https://en.wikipedia.org/wiki/TOEFL	0.05%
88. http://de-research.com/PhDFinalPapers/CT_ConstructivismWBI.pdf	0.05%
89. https://id.123dok.com/document/lq5ek83q-efektifitas-program-penyuluhan-tuberkulosis-paru-terha...	0.05%
90. http://ejournal.kemenperin.go.id/mkkp	0.05%
91. http://ojs.umsida.ac.id/index.php/pedagogia	0.05%
92. https://kkn22cibereng.blogspot.com/2011/08/laporan-kuliah-kerja-nyata-kkn-terpadu.html	0.05%
93. http://lib.unnes.ac.id/22806/1/1401411025.pdf	0.05%
94. http://repository.its.ac.id/1487/1/3611100076-Undergraduate_Theses.pdf	0.05%
95. https://bappeda.banyuwangikab.go.id/assets/file_doc/doc/Analisis%20Input%20-%20Output.pdf	0.05%
96. http://puslit2.petra.ac.id/ejournal/index.php/ind/article/view/18703	0.05%
97. https://www.fanshawec.ca/programs/pem1-practical-elements-mechanical-engineering/next	0.05%
98. https://www.fanshawec.ca/programs/gis1-geographic-information-systems-gis/next	0.05%
99. https://en.wikipedia.org/wiki/Certification_of_Italian_as_a_Foreign_Language	0.05%
100. https://mikazestory.blogspot.com/2015/11/makalah-pemilihan-pakaian-terhadap.html	0.05%
101. https://core.ac.uk/download/pdf/35397805.pdf	0.05%
102. http://lib.unnes.ac.id/24385/1/1401412348.pdf	0.05%
103. https://www.gbif.org/species/2478774	0.05%
104. https://lupus.bmj.com/content/lupusscimed/3/1/e000183.full.pdf	0.05%
105. http://editions.lib.umn.edu/openrivers/wp-content/uploads/sites/9/2017/02/6_helland_perspective...	0.05%
106. http://www.deta.up.ac.za/archive2009/presentations/word/Anyagre%20&%20Anyagre.pdf	0.05%
107. https://docplayer.info/113834728-Pengaruh-model-pembelajaran-kooperatif-tipe-numbered-heads...	0.05%
108. https://id.123dok.com/document/ozl0d4gz-implementasi-augmented-reality-ar-sebagai-media-pe...	0.05%
109. https://bmjopen.bmj.com/content/bmjopen/8/4/e019200.full.pdf	0.05%
110. https://www.ahajournals.org/doi/pdf/10.1161/JAHA.117.005505	0.05%
111. https://link.springer.com/content/pdf/10.1007/s13300-016-0223-6.pdf	0.05%
112. http://www.repositorioacademico.usmp.edu.pe/bitstream/usmp/2684/1/machado_co	0.05%
113. https://bmjopen.bmj.com/content/bmjopen/8/4/e020212.full.pdf	0.05%
114. https://synapse.koreamed.org/Synapse/Data/PDFData/1153PIV/piv-25-165.pdf	0.05%
115. https://tinangkung.blogspot.com/2010/04/pengaruh-pembelajaran-sistem-koloid.html	0.05%
116. https://link.springer.com/content/pdf/10.1007/s40122-018-0097-6.pdf	0.05%
117. https://www.gbif.org/species/2427573	0.05%
118. https://aimhalelet.blogspot.com/2013/12/peningkatan-keterampilan-menulis.html	0.05%
119. http://scholarworks.gvsu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1115&context=gvjh	0.05%
120. https://jtsiskom.undip.ac.id/index.php/jtsiskom/article/download/12692/12309	0.05%
121. http://newprairiepress.org/cgi/viewcontent.cgi?article=2495&context=aerc	0.05%
122. http://forestlearning.edu.au/images/resources/Practical%20Investigation%20of%20Soil%20STU...	0.05%
123. https://www.thehighdefinite.com/proposal-penelitian	0.05%
124. https://link.springer.com/content/pdf/10.1007/s13300-017-0242-y.pdf	0.05%
125. http://newprairiepress.org/cgi/viewcontent.cgi?article=1131&context=jft	0.05%
126. https://arthistoriography.files.wordpress.com/2017/05/vermeulen-review.pdf	0.05%

 Similarity

 Citation

 Similarity from a chosen source

 References

 Possible character replacement

127. http://iopscience.iop.org/issue/1742-6596/1028/1	0.05%
128. https://gpedalaman.blogspot.com/2013/03/penerapan-teori-behavioristik-dalam.html	0.05%
129. https://www.gbif.org/species/3083935	0.05%
130. http://www.de-research.com/PhDFinalPapers/CT_3IDModels.pdf	0.05%
131. https://staipanabangil.blogspot.com/2014/04/makalah-ilmu-pendidikan-islam-ipi.html	0.05%
132. https://recursosparaeducacion.weebly.com/uploads/1/4/4/7/14479122/acercamiento_al_aprendiz..	0.05%
133. https://www.fanshawec.ca/programs/bac2-business-accounting/next	0.05%
134. http://scholarcommons.usf.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=4776&context=etd	0.05%
135. https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC3398435	0.05%
136. http://lib.unnes.ac.id/28079/1/5302412075.pdf	0.05%
137. https://en.wikipedia.org/wiki/Soegijapranata_Catholic_University	0.05%
138. http://www.headquartersinfo.com/burger-king-headquarters-information	0.05%
139. http://newprairiepress.org/cgi/viewcontent.cgi?article=3330&context=aerc	0.05%
140. http://corescholar.libraries.wright.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1003&context=ref_workshops	0.05%
141. http://repository.amikom.ac.id/files/Publikasi_10.11.4130.pdf	0.05%
142. http://ro.ecu.edu.au/cgi/viewcontent.cgi?article=3262&context=ecuworks	0.05%
143. https://elihsutisnayanto.wordpress.com	0.05%
144. http://spelljif.com/wp-content/uploads/School-Security-Locking-of-Classroom-Doors_May-2013.pdf	0.05%
145. https://www.gbif.org/species/212	0.05%
146. https://www.gbif.org/species/2077659	0.05%
147. https://contohaku1.blogspot.com/2014/10/skripsi-ekonomi-analisis-faktor-faktor_81.html	0.05%
148. https://www.ets.org/Media/Research/pdf/RM-01-03.pdf	0.04%
149. http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/penelitian/muslikhah-dwihartanti-mpd/jurnal-penelitian-pen...	0.04%
150. https://www.usda.gov/oig/webdocs/11401-29-FM.pdf	0.04%
151. https://benthamopen.com/FULLTEXT/TBIOTJ-10-76	0.04%
152. https://www.treasury.gov/tigta/auditreports/2013reports/201310007fr.html	0.04%
153. https://www.ets.org/Media/Research/pdf/RM-01-03.pdf	0.04%
154. https://www.cvcorrect.com/guide/cv-knowledge-and-skills	0.04%
155. https://www.treasury.gov/tigta/auditreports/2013reports/201320107fr.html	0.04%
156. https://www.slideshare.net/iztudent/effects-of-technological-device-to-students	0.04%
157. https://openpsychologyjournal.com/VOLUME/9/PAGE/176/FULLTEXT	0.04%
158. https://www.magonlinelibrary.com/doi/pdf/10.12968/ijpn.2019.25.2.65	0.04%
159. http://www.evapolak.com/techniques.html	0.04%
160. https://benthamopen.com/FULLTEXT/TOPSYJ-9-160	0.04%
161. https://www.chimebank.com/tag/how-to/page/10	0.04%
162. https://sites.google.com/a/utb.helsingborg.se/lararinnangoransson/aak-9-engelska	0.04%
163. http://bora.uib.no/bitstream/handle/1956/10852/Strandberg_et_al-2015-Diabetic_Medicine.pdf;se...	0.04%
164. https://social-epistemology.com/category/critical-replies/page/9	0.04%
165. https://www.answers.com/Q/What_do_you_need_to_do_to_become_a_pharmacists	0.04%
166. http://elaseminars.com/Themes/nopClassic/Content/Images/CCSS/9.%203%20Bell%20Ringers...	0.04%
167. http://www.rfsuny.org/media/RFSUNY/Forms/past_due_letter_1.pdf	0.04%
168. https://www.ets.org/research/policy_research_reports/publications/report/1991/hxan	0.04%
169. http://destinyhosted.com/fortpdocs/2014/CCCONFER/20140908_70/70%5F09%2D09%2D14%5...	0.04%
170. http://www.myfoodresearch.com/uploads/8/4/8/5/84855864/_4_fr-2017-175_karseno_1.pdf	0.04%
171. http://www.pharmacas.org/preparing-to-apply/application-process/admissions-process	0.04%
172. https://www.slideshare.net/setioaribowo/simulasi-digital-sem1buku-siswa	0.04%

 Similarity

 Citation

 Similarity from a chosen source

 References

 Possible character replacement

173. https://benthamopen.com/FULLTEXT/TOPSYJ-9-176	0.04%
174. https://arxiv.org/pdf/1312.1824	0.04%
175. http://www.sjcolumbus.org/school/parents/newsletters/2nd-grade	0.04%
176. http://atlante.eumed.net/educational-technology-teaching-earning	0.04%
177. https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC4997961	0.04%
178. https://www.treasury.gov/tigta/auditreports/2011reports/201120078fr.html	0.04%
179. https://benthamopen.com/FULLTEXT/TOCENGJ-10-29	0.04%
180. http://library.walisongo.ac.id/digilib/files/disk1/89/jptiain-gdl-sukarno310-4416-1-sekripsi-p.pdf	0.04%
181. https://gaappleseed.org/media/docs/schooldiscipline.pdf	0.04%
182. https://www.airbnb.co.in/s/Genk--Belgium?sublets=monthly	0.04%
183. https://en.wikipedia.org/wiki/International_English_Language_Testing_System	0.04%
184. https://academicpartnerships.uta.edu/programs/master-of-science-in-nursing-administration.aspx	0.04%
185. https://www.thoughtco.com/french-proficiency-tests-1368748	0.04%
186. https://www.slideshare.net/RaiPatel/tsl-3123-language-assessment-module-ppg	0.04%
187. https://academicpartnerships.uta.edu/programs/master-of-science-in-nursing-in-pediatric-primary...	0.04%
188. http://www.mty.itesm.mx/rectoria/dda/rieee/pdf-II/s5/74DHCSGabyUlloaFinal.pdf	0.04%
189. http://www.how-to-write-music.com/PutChordsToAMelody.htm	0.04%
190. https://benthamopen.com/FULLTEXT/CPEMH-13-1	0.04%
191. http://carla.umn.edu/conferences/past/immersion2012/handouts/Peng_WritingthruLearning_Lear...	0.04%
192. https://andynuriman.files.wordpress.com/2011/10/lailatul-mufadilah.pdf	0.04%
193. https://suwandicorner.blogspot.com/2014/09/jurnal-penelitian-gambar-berseri-untuk.html	0.04%
194. http://www.ecoles2commerce.com/964-mon-temoignage-sur-le-toefl	0.04%
195. http://www.swlearning.com/accounting/hansen/management_6e/sg_ch04.doc	0.04%
196. https://en.wikipedia.org/wiki/University_of_Cambridge_ESOL_examination	0.04%
197. https://online.kettering.edu/news/2016/09/15/lean-manufacturing-vs-just-time	0.04%
198. http://scholarworks.sjsu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=4537&context=etd_theses	0.04%
199. https://www.4tests.com/main/searchexam.asp	0.04%
200. https://www.ets.org/research/policy_research_reports/publications/report/1997/hzeu	0.04%
201. https://www.cob.niu.edu/academics/mba/evening/index.shtml	0.04%
202. https://cannabisindustryjournal.com/tag/restek	0.04%
203. https://www.instructables.com/id/Active-Band-Pass-Filters	0.04%
204. https://ptkptskenaikanpangkat.blogspot.com/2015/12/laporan-penelitian-tindakan-kelas.html	0.04%
205. https://skripsi-skripsiun.blogspot.com/2014/10/skripsi-civil-engineeringstudi.html	0.04%
206. https://en.wikipedia.org/wiki/TOEIC	0.04%
207. https://www.openornithologyjournal.com/VOLUME/9/PAGE/14/FULLTEXT	0.04%
208. http://www.ccsu.edu/hsc/files/Expedited_Review_Example_2.pdf	0.04%
209. https://www.goleta.k12.ca.us/wp-content/uploads/2018/02/3rd-Grade-2017-2018-Benchmark-Wri...	0.04%
210. https://www.nizhoniinstitute.edu/prospective-students/faq	0.04%
211. https://internationalaffairs.uchicago.edu/page/english-language-requirements	0.04%
212. http://sciencenetlinks.com/lessons/the-bicycle-as-a-system	0.04%
213. https://www.ets.org/s/toeic/pdf/speaking-writing-sample-tests.pdf	0.04%
214. https://en.wikipedia.org/wiki/IELTS	0.04%
215. https://www.usi.edu/business/mba	0.04%
216. https://www.ets.org/Media/Research/pdf/RR-07-01.pdf	0.04%
217. http://www.pbwcz.cz/Articles%20of%20english/bigbrothers4.html	0.04%
218. https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC4761639	0.04%

 Similarity

 Citation

 Similarity from a chosen source

 References

 Possible character replacement

219. https://aserani.files.wordpress.com/2010/01/makalah-kependidikan-1.pdf	0.04%
220. https://www.ecu.edu/cs-acad/grcat/programNURS.cfm	0.04%
221. https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/publicaciones_centros/PDF/munich_2006-20...	0.04%
222. https://benthamopen.com/FULLTEXT/TOMICROJ-10-150	0.04%
223. https://www.indeed.com/hire/c/info/how-to-write-a-job-offer-letter-email	0.04%
224. http://admission.universityofcalifornia.edu/freshman/requirements/examination-requirement/inde...	0.04%
225. https://www.treasury.gov/tigta/auditreports/2015reports/201520092fr.html	0.04%
226. https://en.wikipedia.org/wiki/Public_education	0.04%
227. https://dakotafreepress.com/2016/08/07/why-im-pro-life-and-pro-choice-in-fifty-words	0.04%
228. https://khalidzaev.blogspot.com/2017/01/karya-tulis-ilmiah-tentang-dampak-game.html	0.04%
229. https://www.lsu.edu/chse/socialwork/academics/msw-online.php	0.04%
230. http://www.eajournals.org/wp-content/uploads/Quality-Function-Deployment-for-Candied-Carrots-..	0.04%
231. https://downloadptkptssdsmpsma.blogspot.com/2017/07/contoh-lengkap-ptk-ips-sd-metode-stad...	0.04%
232. http://digilib.unila.ac.id/29180/3/SKRIPSI%20TANPA%20BAB%20PEMBAHASAN.pdf	0.04%
233. https://www.slideshare.net/IndahRohmatullah/prakarya-dan-kewirausahaan-buku-guru	0.04%
234. https://hamzah-lpmp.blogspot.com/2017/06/penerapan-pembelajaran-kolaborasi-untuk_16.html	0.04%
235. https://arifuddin-proposalptk.blogspot.com/2011	0.04%
236. https://sinta.unud.ac.id/uploads/dokumen_dir/ea0ff9a4325c9b42f1ac9e28075cb993.pdf	0.04%
237. https://academicpartnerships.uta.edu/programs/master-of-science-in-nursing-in-adult-gerontology..	0.04%
238. http://www.biomultimedia.net/page/2/?C=S%3BO%3DD	0.04%
239. http://tantasqua.org/TRSD/studentsupportservices/docs/504handbook.pdf	0.04%
240. http://tecfa.unige.ch/perso/mireille/papers/Betrancourt_etal03.pdf	0.04%
241. http://repository.unpas.ac.id/5288	0.04%
242. https://www.revdex.com/reviews/randy39s-tv-amp-electronic-service/5661307	0.04%
243. https://www.publicpolicy.umd.edu/graduate/doctoral-programs	0.04%
244. http://catalog.ucf.edu/preview_program.php?catoid=4&poid=1204	0.04%
245. http://aquila.usm.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1247&context=dissertations	0.04%
246. http://www.ugr.es/~dmadrid/Publicaciones/Evaluacion%20LE_I_Honorio.pdf	0.04%
247. https://wiki2.org/en/Cambridge_Assessment_English	0.04%
248. https://mitsloan.mit.edu/mfin/apply/common-questions	0.04%
249. http://www.nj.gov/dep/srp/guidance/srra/rao_guidance.pdf	0.04%
250. https://fimariantiug.blogspot.com/2014/01/laporan-penelitian-implementasi-metode.html	0.04%
251. https://falachainiputri.blogspot.com/2016/12/pengaruh-penggunaan-big-book-terhadap.html	0.04%
252. http://www.muw.edu/nhs/graduate/dnp	0.04%
253. https://aswir-astaman.blogspot.com/2012/06/meningkatkan-kemampuan-siswa-dalam.html	0.04%
254. https://fifin-fidian.blogspot.com/2011/12/penerapan-metode-praktikum-dalam.html	0.04%
255. http://www.ibe.unesco.org/fileadmin/user_upload/archive/Publications/educationalpracticesserie...	0.04%
256. http://libdr1.iied.edu.hk/pubdata/img00/arch00/link/archive/1/instarh/1921_image.pdf	0.04%

Web omitted sources: 2 sources found

1. http://blog.unika.ac.id/research/cmurniati	2.43%
2. http://journal.unika.ac.id/index.php/sisforma/article/view/1755	0.87%

Library omitted sources: 121 sources found

Alternatif Pembelajaran.pdf	25.76%
-----------------------------	--------

Edukasi perkembangan dan kecintaan terhadap ikan koi melalui.docx	0.48%
Bab 1_IRK(15.N2.0011).docx.docx	0.46%
13.07.0016-Yedija Prima Putra.docx	0.34%
14.N2.0037 NADIA ALVITA.doc	0.32%
13.07.0028-ENGGAR DWI UTAMI.docx	0.3%
Conference-template- SUBMIT CLEAN icicos yoga 2018 perbaikan.doc	0.26%
Studi Pandangan Guru Tahun 2.pdf	0.26%
Studi Pandangan Guru (1).pdf	0.26%
91. Pengembangan_Model_Input-Outpu.UNDIP.pdf	0.23%
Teacher perception-technology July 9.docx	0.22%
55-105-2-PB p.pdf	0.2%
13.07.0026 - Mahadhika Putra.docx	0.19%
13.07.0024 Arjun Yovita.docx	0.18%
[October 23, 2017] Laporan2 - Theofilus Chandra (1).docx	0.18%
BUKU 3B-BORANG-SI-27 MARET.docx	0.17%
BUKU 3B-BORANG FAKULTAS-SEKOLAH TINGGI (27 MARET 2019 EDIT F.docx	0.17%
14.N1.0016 Steven.docx	0.17%
Borang3BikomUnikaSmg.pdf	0.17%
13.13.0034 - Monica Raharjo 14 Maret.docx	0.15%
15.N1.0017_RIK_BAB1.docx (1).docx	0.13%
revisi 2.docx	0.13%
EvaluasiDiriSisForUnikaSmg.pdf	0.13%
13.07.0041 Arif RudiyantoREV_1.docx	0.13%
15.N1.0005 edwin leonardo.docx	0.13%
15.N1.0020-STEFANUS LINTANG.docx	0.13%
15n10006_Mikael Duhantatya(revisi).docx	0.13%
15N10006-Mikael Duhantatya.docx	0.13%
PEMBUATAN GAME BERGENRE NOSTALGIA YANG DIJADIKAN PELUANG DAL (1).docx	0.13%
15N20002-Gregorius Alvin.docx	0.13%
PROPOSAL-SKRIPSI-Lintang.docx (1).docx	0.13%
15.N1.0002 Tugas Inovasi Riset Kreatif.docx (1).docx	0.13%
14n20004-Helarius Panji Aruna.docx	0.13%
PROPOSAL SKRIPSI.docx (1).docx	0.13%
BAB 1 2 Naftalita calista putri 15.N1.0009.docx.docx	0.13%
PROPOSAL SKRIPSI.docx.docx	0.13%
APLIKASI SELF TRAVEL UNTUK TRAVELLING TANPA TOUR AGENT.docx.docx	0.13%
15.N1.0017_RIK_BAB1.docx.docx	0.13%
InovasiRiset_15N20002.docx.docx	0.13%
13.07.0033 Laporan Magang_Ahmad Khafidz.docx	0.13%
1173-2700-1-SM.pdf	0.11%
student as prod.pdf	0.11%
The Integration of Games Tahun 2 Benar.pdf	0.11%
1-proposal PTUPT Heny.docx	0.09%
Mie Jagung Sehat dengan Pewarna Alami.pdf	0.07%
PERZPECTIVE.pdf	0.07%
13.30.0007-Faustina Jovita Edrea-8 JAN.doc	0.07%

 Similarity

 Citation

 Similarity from a chosen source

 References

 Possible character replacement

Uji Coba.pdf (1).pdf	0.05%
DESAIN KOTA RAMAH LINGKUNGAN FULL.pdf	0.05%
kelompok 1 .docx.docx	0.05%
Agatha Christiani - 16.G1.0034.docx	0.05%
Tugas Kelompok 1 .docx.docx	0.05%
TUGAS Kelompok 1 .docx (1).docx	0.05%
Uji Coba.pdf.pdf	0.05%
PA DKV FINAL.pdf	0.05%
Proposal Kelompok 1 - Revisi.pdf.pdf	0.05%
15.F1.0026 REVA ANUGRAH.docx	0.05%
15.F2.0002 AGUSTINUS ADI NUGROHO.pdf	0.05%
15.F1.0028 Paulus Suminar Bima Sakti.docx	0.05%
15.F1.0001 Vincent Wijaya.docx	0.05%
J.Neikelvin_17B10006_KASUS AIR BERSIH_07102010_3.docx.docx	0.05%
MAKALAH REKAYASA LINGKUNGAN uts.docx.docx	0.05%
14.D1.0263 IGNATIUS REV1.docx	0.05%
Lidwina Maurilla 27 Maret.docx	0.05%
ROVINSON WIJAYA-AUDIT-5 MEI.docx	0.05%
BAGIAN BU TINA.pdf	0.05%
BAGUS-9 MARET.docx	0.05%
14.M1.0023 Christalia Novita Gunawan_2.doc	0.05%
14.G1.0054 - Robby Chandra Tirta.docx	0.05%
Produksi serbuk pewarna alami bit merah.pdf	0.05%
02_01_Jurnal_Nas_Terakredts_SemestaTeknika.docx	0.05%
Internationalization.pdf	0.05%
Spirul Cube.doc	0.05%
14N1.0005 Hanna.docx	0.05%
RAPI 2014 Full paper Maria Damiana Nestri Kiswari.pdf	0.05%
INFORMASI PANGAN DAN NUTRISI.pdf	0.05%
Anry Rohani.docx	0.05%
13.60.0152 MARYO SUNTANA-24 NOV.docx	0.05%
endah MM (1).docx	0.05%
Jurnal Pengaruh Pra Perlakuan terhadap Kualitas Kunyit.pdf	0.05%
SKRIPSI-KENNY IRENE.docx	0.05%
15.F1.0023 Christopher.docx	0.05%
PROPOSAL SEMINAR.pdf.pdf	0.05%
the implicatiom.pdf	0.05%
15n10011-Richard_juan_putra.docx	0.05%
14.N2.0006-Stefani Peni Puspita.pdf	0.04%
PROPOSAL Eugenia Chantikaning W_14.G1.0108.docx	0.04%
BIMA PRASETYA W 13.60.0234.docx	0.04%
607-1851-1-PB Utilization of Technology as Promotion Media o.pdf	0.04%
Tugas UTS Makalah Sampah (edit) Michael Damar Adi W_17B10060.docx	0.04%
UTS-ProposalPKM kelompok ade eka p 15.b1.0044.docx.docx	0.04%
TUGAS UTS-PROPOSAL PKM.docx.docx	0.04%
_form quesiner alumni (1)_2019-02-12 (2).docx	0.04%

 Similarity

 Citation

 Similarity from a chosen source

 References

 Possible character replacement

uts proposal pkm kelompok ade eka.docx.docx	0.04%
_form quesiner alumni (1)_2019-02-12.docx	0.04%
_form quesiner alumni (1)_2019-02-12 (1).docx	0.04%
_form quesiner alumni (1)_2019-02-12 (3).docx	0.04%
_form quesiner alumni (1)_2019-02-12 (4).docx	0.04%
_form quesiner alumni (1)_2019-02-12 (5).docx	0.04%
_form quesiner alumni (1)_2019-02-12 (6).docx	0.04%
Metopen kel 2_revisi.doc.doc	0.04%
Metopen kel. 2_revisi.pdf.pdf	0.04%
MUHAMMAD FADHREZA-10 NOV.docx	0.04%
Atrina Febri Yuniarso-5 JUNI.doc	0.04%
The Integration of Games Tahun 1.pdf	0.04%
58119951852017G2_IJDDT,Vol8,Issue2,Article12 (international (1)).pdf	0.04%
plagscan 15.D1.0179 bagas herlambang autoprawira.docx.docx	0.04%
skripsi angeel.docx.docx	0.04%
03_07_Seminar_Int_GreenConcTechn2013.pdf	0.04%
04_02_Seminar_Nas_RAPI2008_S012.pdf	0.04%
04_03_Seminar_Nas_RAPI2008_S013.pdf	0.04%
BAYU CHRISTIAN-7 NOV-DAPUS.doc	0.04%
14.m1.0003 Emanuelle Natasha.docx	0.04%
DIANA-29 NOV.doc	0.04%
Term of Reference FOSTER 2017.docx	0.04%
DIANA PUTRI-3 DES.doc	0.04%
887-2747-1-CE.docx	0.04%
14.G1.0178-Rafael Radite Garbani-18 DES.docx	0.04%
manuscript - Momordica charantia.doc	0.04%
Silvester Archi Yoga Prabandaru 23 Maret.docx	0.04%
58119951852017G2_IJDDT,Vol8,Issue2,Article12 (international .pdf	0.04%

 Similarity

 Similarity from a chosen source

 Possible character replacement

 Citation

 References

Kode>Nama Rumpun Ilmu: 680/Ilmu Sosial Humaniora

**LAPORAN AKHIR
PENELITIAN PRODUK TERAPAN**



**MODEL PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS INTERAKTIF DENGAN CERGAM
ANIMASI BERBASIS BUDAYA**

Tahun ke 1 dari rencana 2 tahun

TIM PENGUSUL

Dr. Ekawati Marhaenny Dukut, M.Hum., NIDN: 0601116601 (Ketua)

Cecilia Titiek Murniati, M.A., Ph.D. NIDN: 0622096701 (Anggota 1)

T. Brenda Chandrawati, ST., MT NIDN: 0622096701 (Anggota 2)

UNIKA SOEGIJAPRANATASEMARANG

Oktober 2017

HALAMAN PENGESAHAN

Judul : MODEL PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS INTERAKTIF DENGAN CERGAM ANIMASI BERBASIS BUDAYA

Peneliti/Pelaksana
 Nama Lengkap : Dr. Dra EKAWATI MARHAENNY DUKUT, M.Hum
 Perguruan Tinggi : Universitas Katolik Soegijapranata
 NIDN : 0601116601
 Jabatan Fungsional : Lektor
 Program Studi : Sastra Inggris
 Nomor HP : +628122938202
 Alamat surel (e-mail) : ekawatimd@gmail.com

Anggota (1)
 Nama Lengkap : Dra. CECILIA TITIEK MURNIATI MA.Ph.D
 NIDN : 0622096701
 Perguruan Tinggi : Universitas Katolik Soegijapranata



Anggota (2)
 Nama Lengkap : T BRENDA CHANDRAWATI S.T, M.T
 NIDN : 0619086801
 Perguruan Tinggi : Universitas Katolik Soegijapranata

Institusi Mitra (jika ada)
 Nama Institusi Mitra : -
 Alamat : -
 Penanggung Jawab : -
 Tahun Pelaksanaan : Tahun ke 1 dari rencana 2 tahun
 Biaya Tahun Berjalan : Rp 70,000,000
 Biaya Keseluruhan : Rp 149,900,000

Mengetahui,
 Dekan Fakultas Bahasa dan Seni
 (Angelika Riyandari, S.S., MA., Ph.D)
 NIP/NIK 058.1.1996.201

Kota Semarang, 30 - 10 - 2017
 Ketua,
 (Dr. Dra EKAWATI MARHAENNY DUKUT,
 M.Hum)
 NIP/NIK 058.1.1998.214

Menyetujui,
 Kepala LPPM
 (Prof. Dr. Andreas Lako, MSi.)
 NIP/NIK 058.1.1994.155

RINGKASAN

Literatur mengenai penggunaan multimedia dalam pengajaran bahasa Inggris menyatakan bahwa penggunaan teknologi membantu siswa dalam beberapa hal termasuk meningkatkan minat dan sikap untuk belajar. Cerita bergambar animasi merupakan salah satu bentuk multimedia yang banyak digunakan dalam pengajaran bahasa Inggris. Namun, materi dan bahan yang diberikan kebanyakan menggunakan gambar yang tidak mencerminkan budaya Indonesia. Saat ini, bentuk cergam animasi yang populer di Indonesia adalah yang berbahasa Inggris dimana para penciptanya kebanyakan berasal dari budaya yang bahasa ibunya adalah bahasa Inggris. Dengan kata lain, budaya yang disampaikan melalui cergam animasi lebih banyak berasal dari budaya Barat daripada dari budaya Timur. Karena itulah peneliti melihat bahwa perlu diciptakan cergam animasi yang berbasis budaya Jawa sehingga siswa pun lebih menghargai keberagaman budaya yang ada di Indonesia.

Dalam penelitian ini telah diciptakan semi-TOEFL *game software* yang mengakomodasi cergam animasi yang berbasis budaya Indonesia yang dilengkapi dengan latihan bahasa Inggris untuk meningkatkan ketrampilan menyimak, membaca, menulis dan berbicara. Pada penelitian tahap pertama telah dibuat prototype dan disain latihan bahasa Inggris, yang diimplementasikan di beberapa sekolah menengah pertama. Dengan menggunakan mixed method, penelitian yang dilakukan telah melihat seberapa jauh cergam animasi yang telah dikembangkan menjadi aplikasi *game* ini membantu siswa dalam belajar bahasa Inggris.

Luaran penelitian yang dihasilkan adalah produk terapan iptek-sosbud berupa (1) Animasi cergam yang diolah untuk sebuah aplikasi *game software*, (3) HKI atau hak cipta atas gambar karakter sayur yang dijadikan tokoh dalam cergam animasi, (4) manual book *game software* dengan *source code*-nya (5) hak cipta atas *game software* yang berbasis budaya Indonesia, (6) presentasi tentang penelitian dalam seminar nasional, (7) presentasi tentang penelitian dalam seminar internasional, (8) publikasi ilmiah dalam jurnal nasional terakreditasi, (9) publikasi ilmiah dalam jurnal internasional bereputasi, akan dilengkapi dalam penelitian berikutnya dengan (10) buku ajar tentang *Penggunaan Media Digital di dalam Kelas*.

Kata kunci: animasi, bahasa Inggris, budaya, cerita bergambar (cergam), Indonesia, iptek-sosbud, model pembelajaran, *game software*

PRAKATA

Laporan ini dibuat untuk menunjukkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan untuk tahap tahun pertama. Di dalam laporan ini ditunjukkan bahwa tujuan diadakan penelitian adalah bahwa ada cara yang kreatif dan inovatif untuk mengajarkan bahasa Inggris untuk siswa SMP kelas 8. Kelas tradisional biasanya diajar oleh seorang guru dengan menggunakan buku, namun penelitian produk terapan (PPT) ini menciptakan *game software* yang dikembangkan dari sebuah animasi digital.

Film animasi tersebut adalah sebuah pengembangan dari buku seri “Aku Suka Sayur” terbitan PT. Gramedia yang pengarang utamanya adalah juga ketua peneliti PPT ini. Laporan ini juga dilengkapi dengan hasil publikasi yang telah dilakukan oleh tim peneliti yaitu dari sisi keterlibatan dalam kegiatan seminar maupun penulisan artikel di jurnal ilmiah. Hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa kegiatan penelitian masih perlu dilanjutkan pada tahap tahun kedua dengan agenda kegiatan penyempurnaan dan terpromosinya *software*, adanya bahan ajar yang di *workshopkan* untuk para guru dan siswa.

Pelaksanaan penelitian produk terapan (PPT) ini tidak mungkin berhasil tanpa bantuan dari beberapa pihak yang kami ucapkan terimakasih kepada:

1. Kemenristek Dikti atas dukungan hibah finansial yang diberikan,
2. Rektor dan Ka. LPPM Unika Soegijapranata yang memberikan ijinnya untuk kami jalankan penelitian,
3. Dekan Fakultas Bahasa & Seni dan Dekan Fakultas Ilmu Komputer atas ijinnya kami menggunakan fasilitas laboratorium dan bantuan dari beberapa mahasiswanya,
4. Kepala Sekolah dari SMP Kebondalem, SMP Eka Sakti dan SMP Permata Bangsa dan SMP Negeri 21 di Semarang yang telah kami observasi
5. Para guru dan siswa di SMP Kebondalem, SMP Eka Sakti dan Permata Bangsa School atas kerjasamanya dalam kami menggunakan lab komputer guna uji coba *game software*
6. Para siswa di SMP Kebondalem, SMP Eka Sakti dan Permata Bangsa School atas kerjasamanya sebagai responden
7. Pihak yang memberikan HKI (hak cipta kekayaan intelektual)
8. Pihak penerbitan yang membantu draft buku ajar kami untuk dipublikasikan
9. Pihak penyelenggara seminar nasional maupun internasional yang telah menerima kami sebagai *key note* dan *parallel presenter* hasil penelitian
10. Pihak jurnal nasional terakreditasi dan jurnal internasional bereputasi yang akan menerbitkan makalah kami.

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
RINGKASAN.....	ii
PRAKATA	iii
DAFTAR ISI	iv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Urgensi Penelitian	2
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1. Multimedia dalam pengajaran bahasa	4
2.2. Animasi cerita bergambar dan pengaruhnya terhadap pembelajaran	5
BAB III TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN.....	7
3.1. Tujuan Penelitian.....	7
3.2. Manfaat Penelitian	7
BAB III METODE PENELITIAN.....	8
3.1. Langkah Tahun Pertama.....	8
3.2 Langkah Tahun Kedua.....	9
3.3. Responden	10
3.4. Ketersediaan Sarana & Prasarana	10
3.5. Instrumen Penelitian	11
BAB V HASIL LUARAN YANG DICAPAI	13
5.1. Luaran Penelitian.....	13
5.1.1. Game Software, Manual Book & Source Code	13
5.1.2. Sertifikat & Pendaftaran no. Hak Cipta (HKI)	18
5.1.3. Hasil Kuesioner dan Wawancara	21
5.1.4. Pembicara Seminar Nasional	29
5.1.5. Pembicara Seminar Internasional	30
5.1.6. Berita di Media Masa	35
5.1.7. Publikasi Ilmiah di Jurnal Nasional Terakreditasi	39

5.1.8. Publikasi Ilmiah di Jurnal Internasional Bereputasi	58
5.1.9. Buku Ajar	71
5.2. Ringkasan Target Capaian.....	74
BAB VI RENCANA TAHAPAN BERIKUTNYA	75
BAB VII KESIMPULAN DAN SARAN	76
7.1 Kesimpulan.....	76
7.2 Saran	76
DAFTAR PUSTAKA.....	77
LAMPIRAN	78
Lampiran 1. Personalia Tenaga Pelaksana dan Kualifikasinya.....	78
Lampiran 2. Surat Mitra Kerjasama	79

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan jaman, saat ini ada kecenderungan bahwa untuk mendapatkan suatu informasi, masyarakat di Indonesia ada yang lebih memilih suatu pembelajaran melalui teknologi budaya populer seperti yang bisa didapatkan dari media digital daripada dari media cetak seperti buku cerita bergambar (cergam). Diasumsikan bahwa dengan keadaan seperti ini, penikmat buku cergam akan lebih sedikit dibandingkan dengan cerita yang diolah dengan media digital elektronik. Hal ini dikarenakan, aktifitas membaca seperti ini sedikit tergeser dengan maraknya teknologi yang dapat merangkul kebiasaan anak-anak yang lebih gemar memanfaatkan peralatan teknologi seperti komputer, tablet, iPad, ataupun perangkat teknologi lainnya yang dapat mereka bawa dengan lebih praktis kemana-mana. Kebiasaan duduk dan hanya membaca untuk membuat anak mengaktifkan daya imajinasinya seperti ini mulai terkalahkan oleh adanya pilihan perangkat teknologi yang menawarkan animasi suatu cerita, sehingga peneliti berasumsi bahwa cergam animasi telah memiliki daya tarik tersendiri bagi para penikmatnya.

Saat ini, bentuk cergam animasi yang sedang populer di Indonesia adalah yang berbahasa Inggris dimana para penciptanya kebanyakan berasal dari budaya yang bahasa ibunya adalah bahasa Inggris. Dengan kata lain, budaya yang disampaikan melalui cergam animasi lebih banyak berasal dari budaya Barat daripada dari budaya Timur. Melihat fenomena bahwa cergam animasi bahasa Inggris yang berbasis budaya Timur ini masih sedikit, maka peneliti melihat urgensinya untuk menciptakan dan mempopulerkan cergam bahasa Inggris tetapi dengan basis budaya Indonesia. Agar pembelajaran bahasa Inggris melalui cergam animasi ini menarik dan menyeluruh, maka cergam animasi yang akan diciptakan oleh peneliti akan dibarengi dengan model latihan ketrampilan bahasa Inggris yang interaktif. Yang dimaksud interaktif ini adalah mengintegrasikan ke-empat ketrampilan bahasa yaitu menyimak, membaca, menulis dan berbicara dengan bahasa Inggris secara interaktif, sehingga minimal penggunaan tata bahasa dan cara pengucapannya bahasa Inggris yang sering menjadi kendala para siswa Indonesia dapat dikuasai dengan lebih baik. Oleh karena itu, peneliti melakukan sebuah penelitian produk terapan yang berjudul “Model Pembelajaran Bahasa Inggris Interaktif dengan Cergam Animasi Berbasis Budaya”.

Model pembelajaran yang memanfaatkan cergam animasi sebenarnya terinspirasi dari program Ipteks bagi Masyarakat peneliti pada tahun 2014 yang menghasilkan pentingnya pemakaian cergam untuk pembelajaran yang efektif bagi siswa dengan judul “Penyuluhan Buku Cerita Bergambar Inggris-Indonesia dan Cara Masak Sehat Sebagai Sarana Peningkatan Budaya Konsumsi Sayur Bagi Siswa TK & SD” (Dukut, Nugrahedhi & Nugroho, 2014) di TK & SD Don Bosco di Semarang. Penelitian ini juga merupakan pengembangan dari penelitian yang berjudul “Alternatif Pembelajaran *Tenses* dengan Cergam Animasi Bahasa Inggris Interaktif” bagi mahasiswa Sastra Inggris di Unika Soegijapranata (Dukut & Murniati, 2016) dan “Studi Pandangan Guru Terhadap Tata Bahasa dan Pengajaran Tata Bahasa Serta Praktek Pengajarannya di Kelas” (Murniati & Riyandari, 2014). Berbeda dengan kegiatan dalam program pengabdian dan penelitian yang telah disebutkan, penelitian produk terapan yang dilakukan kali ini menargetkan para siswa SMP di sekitar Semarang yang secara umum masih tergolong antusias untuk belajar bahasa Inggris dengan tujuan agar para siswa dapat menguasai bahasa Inggris dengan baik secara tertulis maupun lisan.

Biasanya, di sekolah, para pembelajar bahasa Inggris disuguhkan dengan latihan-latihan yang mengarahkan siswa untuk menguasai ketrampilan bahasa Inggris menyimak, membaca, menulis dan berbicara secara terpisah-pisah. Tim peneliti telah menghasilkan sebuah inovasi dengan menciptakan *game software* komputer yang ada cergam animasinya. Produk yang dijadikan model pembelajaran ini diciptakan agar para pengguna dapat mengintegrasikan ketrampilan-ketrampilan itu melalui pertanyaan-pertanyaan yang diberikan setelah menikmati tayangan cergam animasi bahasa Inggris yang berbasis budaya Indonesia tersebut. Secara tidak langsung, tim peneliti telah ikut serta dalam membantu membangun dan mengembangkan ilmu pengetahuan teknologi sosial budaya di Indonesia.

1.2. Urgensi Penelitian

Dalam penelitian ini, target peserta penelitian adalah para siswa SMP. Pemilihan siswa SMP didasari oleh pertama, keadaan dimana kelompok umur siswa ini sudah bisa diandalkan untuk mengintegrasikan empat macam ketrampilan bahasa Inggris dibandingkan dengan para siswa SD. Artinya ketika melihat dan mendengarkan apa yang disuguhkan melalui cergam animasi itu, siswa sudah mempunyai keahlian untuk mengintegrasikan pemahamannya dengan rekaman audio dan bacaan yang pertanyaannya mengharuskan mereka menuliskan tanggapannya tentang cergam yang baru mereka nikmati itu.

Kedua, para siswa SMP adalah anak-anak yang masih dimungkinkan untuk dibentuk sehingga lebih menghargai budaya Indonesia melalui cergam yang lucu dan menarik, seperti yang dapat ditampilkan oleh peneliti dalam karakter kartun sayur yang khas dari negara Indonesia. Dengan ditampilkannya karakter yang meng-Indonesia itu, misalnya melalui karakter animasi sayur bernama Pokina si Koki Sawi yang mengenakan pakaian Chef restoran putih yang bercorak batik, maka cergam bahasa Inggris yang disampaikan melalui animasi itu juga sekaligus membantu menjaga kelestarian budaya Indonesia. Hal ini dikarenakan batik adalah salah satu budaya dari Indonesia yang perlu dilestarikan dan dipromosikan ke dunia global.

Ketiga, kecanggihan fasilitas digitalisasi seperti pembuatan cergam animasi yang dapat diputar pada peralatan budaya populer seperti komputer, tidak hanya membantu siswa untuk lebih gemar mempelajari bahasa Inggris tetapi juga membantu terjadinya transfer budaya Indonesia yang lebih mengglobal. Kelebihan dari cergam animasi yang telah diciptakan tim peneliti diharapkan tidak hanya bermanfaat untuk siswa Indonesia saja tetapi juga bagi orang asing yang berkesempatan untuk ikut melihat cergam animasi yang telah didesain untuk ditampilkan pada *platform windows*.

Dengan mengandalkan keahlian masing-masing peneliti, yaitu sebagai dosen pengajar bahasa Inggris, pengajar ilmu *game technology*, pencipta *software* cergam animasi, dan sebagai budayawan, serta dibantu oleh asisten peneliti yang bergerak dibidang media digital komputer, tim peneliti membangun sebuah *game software* sebagai model pembelajaran bahasa Inggris interaktif dengan cergam animasi berbasis budaya.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Multimedia dalam pengajaran bahasa

Dalam ranah pembelajaran bahasa asing telah banyak penelitian mengenai peranan teknologi dalam pembelajaran bahasa. Banyak ahli yang melakukan penelitian untuk mengetahui sejauh mana teknologi efektif dalam membantu pembelajar bahasa asing. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa teknologi hanya mempunyai pengaruh yang kecil terhadap pembelajaran. Namun demikian, banyak penelitian menunjukkan bahwa penggunaan teknologi mempunyai banyak keuntungan, terutama jika materi didisain sedemikian rupa sehingga ada kesesuaian antara tujuan mata pelajaran, gaya belajar siswa, teknologi yang digunakan, dan situasi di mana pembelajaran itu dilakukan (Alessi & Trollip, 2001). Misalnya, teknologi akan sangat membantu mata pelajaran yang membutuhkan simulasi (sekolah penerbangan), pembelajaran individual (pembelajaran bahasa), mata pelajaran yang membutuhkan logistik khusus (eksperimen fisika atau kimia), atau pelajaran yang membutuhkan minat dan motivasi yang tinggi (sejarah dunia) karena teknologi dianggap bisa membangkitkan minat dan sikap positif terhadap materi yang dipelajari Freeman & Gertner (2011). Lebih jauh lagi mereka mengatakan bahwa pembelajar dengan menggunakan media teknologi harus membuat pemakai merasa senang dan puas daripada merasa bosan atau malahan takut menggunakannya:

Multimedia technology has the potential and functionality to hold enjoyment for users compared to that of a standard textbook. Any learning or teaching should be associated with feelings of pleasure and enjoyment instead of boredom or fear” (Freeman & Gertner, 2011, hal. 10).

Pendukung teori pembelajaran konstruktifis mengatakan bahwa yang harus diingat dalam penggunaan multimedia dalam pembelajaran adalah bahwa teknologi digunakan sebagai alat untuk membantu keberhasilan belajar, “*where its role is to provide a “space” in which learning takes places, to store the results of learner’s activity, and to take care of time-consuming tasks that detract from learning...*” (Alessi & Trollip, 2001, hal. 6).

2.2. Animasi cerita bergambar dan pengaruhnya terhadap pembelajaran

Dalam penelitian yang sedang dilakukan, kata animasi dimengerti sebagai suatu media budaya populer yang mengandalkan ilustrasi atau gambar yang dibuat dari panel ke panel dimana masing-masing panel tersebut memiliki gambar-gambar yang hampir serupa, sehingga akan tercipta suatu pergerakan gambar ketika diproyeksikan. Animasi suatu karya grafis sudah ada sejak dahulu. Salah satu tujuan penggunaan animasi adalah untuk memudahkan siswa dalam pemahaman, pembelajaran, daya ingat, komunikasi dan penarikan kesimpulan terhadap suatu hal. Ungkapkan dari Tversky, Morrison, dan Betrancourt (2002, hal. 248) yang menyatakan bahwa, “*The assumption is that graphics can facilitate comprehension, learning, memory, communication and inference*” adalah bukti dari pengaruh baiknya produk animasi terhadap pembelajaran siswa. Subroto (2005, hal 25) mendukung pernyataan di atas dengan beropini bahwa siswa lebih suka melihat siaran film animasi daripada belajar dari buku yang sebagian besar berisikan teks untuk dibaca. Dalam konteks belajar, Jolly (2003, hal. 1) mendukung pentingnya materi yang dapat dilihat dan dinikmati secara visual, maka penggunaan gambar sebagai cara menyampaikan informasi dapat meningkatkan pemahaman dan daya serap dari sesuatu yang telah dibaca. Rieber (1990) juga mempunyai pendapat yang mendukung. Ia katakan bahwa film animasi dapat menjadi daya tarik bagi kekuatan manusia untuk menguasai bentuk-bentuk media yang mengandalkan ketrampilan untuk bervisualisasi. Seiring dengan perkembangan era digital yang pesat, rumah produksi seperti Disney dan Pixar gencar membuat film animasi dan telah berhasil merengkuh beberapa penikmat film dengan teknik animasinya. Meskipun ditujukan untuk khalayak umum, film animasi pada dasarnya ditujukan untuk menghibur kalangan anak-anak. Namun demikian, para kalangan dewasa pun juga menikmati film animasi-animasi itu. Dalam hal ini, Tversky, Morrison, dan Betrancourt (2002, hal. 248) menyatakan bahwa dibandingkan dengan buku cetak yang gambarnya statis, cerita animasi lebih efektif dalam menampilkan suatu situasi.

Dalam buku *Using Animation in Schools: A Practical Handbook for Teachers* (2011, hal. 3) dikatakan pula bahwa guru-guru masa kini dihadapkan pada kenyataan bahwa teknologi membuat para guru harus lebih kreatif dalam menyampaikan suatu materi. Selain itu, saat ini hal-hal yang berhubungan dengan video ataupun animasi menjadi media komunikasi yang lebih digemari dibandingkan dengan media lain untuk menyampaikan suatu komunikasi. Dalam hal media yang hanya mengandalkan pendengaran seperti media radio, Bruner menyatakan bahwa di dalam teori *discovery learning* seorang anak akan lebih mudah belajar apabila di depannya diberikan sebuah contoh yang nyata dan dapat diikuti dan dilihat secara visual, dan bukan hanya dari pendengarannya saja (Bruner, 2015). Maka pada saat

seorang anak ditanya tentang cerita sebuah film, mereka akan lebih cepat menceritakannya kembali daripada yang hanya mendengar ataupun membaca saja. Dari hal tersebut nampak bahwa ada kemungkinan sebuah materi pembelajaran akan lebih efektif jika dibuat dengan menggunakan metode animasi. Hal ini dikarenakan, metode animasi dapat membuat sebuah obyek seolah-olah hidup dengan gerakan yang disuguhkan pada sebuah media layar. Menurut Moviestorm Ltd. (2011, hal. 4) para siswa yang masuk dalam kategori generasi *YouTube* saat ini lebih memahami hal-hal yang ditampilkan dalam sebuah film yang ada di video atau film daripada apa yang tertulis ataupun yang dibicarakan karena siswa dinyatakan lebih dapat menyerap informasi apabila informasi disampaikan dalam bentuk video atau film. Dengan adanya beberapa orang dewasa yang juga ikut menyukai teknologi seperti yang disebutkan, maka ada harapan bahwa selain guru, para orang tua akan dapat ikut memberi arahan tentang suatu pembelajaran dengan cara yang lebih maksimal kepada siswa apabila ada cergam dalam bentuk produk film animasi dari pada sebuah buku cerita yang statis.

Literatur mengenai pengajaran bahasa Inggris untuk pembelajar mengatakan bahwa guru sebaiknya menggunakan media pengajaran yang dapat merangsang imajinasi dan menarik perhatian anak. Salah satu media yang bisa dipakai adalah bentuk cerita seperti yang dipaparkan di atas. Sebenarnya, sebuah cerita, baik bergambar atau tidak, dinilai bisa memperkaya imajinasi siswa dan dapat menarik perhatian siswa. Namun, ada pemahaman bahwa apabila sebuah cergam dapat diolah menjadi sebuah film animasi maka siswa akan lebih tertarik untuk memperhatikan film itu sebagai suatu media pembelajaran. Adanya teknologi membuat siswa sejak dini untuk sudah terbiasa dengan multimodalitas, yaitu melakukan kegiatan yang menggunakan gambar, video, audio, dan media lainnya dalam waktu yang bersamaan. Oleh karena animasi menggunakan beberapa fitur multimodal maka fitur ini diharapkan akan dapat memotivasi siswa untuk lebih tertarik pada kegiatan pembelajaran. Selain itu, ada pendapat bahwa dibandingkan dengan buku teks, teknologi multimedia seperti film animasi ini dapat membuat siswa lebih antusias dan lebih menyenangkan kegiatan pembelajaran. Di samping itu, animasi cerita bergambar menurut Gjedde (2015) juga akan menyiapkan siswa untuk mempunyai ketrampilan kognitif yang lebih baik dalam membuat suatu pemahaman atau "*meaning-making*" (hal. 3). Dalam penelitian lain, Surrah & Mohamed (2015) mengatakan siswa yang menggunakan gabungan gambar dan teks mempelajari lebih banyak daripada siswa yang hanya menggunakan teks. Ketika seseorang menggunakan gambar, tindakan, dan dialog untuk memahami sesuatu, mereka akan lebih memahami arti suatu kata (Gee 2004).

BAB III

TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

3.1. Tujuan Penelitian

Seperti yang dapat ditangkap dari latar belakang penelitian di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

- a. Membuat inovasi produk terapan iptek-sosbud berupa film pendek cergam animasi
- b. Membuat inovasi produk terapan iptek-sosbud berupa *game software* cergam animasiberbasis budaya Indonesia
- c. Mempromosikan budaya populer dengan fasilitas multimedia untuk mengglobalkan cergam animasi bahasa Inggris yang berbasis budaya Indonesia
- d. Mempopulerkan model pembelajaran bahasa Inggris *game software* dengan cergam animasi
- e. Mendesiminasikan produk terapan yang dihasilkan melalui penelitian ini dalam bentuk publikasi ilmiah yang diseminarkan maupun yang diterbitkan dalam jurnal yang terakreditasi nasional maupun yang diterbitkan secara internasional.
- f. Mematenkan hasil produk dengan sertifikat HKI yaitu satu modul buku cerita bergambar dengan tema sayur, film animasi pendek dengan judul Pokina dan Tommy, sebuah *game software* berbasis bahasa Inggris dapa platform Windows.

3.2. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Sebagai sarana pembelajaran alternatif untuk anak SMP dengan membuat *game software* dengan visualisasi cergam berupa animasi sehingga pengguna lebih mudah untuk menangkap pelajaran bahasa Inggris
- b. Meningkatkan keahlian siswa SMP dalam menguasai bahasa Inggris dengan latihan-latihan yang interaktif sekaligus melestarikan budaya lokal untuk menjadi global
- c. Sebagai percontohan untuk para pengajar agar lebih kreatif dan interaktif dalam memberikan pembelajaran bahasa Inggris yang efektif

BAB IV

METODE PENELITIAN

Kegiatan penelitian ini terfokus pada penggunaan film animasi pendek dari buku cerita bergambar (cergam) sebagai media pembelajaran bahasa Inggris. Permasalahan yang terjadi dalam penelitian ini adalah tidak semua anak pelajar SMP di Semarang suka membaca buku cerita seperti dalam versi bahasa Inggris. Untuk menjawab permasalahan pada penelitian tersebut, maka tim peneliti membuat aplikasi semi-TOEFL game, yaitu *Tommy & Pokina English language game software* sebagai media pelengkap pembelajaran bahasa Inggris.

Penelitian ini menggunakan *mixed method*, yaitu campuran penelitian kuantitatif dan kualitatif. Metode kuantitatif digunakan untuk mengetahui berapa persen dari persepsi siswa terhadap prototype *game software* dengan cara siswa mengisi kuesioner yang disediakan oleh tim peneliti. Sedangkan metode kualitatif digunakan untuk mengetahui lebih dalam lagi interaksi pembelajaran yang terjadi di kelas dengan cara observasi dan wawancara kepada siswa. Adapun tahapan penelitian pada Tahun Pertama (2017) dan yang direncanakan pada Tahun Kedua (2018) adalah sebagai berikut:

3.1. Langkah Tahun Pertama

Penelitian ini menjalankan langkah-langkah untuk Tahun Pertama yaitu:

- a. Merancang dan mendesain prototype *game software* dengan membuat film animasi pendek berdasarkan buku cergam hasil karangan peneliti agar interaktif dan ada kesinambungan dengan produk penelitian sebelumnya.
- b. Merancang dan mendesain latihan soal yang mencakup semua ketrampilan menyimak, membaca, menulis, dan berbicara untuk memenuhi kriteria *game software* yang mengikuti konsep latihan TOEFL-like.
- c. Menguji coba prototype *game software* pada sekelompok siswa SMP, yaitu yang duduk di kelas 8 di tiga sekolah terpilih. Dalam tahap ini, peneliti menggunakan prototype *game software* guna mengetahui apakah latihan yang diberikan sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan siswa.
- d. Memberikan kuesioner untuk mengetahui persepsi siswa terhadap film animasi cerita tentang Pokina atau Tommy pada kategori soal bagian *listening*. Di samping itu,

peneliti juga menggunakan observasi kelas dan wawancara untuk mendapatkan data yang lebih mendalam mengenai persepsi siswa dalam kegiatan di kelas setelah menggunakan aplikasi *game* beserta lanjutan latihan *reading*, *speaking* dan *writing*, yang disiapkan di dalamnya.

- e. Menyempurnakan produk berdasarkan hasil temuan dari uji coba.
- f. Memintakan nomor hak cipta HKI atas karakter sayur yang digunakan dalam prototipe, dan atas *game software* yang telah diciptakan.
- g. Membuat draft buku ajar untuk diterbitkan bagi guru sebagai fasilitator kelas yang akan menggunakan media digital secara aktif di kelas.

3.2. Langkah Tahun Kedua

Untuk mempromosikan produk yang telah dibuat maka akan dilakukan beberapa langkah tahapan berikutnya pada tahun kedua, yaitu:

- a. Mengimplementasikan *Tommy & Pokina English language game software* serta film animasi pendek dari buku cerita yang telah dibuat untuk diuji cobakan pada dua pilihan sekolah menengah di Semarang yang berbeda dari yang dilakukan di tahapan tahun sebelumnya.
- b. Memberikan kuesioner untuk mengetahui persepsi siswa terhadap penyempurnaan software *Tommy & Pokina English language game software* yang telah mereka coba. Hasil jawaban kuesioner di *cross check* oleh peneliti dengan cara wawancara terhadap siswa.
- c. Mendesiminasikan “Model Pembelajaran Bahasa Inggris Interaktif dengan Cergam Animasi Berbasis Budaya” dengan cara membuat buku ajar: *The Use of Digital Media in Classrooms (Penggunaan Media Digital di dalam Kelas)* yang berISBN.
- d. Melakukan workshop untuk para guru bahasa Inggris dari beberapa sekolah menengah di Semarang tentang penggunaan aplikasi *Tommy & Pokina English Language Game Software* dimana didalamnya ada film animasi sebagai media pembelajaran bahasa Inggris.

3.3. Responden

Responden data penelitian ini adalah siswa dari beberapa SMP kelas 8 di Kota Semarang. Siswa kelas 8 dipilih karena ada dalam tahap dimana pelajaran bahasa Inggris sudah lebih dikuasai daripada kelas 7, dan pada tahapan kelas ini para siswa belum disibukan untuk ujian akhir nasional guna masuk ke jenjang SMA.

Peneliti menggunakan siswa di sekolah yang mempunyai laboratorium komputer yang memadai karena produk yang dihasilkan berbasis *game* PC atau komputer. Pengetesan prototype *game software* dilakukan dengan menggunakan salah satu tatap muka di kelas bahasa Inggris dengan durasi 2 (dua) jam pelajaran atau setara dengan 80 menit.

Untuk tahap tahun pertama, sekolah yang dipilih adalah tiga SMP yang mau bekerjasama dengan peneliti, yang pengelola atau Yayasannya dari kelompok religi yang berbeda yaitu:

1. SMP Kebon Dalem yang berlokasi di Gang Pinggir 62, Semarang sebagai perwakilan sekolah yang dikelola oleh Yayasan Katolik.
2. SMP Eka Sakti yang berlokasi di Jl. Karangrejo Raya No.64 Banyumanik, Semarang, yang dikelola oleh Yayasan Islam.
3. SMP Permata Bangsa yang berlokasi di Jl. Gombel Lama, Srandol Kulon, Banyumanik, Semarang yang mengisyaratkan pemakaian bahasa Inggris sebagai bahasa pengantar utama sekolah

Dua sekolah lain yang mewakili sekolah Kristen dan Negeri akan dipergunakan untuk mengujikan produk perbaikan (jika perlu) pada tahap berikutnya, di tahun depan, jika mendapatkan kelanjutan hibahnya

3.4. Ketersediaan Sarana dan Prasarana

Unika Soegijapranata adalah perguruan tinggi swasta di Semarang yang mendapatkan ranking ke-1 se Jawa Tengah dan ke-10 secara nasional. Dengan prestasi yang demikian, maka Unika Soegijapranata berhak mendapatkan kesempatan lebih banyak bagi dosen-dosennya untuk mengikuti hibah penelitian dari Dikti dalam rangka memenuhi salah satu syarat penting untuk kegiatan Tri Dharmanya.

Dalam hal penyediaan sarana dan prasarana, Unika Soegijapranata dipandang mampu memenuhi beberapa sarana dan prasarana untuk Penelitian Produk Terapan yang hasil outputnya adalah model pembelajaran bahasa Inggris yang interaktif dengan memanfaatkan cergam animasi ciptaan para peneliti. Antara lain, keberadaan Fakultas Bahasa dan Seni dengan dosen bahasa Inggrisnya yang 60% nya sudah bergelar Doktor dan Fakultas Ilmu Komputer dengan program studi Game Technology-nya dengan beberapa yang sedang studi untuk doktor dan 1 yang sudah bergelar doktor dan 1 professor serta keberhasilan para dosen maupun mahasiswanya untuk mendapatkan juara beberapa lomba games adalah kelebihan dari sarana prasarana itu.

Fasilitas komputer di masing-masing Fakultas memadai sehingga pembuatan animasi dari karakter kartun yang ada di cergam dan pembuatan soal untuk *game software* yang dijadikan *prototype*, serta adanya dana dari Dikti melancarkan jalannya kegiatan penelitian ini. Adanya bebas biaya sewa lab komputer dari sekolah yang terpilih untuk menjadi tempat uji coba produk menjadi nilai tambah dalam persediaan sarana dan prasarana penelitian ini.

3.5. Instrumen Penelitian

Penelitian ini menggunakan studi kuantitatif yang memanfaatkan kuesioner yang berisi pertanyaan mengenai pandangan siswa terhadap penggunaan film animasi pendek dari buku cergam yang terdapat dalam latihan *Listening* pada *game software* untuk media belajar bahasa Inggris. Sedangkan untuk mengetahui aktifitas di kelas dan untuk mendapatkan data yang mendalam mengenai berhasil tidaknya penggunaan *game software* Tommy & Pokina serta film animasi pendek interaktif ini, maka peneliti menggunakan instrumen penelitian berupa kuesioner dan wawancara. Kuesioner dan pertanyaan wawancara yang diberikan kepada siswa adalah sebagai berikut:

**KUESIONER PENELITIAN PRODUK TERAPAN: MODEL PEMBELAJARAN BAHASA
INGGRIS INTERAKTIF DENGAN CERGAM ANIMASI BERBASIS BUDAYA**

Tujuan kuisisioner ini adalah mengetahui pendapat Anda mengenai penggunaan <i>game</i> sebagai media pembelajaran bahasa inggris dengan cerita animasi berbasis budaya						
DATA RESPONDEN						
Nama :	Jenis Kelamin : <input type="checkbox"/> Perempuan <input type="checkbox"/> Laki - laki					
Umur :						
Asal Sekolah :						
Kelas :						
PETUNJUK PENGISIAN						
*) Berilah tanda centang (√) pada kotak jawaban pilihan Anda						
N ^o	Pertanyaan	STS	TS	N	S	SS
1	Tampilan warna di dalam game "Tommy and Pokina" menarik.					
2	Game bahasa Inggris ini lebih menyenangkan daripada hanya membaca buku di kelas.					
3	Bentuk karakter Tommy dan Pokina menarik					
4	Petunjuk yang diberikan dalam tombol game mudah dipahami					
5	Game "Tommy and Pokina" mudah digunakan					
6	Bahasa yang digunakan didalam game bisa dipahami					
7	Bahasa dalam game mudah dimengerti					
8	Waktu yang diberikan cukup untuk mengerjakan soal					
9	Waktu yang diberikan terlalu banyak					
10	Belajar menggunakan game "Tommy and Pokina" lebih menyenangkan					
11	Belajar dikelas secara tradisional lebih menyenangkan daripada menggunakan game "Tommy and Pokina"					
12	Suara pada film animasi pendek dapat terdengar dengan jelas					
13	Tampilan gambar visual dapat terlihat dengan jelas					

PERTANYAAN B (Wawancara)

1. Menurutmu, apa kelebihan dan kekurangan dari aplikasi game yang sudah dimainkan tadi?
2. Apa yang bisa ditambahkan dalam game tadi, supaya lebih menarik dan menyenangkan?
3. Pada bagian apa pada game tadi yang membuatmu suka untuk belajar bahasa Inggris?
4. Jika kamu bisa membuat game sendiri, game seperti apa yang akan kamu buat supaya bisa lebih rajin belajar bahasa Inggris?

BAB V

HASIL LUARAN YANG DICAPAI

5.1. Luaran Penelitian:

5.1.1. Game Software, Manual Book & Source Code

Sebagai hasil dari kegiatan PPT ini telah diproduksi sebuah game software yang diberi judul “*Tommy & Pokina English Language Game Software*” yang masing-masing cerita bagian Pokina dan Tommy berdurasi 40 menit. Pengguna game software ini ditargetkan pada siswa kelas 8. Sebagai sebuah English language game, latihan yang diberikan mengacu pada pelatihan semi-TOEFL.

Seperti yang telah diinformasikan pada *Manual Book*, setelah siswa menentukan untuk memilih cerita tentang Pokina atau Tommy, siswa akan diajak bermain dengan sebuah *Listening exercise* yaitu dengan melihat film animasi dan menjawab beberapa pertanyaan yang sifatnya multiple choice.



Durasi film animasi tayang selama 7 menit 8 detik untuk animasi Pokina dan 3 menit 36 detik untuk animasi Tommy. Setelah itu siswa diminta untuk menjawab soal pilihan ganda.



Reading exercise yang bahan bacaannya dapat dibaca selama 10 menit dengan cara scroll up dan scroll down untuk menjawab pertanyaan adalah latihan berikutnya yang harus dilakukan oleh siswa. Dalam menjawab soal, siswa juga diberi waktu 10 menit untuk menjawabnya. Berikut contoh tampilan pada game software-nya.



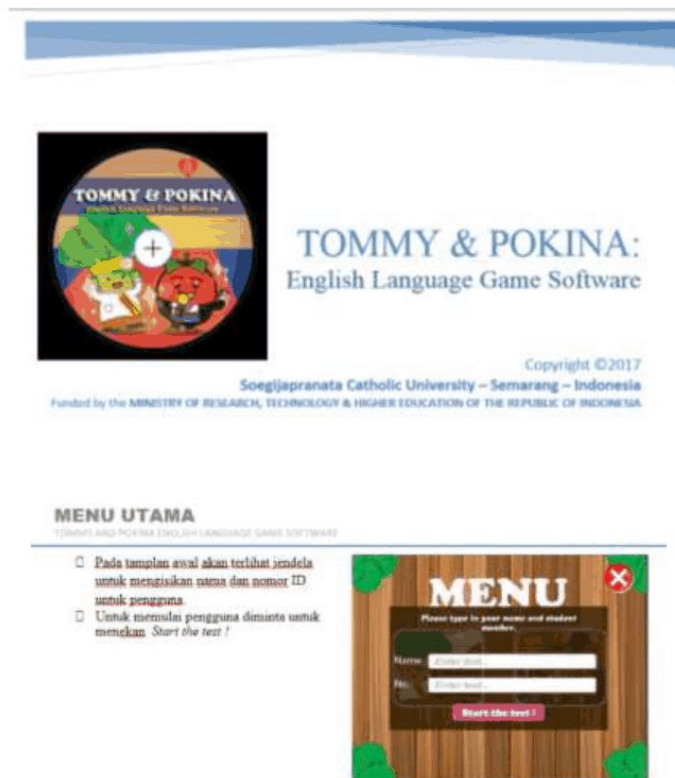
Writing exercise menjadi latihan yang selanjutnya. Dalam latihan ini siswa diminta untuk menuliskan kembali menu yang dilihat tentang sayuran PakChoy yang dijadikan es krim atau Tomat yang dapat diolah menjadi pudding dengan waktu 15 menit dan jumlah kata yang telah ditentukan, yaitu 1000 kata sebagai batasan.



Sebagai latihan akhir dari *semi-TOEFL game software* ini adalah *Speaking exercise*, siswa diminta untuk memperhatikan dan kemudian mendeskripsikan poster secara oral selama 10 menit sebagai waktu batasannya dengan cara direkam ke dalam sistem tentang Pokina atau Tommy.



Semua informasi tersebut di atas dituangkan dalam sebuah *Manual Book* yang akan diberikan kepada pengguna yang memakai produk *game software* ciptaan peneliti. Contoh tampilan *manual book* dan CD yang disiapkan adalah sebagai berikut:



SUB MENU

TAMBAH DAN PERUBAH ENGLISH LANGUAGE LEARNING SOFTWARE

- Saat sudah selesai mengerjakan soal, akan muncul tanda ✓ (centang) yang berarti materi soal sudah selesai dikerjakan, dan tidak bisa dikerjakan lagi.
- Untuk kembali ke menu utama klik tombol kembali dengan lambang ↶.



SPEAKING

TAMBAH DAN PERUBAH ENGLISH LANGUAGE LEARNING SOFTWARE

- Pada bagian speaking akan terlihat sebuah poster mengenai nama-nama karakter yaitu Poka dan Tommy.
- Terdapat dua tombol pada jendela ya itu "word" dan "step" dan "Hanya salah satu saja yang akan aktif".
- Tombol "word" untuk merikan dan tombol "step" untuk berhenti merikan dan merencanakan hasil rekaman.
- Pengguna diharuskan merikan dan berucap mengenai tulisan dan gambar masing-masing karakter.
- Pengguna diberikan waktu 15 detik untuk merikan, jika batas waktu terlewat, secara otomatis program akan berhenti dan merencanakan hasil rekaman.



MENU UTAMA

TAMBAH DAN PERUBAH ENGLISH LANGUAGE LEARNING SOFTWARE

- Ketika semua soal sudah di-jawab, maka pada menu utama akan muncul tombol Report
- Tombol ini mengarah ke halaman Report yang digunakan dengan menggunakan foto untuk untuk mendokumentasi bahwa belajar sudah dan guru yang dapat mendokumentasi dan melihat nilai pengguna.



REPORT

TAMBAH DAN PERUBAH ENGLISH LANGUAGE LEARNING SOFTWARE

- Jendela Report hanya akan muncul jika user dapat klik jawaban untuk soal listening, reading, dan writing.
- Berisikan untuk file akan terencana pada file program tersebut.
- Jika terdapat tombol "word" untuk merencanakan ulang semua soal dan menu utama akan akan terlihat dan pengguna akan kembali ke halaman dengan file menu pada soal speaking.
- Setelah selesai siswa, maka program akan menampilkan jawaban dan jawaban sebelumnya dan user untuk digunakan oleh pengguna selanjutnya.



Sebagai pelengkap, peneliti juga menyediakan manual *Source Code* yang berguna bagi urusan hak cipta (HKI) atas produk terapan yang dihasilkan oleh peneliti. Contoh tampilan dari *source code* adalah sebagai berikut:


```

(input_name.cs)

using UnityEngine;
using System.Collections;
using UnityEngine.UI;

public class input_name : MonoBehaviour {

    public InputField nama;
    public InputField id;

    public Canvas InputName;
    // Use this for initialization
    void Start () {

    }

    // Update is called once per frame
    void Update () {

    }

    public void input(){
        if (nama.text != "" && id.text != "") {
            PlayerPrefs.SetString ("nama", nama.text);
            PlayerPrefs.SetString ("id", id.text);
            InputName.enabled = false;
        }
    }
}

using UnityEngine;
using System.Collections;
using UnityEngine.UI;
using UnityEngine.SceneManagement;

public class main_game : MonoBehaviour {

    public GameObject laporan;
    public Canvas CanvasPass;

    public string pokiName;
    public Button pokiBut;
    public string tomName;
    public Button tomBut;
    public string laporan1;
    //public Button passBut;

    public InputField passw;
    public string pass;

    public Canvas namaCao;
    // Use this for initialization
    void Start () {
        if (PlayerPrefs.GetString ("nama") == "") {
            namaCao.enabled = true;
        } else {
            namaCao.enabled = false;
        }

        if ((PlayerPrefs.GetString ("centang11") == "sudah" &&
            PlayerPrefs.GetString ("centang12") == "sudah" &&
            PlayerPrefs.GetString ("centang13") == "sudah" &&
            PlayerPrefs.GetString ("centang14") == "sudah"
            )){
            (PlayerPrefs.GetString ("centang21") == "sudah" &&
            PlayerPrefs.GetString ("centang22") == "sudah" &&
            PlayerPrefs.GetString ("centang23") == "sudah" &&
            PlayerPrefs.GetString ("centang24") == "sudah"
            )
        }
    }

    {
        laporan.SetActive (true);
    } else {
        laporan.SetActive (false);
    }
}

// Update is called once per frame
void Update () {
}

```


5.1.2. Pendaftaran no. Hak Cipta (HKI)

Oleh karena hasil utama dari Penelitian Produk Terapan ini adalah sebuah produk maka atas terciptanya *Pokina & Tommy English Language Game Software* telah didaftarkan dua kategori hak cipta yaitu:

(a) Lima karakter kartun sayuran Sawi, Tomat, Brokoli, Bayam & Wortel yang digunakan dalam film animasi dengan nomor aplikasi EC00201704245 dan

(b) *Pokina & Tommy English Language Game Software*-nya dengan nomor aplikasi EC00201704252

Berikut adalah bukti sertifikat dan pendaftaran tersebut:




REPUBLIK INDONESIA
KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA

SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Menyeri Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia, berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta yaitu Undang-Undang tentang perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra (tidak melindungi hak kekayaan intelektual lainnya), dengan ini menerangkan bahwa hal-hal tersebut di bawah ini telah tercatat dalam Daftar Unsur Ciptaan:

I.	Nomor dan tanggal permohonan	EC00201704252, 10 Oktober 2017
II.	Pencipta	
	Nama	Ekawati Marhaeny Dukot
	Alamat	Jl. Delima IV/34 Jambasari Indah, Krajan, RT 009/RW 065, Kel. Widomartani, Kec. Ngemplak, Sleman, DI YOGYAKARTA, 55584
	Kewarganegaraan	Indonesia
	Nama	Cecilia Titik Murniati
	Alamat	Jl. Pandan Hijau II Blok B No 38, RT 003/RW 009, Kel. Mangunharjo, Kec. Tembalang, Semarang, DI YOGYAKARTA, 50272
	Kewarganegaraan	Indonesia
	Nama	Thecla Brenda Chandrawati M.
	Alamat	Jl. Cinde Dalam III/10, RT 012/RW 006, Kel. Jombang, Kec. Candisari, Semarang, JAWA TENGAH, 50256
	Kewarganegaraan	Indonesia
	Nama	Yedija Prima Putra
	Alamat	Langensari Barat, RT 003/RW 006, Kel. Langensari, Kec. Ungaran Barat, Semarang, JAWA TENGAH, 50518
	Kewarganegaraan	Indonesia
	Nama	Christine Ayu Wulandari
	Alamat	Jl. Merbaba II-48, RT 002/RW 006, Kel. Padangsari, Kec. Banyumanik, Semarang, JAWA TENGAH, 50267
	Kewarganegaraan	Indonesia
III.	Pemegang Hak Cipta	
	Nama	Ekawati Marhaeny Dukot
	Alamat	Jl. Delima IV/34 Jambasari Indah, Krajan, RT 009/RW 065, Kel. Widomartani, Kec. Ngemplak, Sleman, DI YOGYAKARTA, 55584
	Kewarganegaraan	Indonesia
	Nama	Cecilia Titik Murniati
	Alamat	Jl. Pandan Hijau II Blok B No 38, RT 003/RW 009, Kel. Mangunharjo, Kec. Tembalang, Semarang, JAWA TENGAH, 50272
	Kewarganegaraan	Indonesia
	Nama	Thecla Brenda Chandrawati M.
	Alamat	Jl. Cinde Dalam III/10, RT 012/RW 006, Kel. Jombang, Kec. Candisari, Semarang, JAWA TENGAH, 50256
	Kewarganegaraan	Indonesia
	Nama	Yedija Prima Putra

SISTEM INTEGRASI PENCATATAN CIPTAAN DAN PRODUK HAK TERKAIT BERCAKUP ONLINE

[PENCATAMAN HAK CIPTA](#)
[DAFTAR CIPTAAN](#)
[AKTIVASI](#)
[PERISWAJIAN](#)
[ALUR](#)
[KELUAR](#)

Tommy & Pokina English Language Game Software

Kembali

Pegipeka*	Nugraha Pratama Adhi, ST
Nama Aplikasi*	8200011704252
Tanggal Pengajuan*	10 Oct 2017
Kategori*	KELOMPOK PERUSAHAAN
Jenis Ciptaan*	Program Komputer
Judul Ciptaan*	Tommy & Pokina English Language Game Software
Deskripsi*	Tommy & Pokina English Language Game Software merupakan aplikasi permainan pada perangkat komputer untuk mengembangkan kemampuan berbahasa Inggris pada siswa SMP kelas 6. Permainan ini dirancang dengan tampilan animasi yang menarik. Ada dua slot cerita yang dapat dipilih oleh siswa, yaitu yang terdiri dari "Tommy the Tornado Actor" dan "Pokina the Pink Chy Chef" dimana masing-masing game software memiliki materi dasar TOEFL, yaitu materi listening, reading, writing dan speaking. Seperti pada tes TOEFL, setiap soal memiliki waktu yang terbatas untuk mengerjakannya. Materi listening diambil menggunakan pemecahan film animasi pendek mengenai karakter sayur-sayuran dengan ditemani dari apa yang berguna bagi kesehatan. Setelah siswa mendengarkan sampai melihat animasi filmnya, siswa diharuskan untuk memilih jawaban berdasarkan 10 soal multiple-choice yang juga memuat siswa memperhatikan pemaknaan kata bahasa yang benar. Setiap soal dikurangkan untuk memanfaatkan waktu selama 30 detik untuk menjawab pilihan jawabannya. Setelah siswa menjawab semua soal, di akan diumumkan untuk skor final, agar dapat melihat pada setiap soal hearing. Pada materi reading, informasi disajikan dari layar format atau level bahasa yang disajikan dengan setiap soal. Untuk tampilan teks bacaannya, siswa diberi kebebasan untuk membaca dan menentukan jawaban sehingga lebih mudah bagi siswa untuk pada akhirnya memilih jawaban yang tepat dari 10 soal multiple choice yang diberikan untuk setiap soal. Setelah siswa memilih jawaban, pada akhir soal siswa kemudian diajarkan untuk kembali membaca ke soal yang. Soal writing untuk Pokina membuat Tommy siswa menulis yaitu dengan membalas di website ini menu makanan yang akan disajikan kepada siapa. Untuk pilihan jawaban menu sajian main dan kari, kemudian untuk teman ditampilkan menu pudding dari tante. Pada lokasi sebelah kanan, siswa akan 15 menit untuk membaca dan menulis esai dalam bahasa Inggris dengan maksimal 1000 karakter tentang apa kegiatan liburan mereka liburan mereka yang tentunya dapat diulang pada tampilan ini. Dalam soal speaking, pengguna diminta untuk melihat poster dengan gambar karakter Pokina atau Tommy di bagian samping kiri. Dalam waktu 10 menit, siswa diminta gambar poster di sekitar kanan dan poster itu, siswa diminta untuk membaca suara sendiri dan membacakan tentang apa yang dilihat pada poster itu. Mereka akan dibantu untuk membaca deskripsinya dengan menyebutkan warna yang dilihat pada poster itu. Game software akan menampilkan skor jika dalam 10 menit siswa telah bisa membaca seluruhnya maka dengan sendirinya akan muncul berturut-turut hasil rekaman suara akan terdengar sebagai aplikasi. Itu setiap soal menu pada kedua sisi untuk melihat rekaman dan akan muncul tombol report pada menu utama. Untuk melihat nilai yang didapat, guru atau yang diberi kewenangan untuk mengakses hasil kerja siswa, harus memasukkan kata sandi, karena hanya admin atau guru yang akan melihat hasil dari game software bahasa Inggris sem TOEFL ini. Aplikasi game software digunakan secara real dengan user loggennya, maka pemberian test cukup mengklik tombol reset. Tombol reset akan menghapus semua data jawaban dan pengguna sebelumnya sehingga juga menampilkan hasil jawaban yang sebelumnya sebelum reset file ini yang harus dapat dihapus dari sistem atau guru. Dengan begitu pengguna selanjutnya dapat langsung menggunakan aplikasi ini dari awal dan penilaian dapat dilakukan pada perangkat yang sama tetapi dengan email yang berbeda.
Tanggal Diumumkan*	14 Sep 2017
Negara*	Indonesia
Kota*	Semarang
Saya*	80000
Status Pembayaran*	Lunas (Pegipekan Pencatatan Ciptaan)
Status Penemuan*	Melindungi Approval
Bidang Cipta*	82017101042619

Pencipta

Nama	Kewarganegaraan	Alamat	Kota	Kode Pos	Provinsi	Negara
Bakul Mahenny Dukul	Indonesia	J. Delta W/34 (Jemberan Indah), Krayan, RT 003/RW 005, Kec. Wedomartani, Kab. Nganjuk	Jember	63364	DI YOGYAKARTA	Indonesia
Cecilia Toke Murnati	Indonesia	J. Pabelan H/ku 1 Blok S No 38, RT 003/RW 008, Kel. Mangunrejo, Kec. Sembawang	Semarang	50272	JAWA TENGAH	Indonesia
Thalia Brenda Chandrawati M.	Indonesia	J. Cinde Dalam R/10, RT 012/RW 006, Kel. Jombang, Kec. Candian	Semarang	50256	JAWA TENGAH	Indonesia
Yedya Prima Putra	Indonesia	Lingsari Barat, RT 003/RW 006, Kel. Lingsari, Kec. Ungaran Barat	Semarang	50118	JAWA TENGAH	Indonesia
Christine Ayu Wulandari	Indonesia	J. Merbau 1/48, RT 003/RW 006, Kel. Padangan, Kab. Banyuwangi	Semarang	50267	JAWA TENGAH	Indonesia

Pemegang

Nama	Kewarganegaraan	Alamat	Kota	Kode Pos	Provinsi	Negara
Bakul Mahenny Dukul	Indonesia	J. Delta W/34 (Jemberan Indah), Krayan, RT 003/RW 005, Kec. Wedomartani, Kab. Nganjuk	Jember	63364	DI YOGYAKARTA	Indonesia
Cecilia Toke Murnati	Indonesia	J. Pabelan H/ku 1 Blok S No 38, RT 003/RW 008, Kel. Mangunrejo, Kec. Sembawang	Semarang	50272	JAWA TENGAH	Indonesia
Thalia Brenda Chandrawati M.	Indonesia	J. Cinde Dalam R/10, RT 012/RW 006, Kel. Jombang, Kec. Candian	Semarang	50256	JAWA TENGAH	Indonesia
Yedya Prima Putra	Indonesia	Lingsari Barat, RT 003/RW 006, Kel. Lingsari, Kec. Ungaran Barat	Semarang	50118	JAWA TENGAH	Indonesia
Christine Ayu Wulandari	Indonesia	J. Merbau 1/48, RT 003/RW 006, Kel. Padangan, Kab. Banyuwangi	Semarang	50267	JAWA TENGAH	Indonesia

Pemohon

Nama	Kewarganegaraan	Alamat	Kota	Kode Pos	Provinsi	Negara
Nugraha Pratama Adhi, ST	Indonesia	Gunungrejo Indah 5178	Sunabaja	80223	JAWA TIMUR	Indonesia

Attachment

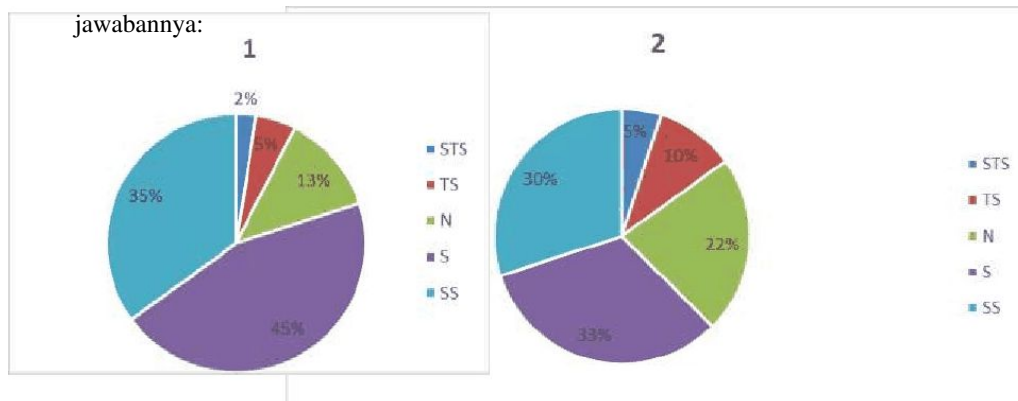
Kategori	Nama File Seterusnya	Nama File Yang Diupload
VTF	file pemohon.pdf	093bb7d324e6b0c5399b1294.pdf
Pemegang	surat pernyataan pengajuan.pdf	43b762042393021b680d0b0d4a2a.pdf
Detail	email buku.pdf	164c6d2249a17a047b9c1b70c447d4.pdf
Surat Rujukan (Buku) Bersebut	surat kuasa pengajuan.pdf	4f84f1c94560303b1f3b1c4040a2.pdf

Copyright © 2019 Unicheck, semua hak cipta dilindungi. All rights reserved.

5.1.3. Hasil Kuesioner dan Wawancara

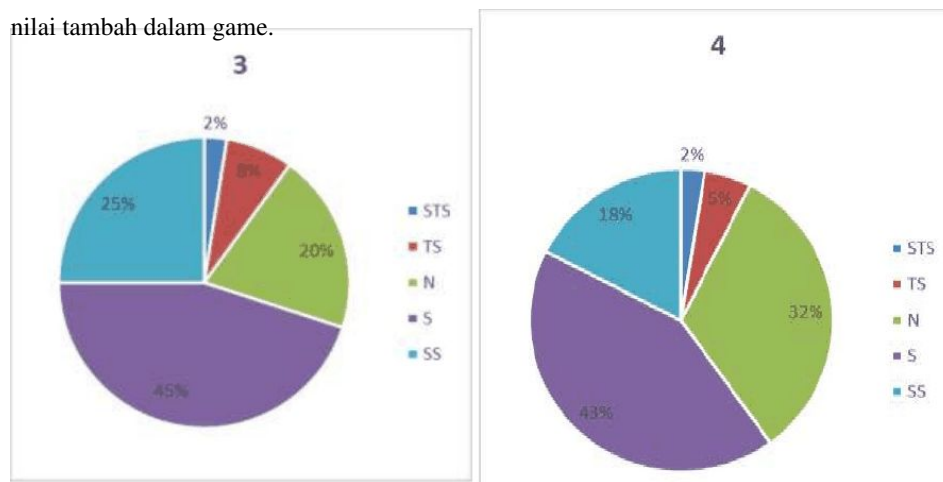
Dalam rangka ingin mengetahui apakah siswa merasa lebih termotivasi untuk mengikuti pelajaran bahasa Inggris, maka setelah *game software* diujicobakan kepada siswa, tim memberikan kuesioner dan wawancara kepada siswa. Setelah direkapitulasi, hasil dari kuesioner dan wawancara yang telah diberikan ke SMP yang dijadikan target dapat dilaporkan sebagai berikut.

Soal no. 1 dengan pertanyaan tentang apakah tampilan warna di dalam game “Tommy and Pokina” menarik, dijawab bahwa 2% sangat tidak setuju, 5% tidak setuju, 13% netral, 45% setuju dan 35% menjawab sangat setuju kalau warna menentukan daya tarik untuk kalangan SMP sebagai target. Dalam wawancara, jawaban ini juga didukung dengan respon siswa yang menyatakan bahwa kelebihan dari aplikasi ini adalah “warna bagus” yang digunakan untuk karakter dan background atau settingnya menarik. Berikut hasil prosentase jawabannya:



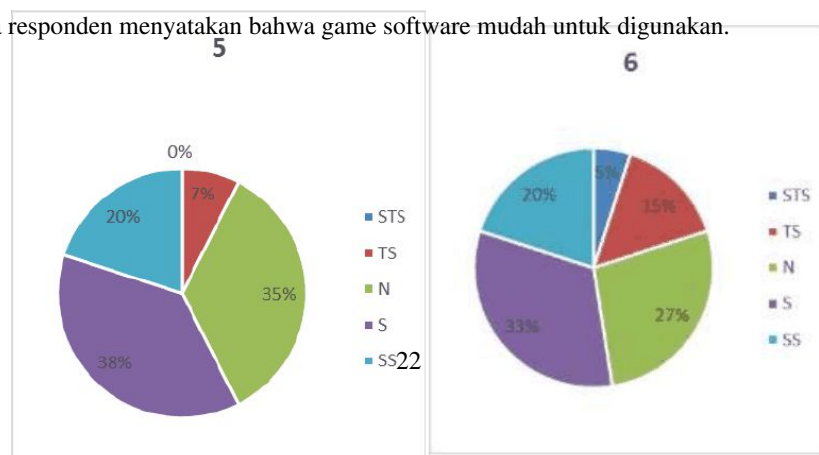
Soal no. 2 dengan pertanyaan tentang apakah game bahasa Inggris ini lebih menyenangkan daripada hanya membaca buku di kelas, mendapat respon bahwa 5% sangat tidak setuju, 10% tidak setuju, 22% netral, 33% setuju dan 30% menyatakan sangat setuju bahwa menyenangkan. Dalam wawancara juga terdapat jawaban yang mendukung karena ada yang menyatakan bahwa kelebihan game ini adalah “lebih seru dari pada baca buku”, “kelebihannya adalah menyenangkan”, bahkan untuk seorang responden di salah satu sekolah internasional yang menjari mitra penelitian, yang notabene siswa tersebut berasal dari luar negeri dan menjadikannya sebagai bahasa utama mengatakan bahwa “There is nothing bad about this app, and I love the Writing part in this game”.

Soal no 3 dengan mempertanyakan apakah bentuk karakter Tommy dan Pokina menarik, mendapat respon bahwa 2% sangat tidak setuju, 8% tidak setuju, 20% netral, 45 % setuju dan 25 % menyatakan sangat setuju kalau menarik. Dalam wawancara dinyatakan bahwa bentuk karakter yang ditampilkan dalam animasi menarik dan lucu sehingga menjadi nilai tambah dalam game.



Soal no. 4 mempertanyakan apakah petunjuk yang diberikan dalam tombol game mudah dipahami, mendapat respon 2% sangat tidak setuju, 5% tidak setuju, 32% netral, 43 % setuju dan 18 % sangat setuju bahwa tombolnya mudah dipahami. Dalam wawancara responden memperjelas pernyataan setujunya dengan mengatakan bahwa tombol-tombol yang disesuaikan dengan tema membuat lebih mudah mengenali dan memahami fungsi dari tombol yang ada.

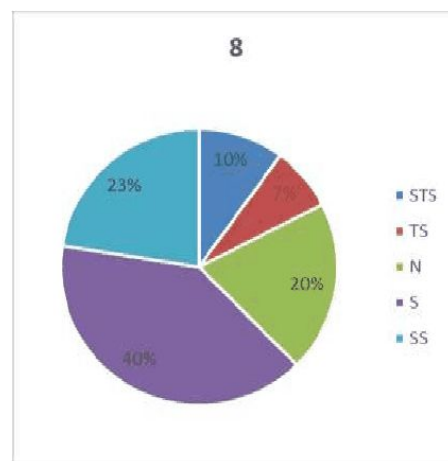
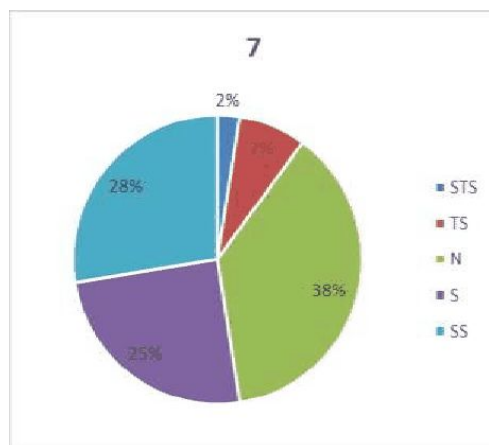
Soal no. 5 bertanya apakah *game software* “Tommy and Pokina” mudah digunakan, mendapat respon 0% sangat tidak setuju, 7% tidak setuju, 35% netral, 38 % setuju dan 20% menyatakan sangat setuju. Pernyataan paling banyak untuk setuju diperkuat dalam wawancara dimana responden menyatakan bahwa *game software* mudah untuk digunakan.



Soal no. 6 mempertanyakan apakah bahasa yang digunakan di dalam game bisa dipahami, mendapat respon 5% sangat tidak setuju, 15% tidak setuju, 27% netral, 33% setuju dan 20% menyatakan sangat setuju kalau bahasa yang digunakan dinilai mudah dipahami. Kebanyakan yang menyatakan setuju diperjelas dengan hasil wawancara responden yang menyatakan bahwa game software untuk meningkatkan bahasa Inggris efektif karena bagi yang masih kurang menguasai terbantu dengan latihan pilihan ganda pada latihan *Listening*, *Reading* dan cara latihan *Writing* dan *Speaking* juga mudah untuk dipahami dan dikerjakan.

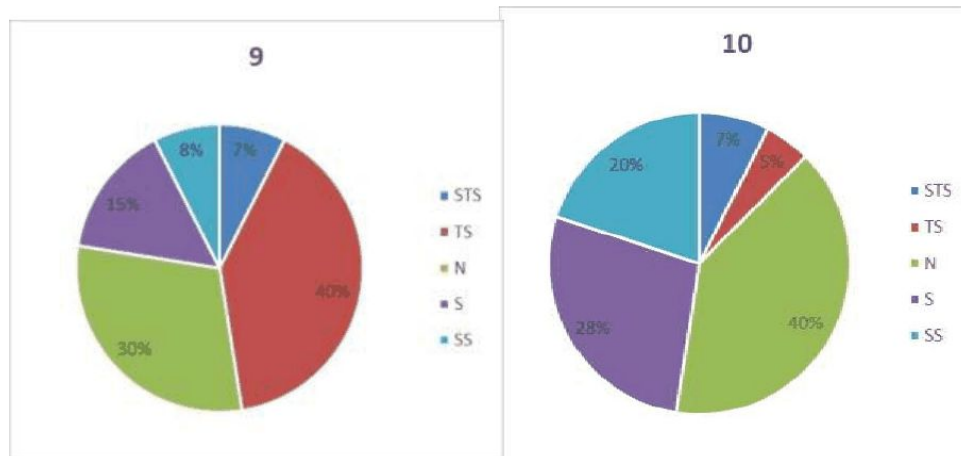
Soal no. 7 dengan pertanyaan tentang Bahasa dalam game mudah dimengerti, mendapat respon 2% sangat tidak setuju, 7% tidak setuju, 38% netral, 25% setuju dan 28% menyatakan sangat setuju. Walaupun sebagian besar menyatakan netral memberi masukan kepada peneliti bahwa bahasa Inggris yang dipergunakan dalam game dapat disederhanakan. Namun demikian, adanya pernyataan yang lebih setuju daripada yang tidak setuju memperkuat pandangan bahwa bahasa Inggris yang dipergunakan dalam game software mudah untuk dipahami. Jadi apabila bahasa yang digunakan saat ini dipertahankan dipandang masih relevan.

Soal no. 8 dengan pertanyaan tentang waktu yang diberikan cukup untuk mengerjakan soal ada 10% yang menyatakan sangat tidak setuju, 7% tidak setuju, 20% netral, 40% setuju dan 23% sangat setuju.



Sedangkan untuk soal no. 9 tentang apakah waktu yang diberikan dalam menjawab soal-soal di *game software* terlalu banyak, mendapat respon 7% sangat tidak setuju, 40% tidak setuju, 30% netral, 15% setuju serta 8% menyatakan sangat setuju. Hal ini menunjukkan bahwa waktu yang disediakan untuk mengerjakan latihan dalam game software sesuai dengan kebutuhan siswa. Dari hasil wawancara juga menunjukkan bahwa adanya sisa waktu dapat dipahami bahwa soal yang diberikan mudah atau tidak terlalu sulit.

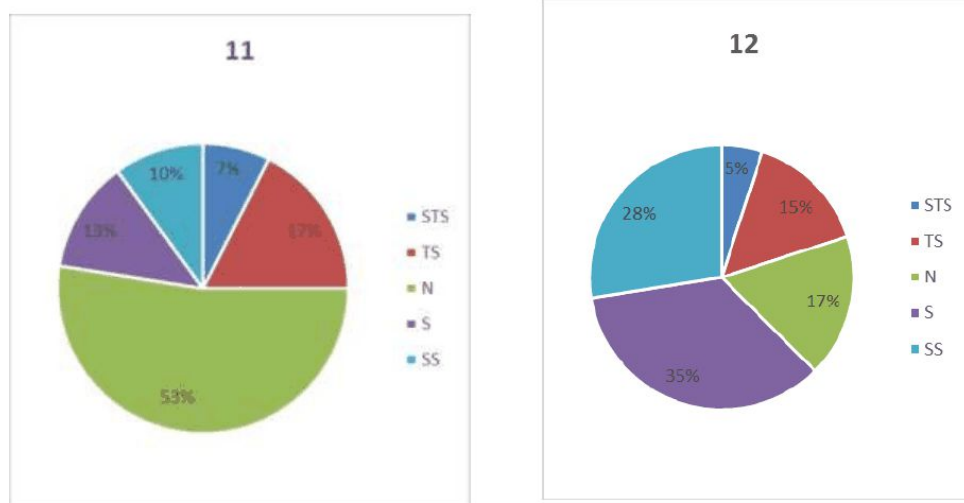
Soal no. 10 dengan pertanyaan tentang belajar menggunakan game “Tommy and Pokina” lebih menyenangkan, mendapat respon 7% sangat tidak setuju, 5% tidak setuju, 40% netral, 28% setuju dan 20% menyatakan sangat setuju bahwa game ini sangat menyenangkan.



Menarik bahwa ada 40% yang menyatakan netral. Hal ini dapat diartikan bahwa siswa menyadari kalau tidak terlalu banyak kesempatan bagi siswa untuk mendapatkan materi sekolah yang berupa media digital seperti produk yang diujicobakan oleh tim. Oleh karenanya bagi siswa itu antara mendapatkan materi pelajaran bahasa Inggris yang klasik dengan guru yang mengajar dengan buku maupun dengan media digital tidak terlalu beda keadaannya.

Soal no. 11 dengan pertanyaan tentang belajar dikelas secara tradisional lebih menyenangkan daripada menggunakan game “Tommy and Pokina”, mendapat respon 7% sangat tidak setuju, 17% tidak setuju, 53% netral, 13% setuju dan 10% menyatakan sangat setuju bahwa belajar dengan game ini sangat menyenangkan dibandingkan belajar secara tradisional di kelas. Disini dipahami bahwa game software ini berhasil meningkatkan motivasi siswa untuk belajar bahasa Inggris secara aktif dan kreatif.

Soal no. 12 dengan pertanyaan tentang suara pada film animasi pendek dapat terdengar dengan jelas, mendapat respon 5% sangat tidak setuju, 15% tidak setuju, 17% netral, 35% setuju dan 28% menyatakan sangat setuju bahwa suara pada film animasi di game ini sangat terdengar jelas. Walaupun ini menunjukkan keberhasilan game software dalam menarik perhatian siswa untuk belajar bahasa Inggris, di lapangan ada beberapa faktor kendala, yaitu kurang sempurnanya beberapa fasilitas komputer sekolah yang tidak mempunyai sound card, sehingga peralatan headset yang disediakan untuk perangkat komputer perlu diganti dengan headset yang biasanya untuk handphone hasil suaranya kecil.



Soal no. 13 dengan pertanyaan tentang tampilan gambar visual dapat terlihat dengan jelas, mendapat respon 0% sangat tidak setuju, 15% tidak setuju, 40% netral, 40% setuju dan 40% menyatakan sangat setuju. Disimpulkan disini bahwa gambar visual dalam game sangat diperlukan untuk dapat menjadi faktor dalam menarik perhatian siswa.



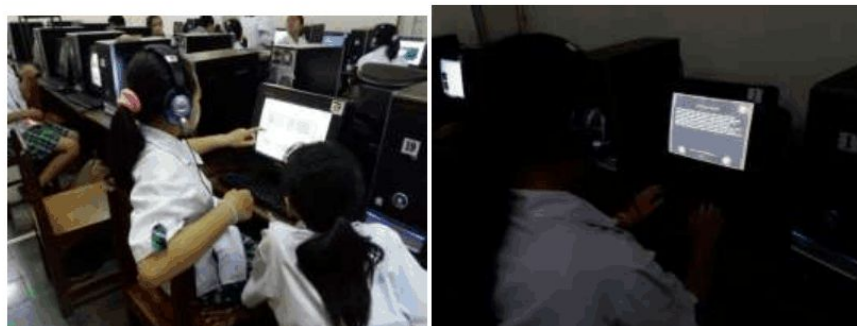
Dari hasil kuesioner dan wawancara diatas, dapat disimpulkan bahwa media digital seperti English language game software yang telah diciptakan oleh peneliti menjadi model yang baik dan tepat guna bagi meningkatkan motivasi siswa untuk belajar bahasa Inggris. Walaupun game software yang diciptakan ini mempunyai beberapa kendala antara lain bahwa PC yang digunakan harus mempunyai sound card dan minimal mempunyai OS Windows 7, produk terapan iptek-sosbud ini memang layak mendapatkan Hak Cipta.

Berikut adalah dokumentasi foto ketika mengujicobakan game selain ketika siswa diminta untuk mengisi kuesioner:

(1) Uji coba di sekolah dalam naungan Yayasan Islam: SMP Eka Sakti



(2) Uji coba di sekolah dalam naungan Yayasan Katolik: SMP Kebondalem





(3) Uji coba di sekolah internasional: Permata Bangsa School



(4) Pengisian kuesioner



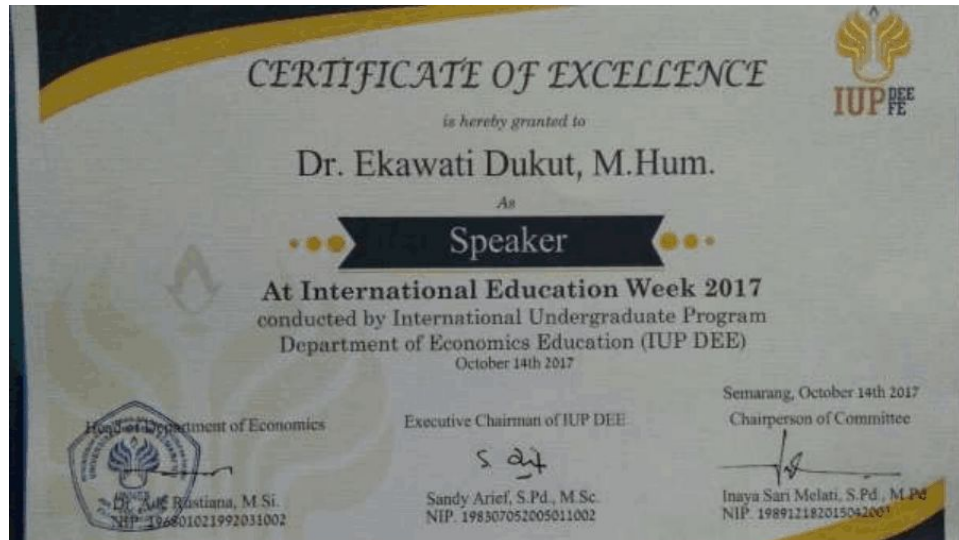
5.1.4. Pembicara Seminar Nasional

Selama penelitian, terdapat kesempatan untuk mempromosikan hasil kerja penelitian dan produk yang dihasilkan yaitu ketika:

- (a) Ketua Peneliti (Ekawati Marhaenny Dukut) diundang sebagai *keynote speaker* di seminar nasional di Universitas Negeri Manado, Tondano pada tanggal 10-11 Agustus 2017 dengan mempresentasikan judul: “*Educating Children English via Vegetable Cartoon Characters: from Book to Digital Animation to TOEFL-like English Game Software*”
- (b) Ketua Peneliti (Ekawati Marhaenny Dukut) menjadi *keynote speaker* di acara *International Education Week 2017*, IUP DEE, Universitas Negeri Semarang, Ruang Auditorium, 14 Oktober 2017 dengan mempresentasikan judul “*Internationalizing Global Education through Media Technology*”

Berikut sertifikat dan beberapa foto sebagai bukti pelaksanaan kegiatannya:





5.1.5. Pembicara Seminar Internasional

Selain seminar nasional, peneliti juga mendapatkan kesempatan untuk seminar Internasional yaitu:

- (a) Ketua Peneliti (Ekawati Marhaenny Dukut) dan anggota peneliti (Cecilia Titiek Murniati) diundang sebagai *keynote speaker* dalam seminar internasional tanggal 9-11 September 2017, *5th Celt International Conference: Contextualizing the Trajectory of Language, Arts & Culture in Contemporary Society* di Hotel Patra Semarang yang diselenggarakan oleh Fakultas Bahasa & Seni, Unika Soegijapranata yang bekerjasama dengan Kementerian Riset, Teknologi dan Perguruan Tinggi di Indonesia. Judul yang dipresentasikan adalah: “*Popularizing Indonesian Scenes through Picturebooks and Digital Animation*” (Ekawati) dan “*Technology Enhanced Language Learning: Lessons Learnt*” (Cecilia)
- (b) Ketua Peneliti bersama tim-nya (Ekawati Marhaenny Dukut, Thecla Brenda Chadrawati, Yedija Prima Putra & Christine Ayu Wulandari) yang hadir sebagai *parallel speaker* di acara *International Conference on Learning Technologies: Leveraging Digital Technologies for Innovation and Knowledge Sharing in Education*, Soegijapranata Catholic University Indonesia & Youngstown State University USA, di Grand Candi Hotel, 14-15 September 2017. Judul yang dipresentasikan adalah “*Using Local Culture for Picturebooks and Digital Animation in English Language Learning*”

Berikut sertifikat dan beberapa foto sebagai bukti pelaksanaan kegiatannya:





5th Celt (Culture, English Language Teaching & Literature) International Conference
Contextualizing the Trajectory of Language, Arts & Culture in Contemporary Society
FACULTY OF LANGUAGE & ARTS, SOEGLAPRANATA CATHOLIC UNIVERSITY, SEMARANG, INDONESIA
9-11th SEPTEMBER 2017
Supported by: Ministry of Research, Technology & Higher Education of the Republic of Indonesia

5th Celt INTERNATIONAL CONFERENCE

CONTEXTUALIZING THE TRAJECTORY OF LANGUAGE, ARTS & CULTURE IN CONTEMPORARY SOCIETY

Supported by
MINISTRY OF RESEARCH, TECHNOLOGY AND HIGHER EDUCATION OF THE REPUBLIC OF INDONESIA

September 9th—11th, 2017
English Department, Faculty of Language & Arts,
Soegijapranata Catholic University, Semarang, Indonesia

REGISTRATION
www.celtintconf.com

Abstract
150-300 words
3-5 key words
Short Biography
100-150 words

Letter of Acceptance
(LoA)

Final Call
15 August 2017

Contact 5thCeltintconf.com

Keynote Speakers

Prof. Harry Avling, DCA, STM, M.App'ing, Ph.D.
(Faculty of Arts, Monash University, Australia)
Assistant Asian Lecturer, Ohio University, USA

Prof. Dr. Shameen Rafiq-Galea
(Faculty of Modern Languages and Communication, Universiti Putra Malaysia)
Chief editor of MELJ (Malaysian Journal of Languages and Linguistics)

Prof. James F. D'Angelo, M.A., M.R.A. Ph.D.
(School of World Languages, Chicago University, Spain)
Chief editor of Asian Englishline

Prof. Dra. Hj. Utami Widianti, M.A., Ph.D.
(Head of Faculty of Letters, Mahadewa University, Indonesia)
Chief Editor of FEFLD Journal

Shawn D. Ramsey, M.A., Ph.D.
(Shandong Normal University, English Department, Zibo, China)

Dr. Dra. Lilik Suelitya, M.A.
(Faculty of Letters, Padjadjaran University, Indonesia, chief editor of JELIS)

Dr. Dra. Ekawati Marhaeny Dukat, M.Hum.
(Faculty of Language & Arts, Soegijapranata Catholic University, Indonesia, chief editor of C&A: A Journal of Culture, English Language Teaching and Literature, Head of International Office, Founder of Celt International Conference)

Dra. Cecilia Titiek Marsilati, M.A., Ph.D.
(Faculty of Language & Arts, Institute of Research & Community Service, Soegijapranata Catholic University, Indonesia)

CONFERENCE FEE	MEMBERS*	EARLY BIRDS	REGULAR FEE
Conference Participant Only	Rp 550.000 US \$65	Rp 750.000 US \$90	Rp 850.000 US \$100
Conference Presenter	Rp 1.250.000 US \$150	Rp 1.500.000 US \$180	Rp 1.750.000 US \$210
Journal Workshop Participate Only (not joining conference)	Rp 650.000 US \$78	Rp 750.000 US \$90	Rp 850.000 US \$100
Conference Presenters/ Participants + Journal Workshop	Rp 1.750.000 US \$210	Rp 2.000.000 US \$240	Rp 2.250.000 US \$270

Note:
Early birds: until 30 July 2017
The fee does not include accommodation, publication process in academic journals, and proceeding (show proof of membership issued/ Mail/ letter) to receive a special price

* Association members: possible discount for:
ASHINDO, ADRI, NUNI, TELIN, ASIA, TELU, ACUCA, ASEACCU

PARTICIPATION

- Parallel presenter
- Poster presenter
- Journal workshop participant
- Audience/Participant

FULL PAPER
(after receiving LoA)
4000-7000 words
www.celtintconf.com

POSSIBLE PUBLICATION

- Conference proceeding
- National accredited journal
- International journal

Objectives

The 5th Celt International Conference aims to:

1. encourage and foster discussions among teachers, practitioners, policy makers, and those who are interested in using language of communication, such as English for the area of business and education, and any other topic relevant to their home areas
2. share best practices, teaching experiences, and policies to increase students' language oral and written competencies for their future professions,
3. provide an avenue for the professional development of teachers, practitioners, and policy makers

Venue: Patra Semarang (Patrajaso) Hotel

website: www.celtintconf.com

5th Celt INTERNATIONAL CONFERENCE invites experts on:

- Art/Fiction & Aesthetic
- Consumer Culture
- Cultural Studies
- Digital Media/Technology
- English Language Teaching
- English for Specific Purposes
- History
- Linguistics
- Local/Global Language
- Material Development
- Modern/Traditional Art
- Rhetorical Language
- Syllabus/Curriculum Design
- Teaching Education
- The Language Teaching & Learning

BONUS
Beauty and the Beast Drama Musical by CosmoFLAgg

Awards for BEST presenter and BEST Journal article
Meet and Greet National Accredited & International Journal Chief Editors



5.1.6. Berita di Media Massa

Selama seminar ada beberapa berita yang masuk ke media massa, antara lain dapat dilihat berikut ini:

The screenshot shows a news article on the Unika Soegijapranata website. The main headline is "5th CELT INTERNATIONAL CONFERENCE" dated "Jumat, 8 September 2017 | 14:37 WIB". The article features a large poster for the conference. The poster includes the following information:

- Topic:** CONTEXTUALIZING THE TRAJECTORY OF LANGUAGE, ARTS & CULTURE IN CONTEMPORARY SOCIETY
- Dates:** September 9th–11th, 2017
- Location:** English Department, Faculty of Language & Arts, Soegijapranata Catholic University, Semarang, Indonesia
- Registration:** www.celtintconf.com
- Keynote Speakers:**
 - Prof. Barry Andrew, B.A., M.A., Ph.D., N. Australia
 - Prof. Dr. Mawardi Sulis-Guba, Ph.D., Indonesia
 - Prof. James F. O'Leary, M.A., M.A., Ph.D., USA
 - Prof. Drs. H. Faisal Nohani, M.A., Ph.D., Indonesia
 - Wesley R. Weaver, M.A., Ph.D., USA
 - Dr. Drs. I. Dik Sulis-Guba, M.A., Ph.D., Indonesia
 - Dr. Drs. Edward Harwanan Dekan, M. Ed., Indonesia
 - Dr. Cecilia Yuli Handayani, M.A., Ph.D., Indonesia
- Registration Fees:**

Category	Early	Regular	Student
Participant	Rp 1.200.000	Rp 1.500.000	Rp 750.000
Conference Presentor	Rp 2.000.000	Rp 2.500.000	Rp 1.250.000
Participant - Dinner Package	Rp 1.500.000	Rp 1.800.000	Rp 900.000
- Registration Includes:**
 - Registration card
 - Conference materials
 - Conference materials
 - Participant - Dinner Package
- Registration Deadline:** 08 September 2017
- Registration Fee:** Rp 1.200.000 (Early), Rp 1.500.000 (Regular), Rp 750.000 (Student)
- Registration Fee Includes:** Registration card, Conference materials, Conference materials, Participant - Dinner Package
- Registration Fee Excludes:** Travel, Accommodation, Insurance, Visa, etc.
- Registration Fee Includes:** Registration card, Conference materials, Conference materials, Participant - Dinner Package
- Registration Fee Excludes:** Travel, Accommodation, Insurance, Visa, etc.
- Registration Fee Includes:** Registration card, Conference materials, Conference materials, Participant - Dinner Package
- Registration Fee Excludes:** Travel, Accommodation, Insurance, Visa, etc.

International Conference yang diselenggarakan oleh English Department Unika Soegijapranata dan dibantu oleh *Ministry of Research, Technology and Higher Education of the Republic of Indonesia* kali ini kembali memberi peluang untuk para mahasiswa, guru-guru dari jenjang sekolah dasar hingga menengah ke atas, para praktisi ataupun pemimpin kebijakan, maupun dosen-dosen di berbagai perguruan tinggi yang tertarik dalam pendalaman berbahasa asing terutama Inggris untuk berkomunikasi dalam lingkup bisnis maupun pendidikan dan untuk mengetahui bagaimana membuat sebuah jurnal yang terakreditasi secara nasional dan internasional. Tak hanya untuk mengembangkan kualitas para guru, praktisi, maupun pemimpin kebijakan, konferensi ini bermaksud untuk membantu meningkatkan kompetensi para mahasiswa bahasa dan seni dalam menghadapi masa depan mereka.

Diadakan sekali dalam tiga tahun, acara kali ini bertemakan *Contextualizing the Trajectory of Language, Arts and Culture in Contemporary Society*. Berlangsung selama tiga hari, dimulai dari hari Sabtu (9/9) hingga Senin (11/9), konferensi yang diselenggarakan di Hotel Patra Semarang ini mengundang langsung *chief editor* dari dalam maupun luar negeri sehingga peserta dapat bertemu dan menanyakan secara langsung hal sehubungan dengan pembuatan jurnal. *"Hasilnya tidak hanya makalah masuk prosiding seminar, tapi hasilnya akan benar-benar diterbitkan di jurnal yang dikelola oleh para chief editors pembicara acara ini. Sehingga panitia tidak hanya menjanjikan untuk membantu, namun juga berupaya untuk merealisasikan-nya."* jelas Dr. Dra. Ekawati Marhaenny Dukut, M. Hum saat ditanya mengenai detail konferensi internasional ini. Beliau juga mengatakan, panitia yang ada nantinya akan siap membantu dengan membimbing dan mendampingi penulis agar dapat diterbitkan di jurnal nasional-internasional. *"Konferensi kita ini menjadi wadah untuk mewujudkan impian orang dan permintaan pemerintah dalam pengajaran bahasa inggris."*

Terdapat 8 pembicara dalam konferensi kali ini, 6 pembicara diantaranya akan membantu dan memberi arahan pada *Journal Workshop* yang diadakan di hari ketiga, Senin, 11 September 2017 nanti-nya. Pembicara yang akan hadir dengan membawakan berbagai topik, antara lain :

Prof. Harry Aveling, DCA, STM, M.AppLing, Ph.D. (*A Labour Useful to Students: Contrasting Perspectives on Teaching Translation Studies*)

Prof. Dr. Shameem Rafik-Galea (*Ethnography as Needs Analysis and Medical English Course Design*)

Prof. James F. D'Angelo, M.A., M.B.A, Ph.D. (*Applying the WE-World English Enterprise' to Expanding Circle ELT*)

Prof. Dra. Hj. Utami Widiati, M.A., Ph.D. (*How Well are Teacher Candidates Prepared to Develop their Future Student's International Competence? – The need for Revisiting Cross-cultural Courses in Teacher-Education Institutions*)

Dr. Dra. Liliek Soelistyo, M.A. (*Identity Negotiation and Construction: Chinese Indonesian Students learning English*)

Dr. Dra. Ekawati Marhaenny Dukut, M. Hum. (*Popularizing Indonesian Scenes through Picturebooks and Digital Animation Software*)

Dra. Cecilia Titek Murniati, M.A., Ph.D. (*Technology-Enhanced Language Learning: Lessons Learnt*)

Drs. Suharto, M.Hum. (*Managing Harmonia Journal: from Nationally Accredited to Internationally Reputable Journal*)

Melalui acara konferensi internasional ini, diharapkan para peserta yang hadir, dapat mendapat tambahan ilmu dan terbantu dalam menguasai dan mempublikasi jurnal karya sendiri. Kesempatan masih terbuka bagi masyarakat yang ingin hadir langsung dan mendaftar sebagai peserta di Patra Semarang Hotel, 9-11 September 2017, dengan menghubungi panitia melalui 5th@celtintconf.com atau melalui telepon 024-8441555 ext. 1705. (Ye)

Search...    



Unika Gelar Konferensi Internasional Tentang Bahasa Inggris

Batu, 9 September 2017 | 10:51 WIB



Prodi S1 Sastra Inggris Fakultas Bahasa dan Seni (FBS) Unika Soegijapranata Semarang dengan dukungan Kemendikbud kembali menggelar International Conference untuk para mahasiswa dan guru sekolah dasar hingga menengah ke atas, para praktisi ataupun pemimpin kebijakan, maupun dosen-dosen di berbagai perguruan tinggi yang tertarik dalam pendalaman berbahasa asing terutama Inggris untuk berkomunikasi dalam lingkup bisnis maupun pendidikan dan untuk mengetahui bagaimana membuat sebuah jurnal yang terakreditasi secara nasional dan internasional.

Pada 5th Celt International Conference ini juga bermaksud membantu meningkatkan kompetensi para mahasiswa bahasa dan seni dalam menghadapi masa depan mereka. Diadakan sekali dalam tiga tahun, konferensi kali ini bertemakan Contextualizing the Trajectory of Language, Arts and Culture in Contemporary Society. Berlangsung selama tiga hari (9-11/9/2017), konferensi yang diselenggarakan di Hotel Patra Semarang ini mengundang langsung chief editor dari dalam maupun luar negeri sehingga peserta dapat bertemu dan menanyakan secara langsung hal sehubungan dengan pembuatan jurnal.

"Hasilnya tidak hanya makalah masuk prosiding seminar, tapi hasilnya akan benar-benar diterbitkan di jurnal yang dikelola oleh para chief editors pembicara acara ini. Sehingga panitia tidak hanya menjanjikan untuk membantu, namun juga berupaya untuk merealisasikan-nya." ujar dosen senior FBS yang juga chief editor jurnal nasional terakreditasi Unika Dr. Dra. Ekawati Marhaeny Dukat, M. Hum saat dilanya mengenai detail konferensi internasional ini. Dr Ekawati juga mengatakan, panitia siap membantu membimbing dan mendampingi penulis agar dapat diterbitkan di jurnal nasional-internasional.

Konferensi internasional ini menampilkan 8 pembicara, 6 pembicara di antaranya akan membantu dan memberi arahan pada Journal Workshop yang diadakan di hari ketiga, Senin, 11 September 2017. Pembicara yang akan hadir dengan membawakan berbagai topik, antara lain Prof. Harry Aveling, DCA, STM, M.AppLing, Ph.D dan Monash University Australia (A Labour Useful to Students: Contrasting Perspectives on Teaching Translation Studies), Prof. Dr. Shameem Rafiq-Galea dari University Putra Malaysia (Ethnography as Needs Analysis and Medical English Course Design), Prof. James F. D'Angelo, M.A., M.B.A, Ph.D dan Chukyo University Jepang (Applying the WE-World English Enterprise' to Expanding Circle ELT), Prof. Dra. Hj. Utami Widati, M.A., Ph.D. dan Universitas Negeri Malang (How Well are Teacher Candidates Prepared to Develop their Future Student's International Competence? - The need for Revisiting Cross-cultural Courses in Teacher-Education Institutions), Dr. Dra. Liliek Soelisty, M.A. Universitas Kristen Petra (Identity Negotiation and Construction: Chinese Indonesian Students learning English), Dr. Dra. Ekawati Marhaeny Dukat, M. Hum dari Unika Soegijapranata (Popularizing Indonesian Scenes through Picturebooks and Digital Animation Software), Dra. Cecilia Tibek Murnati, M.A., Ph.D. dan Unika Soegijapranata (Technology-Enhanced Language Learning: Lessons Learnt), dan Drs. Suharto, M.Hum dari Unnes (Managing Harmonia Journal: from Nationally Accredited to Internationally Reputable Journal).

Lebih lanjut Dr Ekawati menyatakan melalui acara konferensi internasional ini, diharapkan para peserta yang hadir, dapat mendapat tambahan ilmu dan terbantu dalam menguasai dan mempubikasi jurnal karya sendiri. Kesempatan masih terbuka bagi masyarakat yang ingin hadir langsung dan mendaftar sebagai peserta di Patra Semarang Hotel, 9-11 September 2017.

<http://www.kampussemarang.com>

Sekilas Info

- » Undangan Misa Syukur – 50 tahun Anstek...
- » Lowongan Bagian Rumah Tangga
- » e-book yang diterbitkan dalam rangka Dies Nat...
- » Dies Natalis XXXV dan Serah Terima Jabatan Ra...
- » Demo Masak Naget Singkong dan Bakso Singkong
- » Pengumuman Pertunjukan selama Perayaan Dies N...
- » Fantastis 2.0 Unity in Diversity – FOOD...
- » Si Cantik Eva Cela Bakal Menangkan Soegijazz ...
- » ATTENTION, Jazz Lover!
- » Lowongan Dosen Psikologi | Paling lambat 30 S...
- » PENDAFTARAN MAGISTER TEKNIK ARSITEKTUR UNIKA ...
- » Unika Soegijapranata Bersih-bersih Pantai Mar...
- » Gathering Alumni IM FEB : Tantangan Generasi ...

Related Posts in Media OnLine

- » Solusi Biji atau Polemik Taisi Daring
- » Kedatangan 10 Mahasiswa dari Filipina, Unika Soegijapranata Saz Ajan Belajar Budaya Semarang
- » AXA Edukasi Keselamatan Berhendara di Kampus Semarang
- » Misa HUT ke-16 Campus Ministry Soegijapranata, Hanya Tuhan Saja Cukupan!
- » Hadi Kutuma Halm Ajar Mahasiswa Unika Kanal Jember-Jenis Kertar Ramah Lingkungan

Inovasi dan Potensi Mengajar Dalam Aplikasi Teknologi

Jumat, 15 September 2017 | 7:55 WIB



Pada hari Kamis (14/9) bertempat di Hotel Grand Candi, Unika Soegjapranata Semarang menggelar **International Conference on Learning Technologies** yang bertema "Leveraging Digital Technologies for Innovation and Knowledge Sharing". International Conference ini diikuti oleh 62 peserta dari dalam dan luar negeri untuk membahas secara mendalam mengenai inovasi dan potensi dalam mengajar dengan menggunakan aspek multimedia, internet, serta aplikasi dan teknologi terkini serta penerapannya bagi subjek/bidang ilmu tertentu yang dituju.

International Conference ini menghadirkan pula 7 pembicara yang membawakan berbagai topik yang berbeda. Mereka adalah Dr. Kristine L. Blair dari Youngstown State University Amerika (*Interrogating the Relationship Between Gender and Technology: A Technofeminist Rhetorical Approach*), Dr. Dave E. Marcial dari Silliman University Filipina (*Facilitating and Hindering Factors in Achieving Innovative Teaching and Learning: Evidences from The Philippines*), Prof. Dr. Chanintorn Jitawiryanukoon dari Assumption University Thailand (*Performance Evaluation of Parallel Big Data Curation in E-Learning*), Prof. Fatmali B. Puteh dari University Technology Malaysia (*Using Digital Technologies in a Blended Learning Setting to Engage and Motivate Students*), Cecilia Titek Murniati, M.A., Ph.D (*Game-making for Learning: Pitfalls, Advantages, and Opportunities*) dan Prof. Dr. Ridwan Sanjaya, SE, S.Kom., MS IEC (*The Role of Game Technology in Education and Entrepreneurship*) dari Unika Soegjapranata Semarang, serta Dr. Onno W. Purbo, salah satu dari pakar internet di Indonesia (*Changing Teaching to Maximize E-Learning*).

"Melalui International Conference ini diharapkan bisa juga menjadi media untuk menyampaikan isu-isu tentang bagaimana teknologi itu bisa digunakan secara baik di bidang pendidikan terutama di bidang pendidikan tinggi," tutur Cecilia Titek Murniati, MA, Ph.D sebagai ketua panitia.

"Harapannya para peserta yang hadir dapat mendapatkan pengetahuan dan ilmu baru dalam aktivitas mengajar serta pengaplikasiannya terhadap teknologi masa kini," imbuhnya (Fys)

Sekilas Info

- » Undangan Misa Syukur – 50 tahun Anstek...
- » Lowongan Bagian Ruman Tangga
- » e-Book yang diterbitkan dalam rangka Dies Nat...
- » Dies Natalis XXXV dan Serah Terima Jabatan Ra...
- » Demo Masak Naget Singkong dan Bakso Singkong
- » Pengumuman Perkuliah selama Perayaan Dies N...
- » Fantastic 2.0 Unity in Diversity – FOOD...
- » Si Cantik Eva Cella Bakal Menarikan Soegjazz...
- » ATTENTION, Jazz Lover!
- » Lowongan Dosen Psikologi | Pating lambat 30 \$...
- » PENDAFTARAN MAGISTER TEKNIK ARSITEKTUR UNIKA...
- » Unika Soegjapranata Bersih-bersih Pantai Mar...
- » Gathering Alumni IMI FEB : Tantangan Generasi ...

Related Posts in Liputan Kronik

- » Memahami Dan Menguasai Financial Literacy
- » Menempong Eksistensi Dan Perlindungan Pembela HAM Indonesia
- » Perjalanan Wisata Yang Aman dan Terencana
- » SERAH TERIMA JABATAN ORMAWA UNIKA SOEGJAPRANATA 2017-2018

Related Posts in Wartawan

- » Memahami Dan Menguasai Financial Literacy
- » Menempong Eksistensi Dan Perlindungan Pembela HAM Indonesia
- » AXA Mandiri dan Unika, Sosialisasikan Berhenda dengan Aman
- » Perjalanan Wisata Yang Aman dan Terencana
- » SERAH TERIMA JABATAN ORMAWA UNIKA SOEGJAPRANATA 2017-2018

5.1.7. Publikasi Ilmiah ke Jurnal Nasional Terakreditasi



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS ANDALAS
JURNAL TEKNOLOGI DAN SISTEM INFORMASI (TEKNOSI)
Kampus Limau Manis, Padang, Kode Pos 25163
website: <http://teknosi.fti.unand.ac.id>, email: teknosi@fti.unand.ac.id

SURAT KETERANGAN

Nomor : 008/TEKNOSI/VIII/2017

Pengelola Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi dengan ini menerangkan bahwa yang tersebut namanya dibawah ini :

1. Ekawati Marhaenny Dukut
2. Yedija Prima Putra
3. Thecla Brenda Chandrawati

Telah mengirimkan naskah Jurnal kepada Kami tanggal 18 September 2017 dengan judul Perancangan Tommy & Pokina English Language Game Software dan paper ID 384. Selanjutnya akan melalui proses editorial di Jurnal Kami.

Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Padang, 18 September 2017
Hormat Kami



Fajril Akbar, MSc
Pemimpin Redaksi Jurnal TEKNOSI
Universitas Andalas

Jurnal Terakreditasi Nasional: Jurnal Penelitian Pos dan Informatika
p-ISSN: 2088-9402; e-ISSN: 2476-9266

Perancangan Tommy & Pokina Language Game

Yedija Prima Putra, Thecla Brenda Chandrawati, Ekawati Marhaenny Dukat

¹Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer Universitas Katolik Soegijapranata
Email: yedijaprimaputra@gmail.com

²³Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer Universitas Katolik Soegijapranata
Email: brenda@unika.ac.id

⁴Program Studi Sastra Inggris, Fakultas Bahasa & Seni Universitas Katolik Soegijapranata
Email: ekawati@unika.ac.id

ABSTRAK

Perkembangan teknologi menyebabkan segala sesuatu mulai beralih ke dunia digital. Selain untuk mempermudah, penggunaan perangkat digital dinilai juga lebih efisien. Bidang pendidikan juga tidak ketinggalan dalam kemajuan teknologi ini. Pendidik menggunakan aplikasi yang menarik dan interaktif, untuk membuat kegiatan belajar mengajar lebih menyenangkan. Salah satu bentuk aplikasi game pendidikan adalah Tommy & Pokina. Game ini menyuguhkan pembelajaran bahasa Inggris dalam bentuk latihan soal dengan acuan latihan soal pada toefl, bagi pelajar SMP kelas 8. Soal-soal dibagi menjadi 4 bagian yaitu listening, reading, writing, speaking, dan masing-masing bagian memiliki interaksi yang berbeda. Perancangan aplikasi game Tommy & Pokina ini dibuat pada perangkat komputer personal (PC) yang dapat dijalankan pada laboratorium sekolah dan sekaligus dapat dibimbing oleh guru, sehingga para siswa dapat menyerap pelajaran dengan maksimal. Selain sebagai media pembelajaran, para guru juga dapat menilai kemampuan siswanya dengan adanya layanan laporan (report) yang dapat memberikan nilai berdasarkan jawaban latihan soal yang diberikan para siswa.

Kata Kunci: Game Edukasi, Perancangan Aplikasi, Game TOEFEL

PENDAHULUAN

Di abad ke-21 ini perkembangan teknologi semakin meningkat, terutama pada sektor digital. Pada dasarnya, tujuan teknologi adalah mempermudah pekerjaan manusia, sehingga semakin hari semakin banyak perkembangan yang ditemukan oleh peneliti. Perkembangan teknologi tersebut merambah hampir di semua bidang kehidupan seperti sosial, gaya hidup, ekonomi dan bisnis, bahkan pendidikan.

Dunia pendidikan sudah mulai memperkenalkan teknologi digital dengan memasukan pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) ke dalam bagian dari mata pelajaran. Pelajaran yang diterima biasanya lebih pada aplikasi-aplikasi pengolahan data, seperti Microsoft Office Word, Microsoft Office Excel, Microsoft Office Power Point, dll.

Untuk memperluas penggunaan teknologi digital dalam bidang edukasi pendidikan, dibutuhkan perancangan sebuah aplikasi yang interaktif pada mata pelajaran yang lain. Dengan demikian, pemanfaatan teknologi digital dapat lebih optimal.

Aplikasi game Tommy & Pokina dibuat untuk membantu siswa belajar bahasa Inggris. Dengan menggunakan tampilan visual yang menarik dan interaktif, pengguna dapat lebih tertarik dan dapat menangkap pelajaran yang diberikan.

Ada 4 (empat) jenis latihan soal yang terdapat pada aplikasi game ini, yaitu listening, reading, writing, dan speaking. Berbeda dengan latihan soal manual yang tertulis diatas kertas, masing-masing jenis latihan soal memiliki tampilan yang berbeda. Dengan demikian dapat menghindari kebosanan dari para pengguna.

Selain sarana pembelajaran bagi siswa, para guru juga dapat menilai kemampuan siswanya dalam pengetahuan bahasa Inggris. Dalam game ini juga terdapat fasilitas laporan (report) yang hanya dapat diakses oleh admin atau guru saja. Dengan dilindungi oleh mekanisme kata sandi, fasilitas laporan dapat menampilkan hasil penilaian para siswa berdasarkan jawaban

yang diberikan. Selain memberikan laporan secara langsung, laporan juga dapat disimpan kedalam bentuk file dan suara rekaman tersendiri, sehingga dapat memudahkan para guru untuk menilai pada personal komputer yang berbeda.

Tema dan cerita yang digunakan dalam latihan soal pada aplikasi permainan ini berasal dari buku cerita Pokina dan Tommy.

TINJAUAN PUSTAKA

Game memiliki arti permainan atau pertandingan dalam bahasa Inggris. Menurut J. Von Neuman dan O. Morgenstern "Permainan terdiri atas sekumpulan peraturan yang membangun situasi-situasi bersaing dari dua sampai beberapa orang atau kelompok dengan memilih strategi yang dibangun untuk memaksimalkan kemenangan sendiri atau pun meminimalkan kemenangan lawan. Peraturan-peraturan menentukan kemungkinan tindakan untuk setiap pemain, sejumlah keterangan diterima pemain sebagai kemajuan bermain dan sejumlah kemenangan atau kekalahan dalam berbagai situasi." [1].

Dalam merancang pemrograman sebuah permainan diperlukan beberapa alat bantu dalam bentuk perangkat lunak. Diantaranya adalah Unity 3D, Visual Studio.

A. Unity 3D

Unity adalah salah satu *game engine* yang cukup populer dikalangan pengembang permainan. Sekitar 34% dari 1000 permainan gratis terpopuler dibuat menggunakan Unity [2]. Perangkat lunak ini banyak diminati karena dapat mendukung banyak platform, diantaranya PC (Windows, Mac, Linux), Android, IOS, Windows Phone, bahkan game semua konsol game [3].

Selain itu, Unity juga mendukung 2 bahasa pemrograman yaitu Java Script dan C#. Bahasa pemrograman ini adalah bahasa yang sering digunakan oleh programmer, sebutan untuk seorang yang membuat program. Dalam penulisan bahasa program, Unity memiliki 2 perangkat lunak bawaan, yaitu Monodevelop dan Visual Studio.

B. Visual Studio

Visual Studio adalah salah satu perangkat lunak yang digunakan untuk membantu menuliskan bahasa pemrograman. Perangkat lunak produk dari microsoft ini merupakan salah satu perangkat lunak bawaan yang dapat terintegrasi dengan Unity3D.

Perangkat lunak ini membantu programmer dengan memberi perkiraan sintak yang akan di tulis, serta memberikan keterangan singkat tentang sintak yang ditulis. Selain itu, kesalahan kecil seperti kesalahan tanda baca, salah ketik, dan kesalahan variabel akan diberi peringatan oleh perangkat lunak ini sehingga dapat meminimalisir terjadinya error pada bahasa program.

C. Bahasa Pemrograman

Pemrograman adalah kegiatan dimana seorang menuliskan perintah-perintah dalam bahasa pemrograman yang dimengerti oleh komputer, untuk melakukan perintah-perintah tertentu [4].

Bahasa pemrograman adalah tulisan perintah dalam bahasa tertentu yang dapat dimengerti oleh perangkat digital. Bahasa tersebut berbentuk teks yang kemudian akan diolah dan dijalankan oleh perangkat berbasis digital.

Bahasa yang digunakan dalam perencanaan aplikasi Tommy & Pokina language *game* adalah C#. Anders Hejlsberg adalah Chief Architect dalam pembuatan C#. kemampuan dan fleksibilitas yang ada pada bahasa C/C++ serta kemudahan dan produktifitas yang ada pada Visual Basic (VB) di janjikan di dalam bahasa C# [5]. Dengan kata lain, bahasa C# adalah penyempurnaan bahasa pemrograman dari bahasa C/C++ dan VB.

Selain perangkat lunak, juga dibutuhkan perangkat keras yang digunakan. Perangkat keras yang dibutuhkan adalah sebuah unit laptop. Perangkat ini digunakan dalam proses perancangan dan pembuatan aplikasi game ini dengan meng-install perangkat lunak-perangkat lunak yang dibutuhkan. Selain saran pembuatan, perangkat ini juga

akan digunakan untuk pengujian aplikasi game ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam melakukan perancangan, ada beberapa proses yang harus dilalui.

- a. Perencanaan
 - Menentukan tujuan dan sasaran
 - Membuat storyboard
 - Membuat flowchart jalannya aplikasi
- b. Persiapan
 - Membuat asset
 - Mencari referensi-referensi coding yang dibutuhkan
- c. Percobaan
 - Melakukan percobaan
 - Membandingkan referensi
- d. Implementasi
 - Mengkolaborasikan hasil percobaan

A. Perancangan

1. Menentukan Tujuan

Perancangan diawali dengan menentukan tujuan. Menentukan tujuan dibutuhkan untuk mengetahui rencana hasil akhir pembuatan aplikasi, dalam hal ini adalah melatih anak-anak setingkat SMP kelas 8 untuk belajar toefl. Selain itu, tujuan juga sebagai batasan dalam pembuatan aplikasi, sehingga proses pembuatan tidak meluas dan lebih efisien.

Sasaran merupakan salah satu tolak ukur untuk menentukan sebuah tampilan dan fungsinya. Contohnya umur, tampilan visual dan fungsi aplikasi kalkulator untuk anak-anak akan berbeda dengan kalkulator untuk orang dewasa. Walaupun berfungsi sebagai alat bantu hitung, kalkulator untuk orang dewasa akan lebih terlihat monoton, dan memiliki fungsi oprasi yang lebih banyak dan rumit.

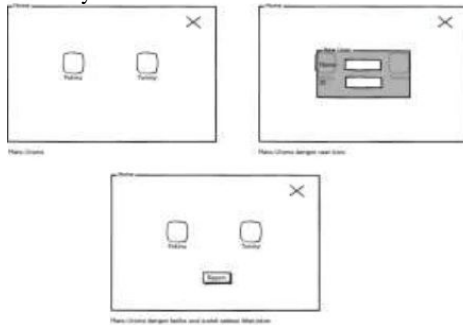
2. Membuat Storyboard

Storyboard memiliki definisi sebuah seketsa gambar yang disusun secara urut dan bersambung sesuai dengan alur cerita. Pembuatan *storyboard* harus berdasarkan dengan tujuan dan sasaran.

Selain itu, storyboard juga menjadi panduan untuk pembuatan flowchart

program yang akan dijalankan dalam aplikasi. Dengan sketsa gambar dari storyboard dapat diperkirakan asset apa saja yang dibutuhkan dalam aplikasi.

Di bawah ini adalah contoh storyboard untuk menu utama.



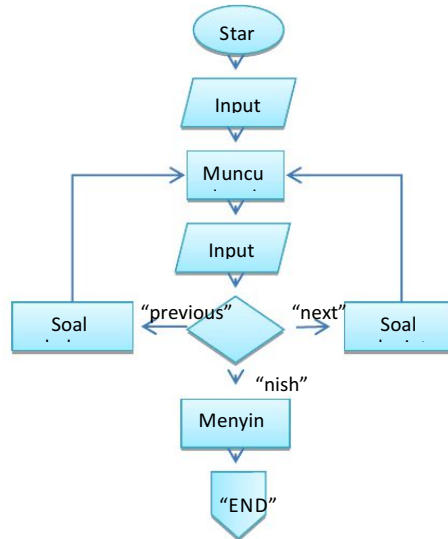
Gambar 1 Storyboard Perancangan Letak Asset Pada Game Tampilan Menu Utama

Pada gambar tersebut terlihat visualisasi sederhana mengenai tampilan halaman menu dalam kondisi-kondisi yang berbeda. Hal ini dimaksudkan agar semua kemungkinan yang akan terjadi dapat digambarkan dan kemudian di jadikan sebagai landasan pembuatan.

3. Membuat Flowchart Jalannya Aplikasi

Flowchart adalah visualisasi urutan jalannya suatu proses. Di dalam sebuah aplikasi terdiri dari beberapa proses. Di dalam proses terdapat tahapan-tahan yang harus berurutan, termasuk aturan-aturan yang harus dilakukan. Pembuatan flowchart di tujukan untuk mendeteksi kemungkinan adanya proses yang tidak diinginkan, juga sebagai acuan dalam alur pembuatan sebuah proses dalam aplikasi. Dari pembuatan flowchart dapat dilihat referensi apa saja yang dibutuhkan dalam proses. Hal tersebut dapat meningkatkan efisiensi dalam pembuatan aplikasi.

Berikut ini adalah contoh flowchart untuk soal listening.



Gambar 2 Flowchart Listening

Gambar tersebut menunjukkan alur program yang berjalan dalam menampilkan soal.

B. Persiapan

1. Membuat Asset

Aset adalah bahan atau material yang dibutuhkan di dalam aplikasi, seperti gambar, background gambar, background musik, video, bentuk tulisan, dll. Pembuatan aset akan disesuaikan menurut tema, sasaran dan tujuan, agar pengguna merasa nyaman dalam berinteraksi dengan interfacedi dalam aplikasi.

Pembuatan aset mengambil tema kartun, sesuai dengan tema buku yang menjadi cerita dalam aplikasi. Selain itu, desain desain yang sederhana juga memudahkan pengguna dalam menjalankan aplikasi. Di bawah ini adalah beberapa contoh desain gambar untuk asset di dalam aplikasi



Gambar 3 Desain Asset Button Aplikasi

2. Mencari Referensi Yang Diperlukan

Referensi digunakan sebagai landasan teori saat melakukan percobaan. Pengumpulan referensi juga disesuaikan dengan apa yang akan kita buat. Seperti bahasa pemrograman, karena kita akan menggunakan *game engine* unity3d yang dapat menggunakan bahasa C# dan JS, maka pilih salah satu sebagai referensi yaitu C#. Kemudian referensi mengenai *game engine* juga sangat penting, dalam kasus ini kita akan menggunakan *game engine* Unity 3D.

Referensi dapat berupa pengetahuan apapun tentang yang kita cari, seperti teknik, plugin, sintak pemrograman, dll. Referensi mengenai bahasa pemrograman C# dan Unity 3D dapat berasal dari mana saja, seperti video tutorial, artikel-artikel terkait, buku-buku, dll.

C. Percobaan

1. Melakukan Percobaan

Dari referensi-referensi yang telah di dapat, tidak langsung diimplementasikan kedalam aplikasi. Referensi tersebut harus melalui tahapan percobaan untuk mengetahui referensi tersebut sesuai dan dapat digunakan atau tidak. Kesesuaian referensi sangat mempengaruhi kinerja aplikasi yang akan dibangun. Percobaan dilakukan terpisah dengan project utama, agar steril dan tidak merusak atau mengganggu project utama.

2. Membandingkan Referensi

Terkadang ada beberapa referensi yang memiliki tujuan sama tetapi menggunakan cara yang berbeda. Di dalam tahap percobaan, kita akan mengetahui alur program berjalan, sehingga kita dapat menentukan referensi mana yang bisa digunakan dan cocok dengan aplikasi yang sedang di bangun. Penggunaan referensi yang tepat juga dapat mempermudah kinerja perangkat yang digunakan.

D. Implementasi

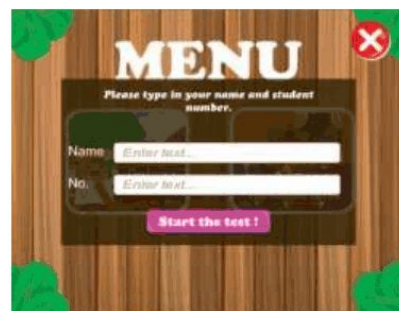
Setelah mendapat asset, referensi dan pengetahuan yang cukup, saatnya mengimplementasikannya pada *game engine*. Dengan menggunakan *game engine* pembangunan aplikasi akan semakin mudah.

1. Main Menu

Di bawah ini adalah tampilan dari menu utama.



Gambar 4 Tampilan Menu Pilih Cerita



Gambar 5 Tampilan Menu Login

Pada kedua gambar di atas menunjukkan menu pilih cerita dan login sebelum memulai, setiap

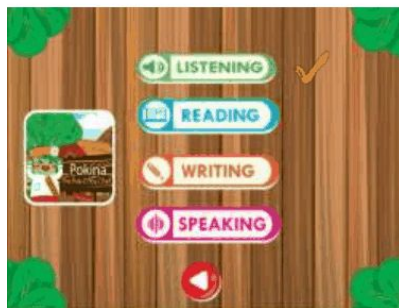
pengguna diharuskan untuk mengisi nama dan nomor id. Hal tersebut untuk membedakan hasil jawaban dari setiap pengguna. Form hanya akan muncul saat pengguna pertama masuk aplikasi dan saat pengguna telah selesai dan meriset nilai. Sehingga dapat langsung digunakan oleh pengguna lain. Pada tampilan menu utama ada 2 pilihan tombol untuk 2 pilihan cerita yang berbeda, Pokina dan Tommy, yang masing-masing pilihan akan menuju sub menu masing-masing.

2. Sub Menu

Di bawah ini adalah gambar dari sub menu pokina



Gambar 6 Tampilan Menu Awal Kategori Soal



Gambar 7 Tampilan Menu Awal Kategori Soal Setelah Selesai Di Kerjakan

Sub menu berisi 4 materi dasar dalam toefl, listening, reading, writing dan speaking. Masing-masing menu akan menuju pada soal yang berbeda. Ketika 1 materi soal sudah terselesaikan, maka akan muncul gambar tandai yang berarti sudah selesai dan tidak dapat di

kerjakan kembali. Masing-masing soal memiliki batas waktu untuk mengerjakan. Tampilan interface dibuat sangat sederhana agar pengguna tidak kesulitan dalam menjalankan aplikasi. Tombol kembali digunakan untuk kembali ke menu utama.

3. Listening

Materi *listening* yang biasanya hanya menggunakan suara dalam penyampaian cerita, diubah menggunakan film animasi pendek. Dengan demikian pemanfaatan perangkat media dapat dimaksimalkan.

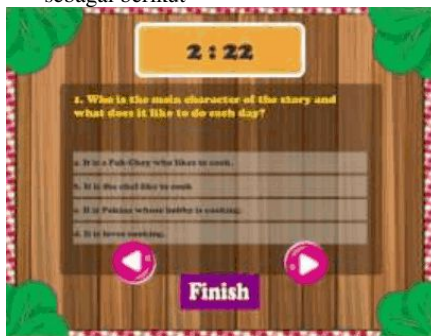
Di dalam soal *listening*, akan ada perintah untuk melihat sebuah film mengenai tokoh utama yaitu pokina dan tommy, masing-masing pada soal yang berbeda. Kemudian akan ditayangkan film animasi pendek yang nantinya akan menjadi bahan materi pada soal *listening*. Berikut adalah tampilan menu *listening*



Gambar 8 Tampilan Menu Soal Listening

Setelah menonton film pendek, pengguna akan mengerjakan beberapa soal dengan batasan waktu 30 detik per soal. Tipe soal dalam materi *listening* adalah pilihan ganda dengan 4 pilihan jawaban. Dengan tanda panah ke kanan dan kiri untuk melanjutkan dan memundurkan soal, pengguna dapat melihat kembali soal sebelumnya, sebelum waktu yang ditentukan habis. Jika waktu habis, secara otomatis soal akan tertutup dan kembali ke sub menu, dan jawaban akan tersimpan. Jika

sebelum waktu yang ditentukan belum habis, dan soal sudah selesai dikerjakan tombol finish dapat langsung menyimpan jawaban dan kembali ke sub menu tanpa menunggu waktu habis. Pada gambar di bawah ini adalah tampilan menu soal *listening* apabila telah menonton film animasi pendek sebagai berikut



Gambar 9 Tampilan Menu Soal Listening Setelah Melihat Film Animasi

4. Reading

Dalam materi reading pada karakter pokina, user akan diberikan soal dengan bacaan disampingnya. Bacaan yang ada di sebelah kiri soal dapat di-scroll ke atas dan bawah. Waktu yang diberikan adalah 10 menit. Dalam waktu tersebut pengguna harus menjawab 10 pertanyaan pilihan ganda. Jika waktu yang diberikan habis, secara otomatis jawaban yang ada akan tersimpan, dan akan kembali ke sub menu. Pada gambar di bawah ini adalah tampilan menu soal reading sebagai berikut



Gambar 10 Tampilan Menu Soal Reading

5. Writing

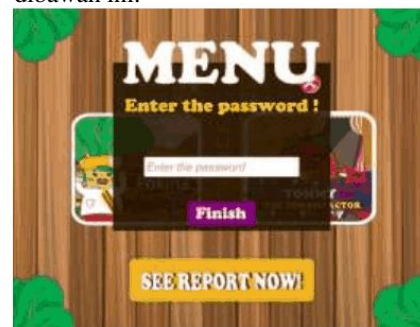
Dalam materi *writing*, pengguna akan diperintahkan untuk menulis maksimal 1000 karakter, mengenai bagaimana dapat hidup sehat dengan pak-coy. Pembatasan karakter dikarenakan kelemahan program yang hanya dapat menampung jawaban sebanyak 1000 karakter. Waktu yang diberikan untuk menulis adalah 15 menit. Jika sudah selesai, dan menekan tombol finish, atau waktu habis, maka jawaban akan disimpan dan kembali ke sub menu.

6. Speaking

Pada materi *speaking*, pengguna akan diminta untuk melihat gambar karakter Pokina atau Tommy di bagian samping, kemudian diminta untuk merekam suara mereka dan mendeskripsikan tentang apa yang ada pada gambar. Diberikan waktu 10 menit untuk merekam. Perekam akan berhenti setelah 10 menit atau menekan tombol stop, kemudian hasil rekaman akan di simpan dalam satu folder yang sama, dimana aplikasi berada pada file.

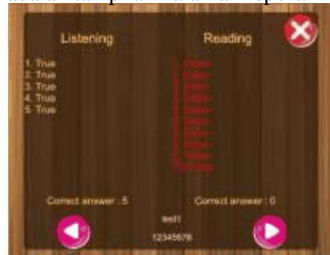
7. Report

Jika ketiga soal materi pada kedua cerita sudah selesai dikerjakan, maka akan muncul tombol *report* pada menu utama. Untuk melihat nilai yang didapat, harus memasukkan kata sandi, karena hanya admin atau guru yang boleh melihat hasil dari pengujian. Seperti pada gambar dibawah ini.



Gambar 11 Tampilan Menu Report

Report akan menampilkan jawaban akhir dari jawaban ketiga materi dan jumlah jawaban yang benar. Sedangkan untuk materi speaking, hasil rekaman pengguna akan tersimpan di dalam folder file dimana aplikasi ini berada. Berikut adalah tampilan halaman report.



Gambar 12 Tampilan Hasil Report Nilai

Untuk penggunaan secara masal dengan user bergantian, cukup tekan tombol reset. Tombol reset akan menghapus semua data jawaban dari pengguna sebelumnya, tetapi juga menyimpan hasil jawaban tersebut kedalam sebuah file, yang dapat diakses oleh admin atau guru. Dengan begitu pengguna selanjutnya dapat langsung menggunakan aplikasi ini dari awal. Sehingga penilaian dapat dilakukan pada perangkat yang berbeda dan pada waktu yang berbeda juga.



Gambar 13 Tampilan Menu Report 2 Menu Pokina Dan Tommy

SIMPULAN

Dalam game Tommy & Pokina *language game: TOEFEL like software* ini merupakan game edukasipembelajaran bahasa inggris/toefel bagi pelajar SMP kelas 8. Untuk pembuatan dan perancangan game dibuat dengan engine Unity 3D dengan bahasa pemrograman C#. Perancangan *gamedimulai* (1) Perencanaan seperti menentukan tujuan dan sasaran, membuat storyboard, membuat flowchart jalannya aplikasi. (2) Persiapan seperti membuat asset, mencari referensi coding yang di perlukan. (3) Percobaan seperti melakukan uji coba/percobaan, membandingkan referensi. (4) Implementasi seperti dengan mengkolaborasi hasil percobaan. Ke empat proses ini untuk mempermudah dalam pemrogramman. Game Tommy & Pokina *language game* memiliki 4 kategori soal seperti *Listening* dengan menampilkan film animasi pendek dua cerita Tommy The Tomato Actor dan Pokina The Pak Choy Chef, Writing, Reading, Speaking. Selain itu penguji seperti guru dapat melihat nilai hasil yang telah di kerjakan melaui report.

DAFTAR RUJUKAN

- [1] W. Wibisono and L. Yulianto, "Perancangan Game Edukasi Untuk Media Pembelajaran Pada Sekolah Menengah Pertama Persatuan Guru Republik Indonesia Gondang Kecamatan Nawangan Kabupaten Pacitan," *Speed-Sentra Penelit. Eng. dan Edukasi*, vol. 9, no. 2, 2012.
- [2] "THIRTY-FOUR PERCENT OF TOP GAMES ARE MADE WITH UNITY," *unity3d.com*. [Online]. Available: <https://unity3d.com/public-relations>. [Accessed: 30-Aug-2016].
- [3] A. Luthfi, "MENGENAL UNITY, ENGINE GAME UNTUK DEVELOPER," *celebrity.okezone.com*, 2014.
- [4] J. Y. Siswanto, D. T. Ardianto, and E. Srisanto, "Perancangan Video Game Legenda Anglingdarma," *J. DKV Adiwarna*, vol. 1, no. 4, p. 12, 2014.
- [5] L. Nurjannah, "PEMBUATAN GAME 'MAIN KATA' SEBAGAI SARANA PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA DENGAN MENGGUNAKAN UNITY3D," *phdthesis*, Universitas Sebelas Maret, 2014.

[JET] Submission Acknowledgement

I Dewa Putu Hermida <redaksi@jurnalet.com>

Oct
22

to me

The following message is being delivered on behalf of Jurnal Elektronika dan Telekomunikasi.

Dr. Ekawati Marhaenny Dukut:

Thank you for submitting the manuscript, "The Visual Design Process of Pokina & Tommy Picturebook to a Digital Animation for a Language Game PC Software" to Jurnal Elektronika dan Telekomunikasi. With the online journal management system that we are using, you will be able to track its progress through the editorial process by logging in to the journal web site:

Manuscript URL: <http://www.jurnalet.com/jet/author/submission/190>

Username: ekawati

If you have any questions, please contact me. Thank you for considering this journal as a venue for your work.

Artikel Ilmiah di Jurnal Nasional: Journal of Educational Science and Technology, e-ISSN: 2477-3840

Perancangan Visual Tommy & Pokina Language Game

Christine Ayu Wulandari, Thecla Brenda Chandrawati, Ekawati Marhaenny Dukut

¹Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer Universitas Katolik Soegijapranata

Email: christine15ayu@gmail.com

²Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer Universitas Katolik Soegijapranata

Email: brenda@unika.ac.id

⁴Program Studi Sastra Inggris, Fakultas Bahasa & Seni Universitas Katolik Soegijapranata

Email: ekawati@unika.ac.id

(Received: tgl-bln-thn; Reviewed: tgl-bln-thn; Revised: tgl-bln-thn; Accepted: tgl-bln-thn; Published: tgl-bln-thn)



©2017 –EST Program Pascasarjana Universitas Negeri Makassar. Ini adalah artikel dengan akses terbuka dibawah licensi [CC BY-NC-4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/) (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>).

ABSTRAK

Game bermanfaat dalam menghilangkan rasa jenuh, untuk dapat berfikir dalam mengatur strategi dan mengambil keputusan, serta untuk refreasing. Namun game juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang unik. Game merupakan aplikasi dalam dunia maya yang memiliki kreatifitas serta penuh imajinasi di dalamnya. Hal ini diperkuat dengan adanya tampilan konsep-konsep dalam game seperti yang terlihat pada tampilan asset visual. Tampilan asset visual ini dilakukan dalam tahapan pengembangan asset visual (Game Assets Development Phase) meliputi grafis, efek visual, tipografi dan tampilan antar muka (interface). Game Tommy & Poki's language game: TOEFEL like software ini merupakan game edukasi sebagai media pembelajaran bahasa inggris/toefl bagi pelajar SMP kelas 8 yang dikemas secara menarik. Pengembangan pembuatan desain aset visual game "Tommy & Poki's language game" menerapkan metode symbolic Analogy dengan pengambilan bentuk dasar dari bentuk objek yang dibentuk lebih sederhana tanpa menghilangkan ciri utama dari objek tersebut. Perancangan tampilan visual meliputi aspek gambar/objek, view, komposisi, dan desain tata letak/layout yang berguna sebagai dasar pengembangan visual dalam game.

Kata Kunci: Game Edukasi, Asset Visual, Symbolic Analogy.

PENDAHULUAN

Dunia *game* merupakan dunia maya yang penuh imajinasi dan kreatifitas hal ini diperkuat oleh tampilan konsep-konsep dari sebuah permainan yang dijalankan. Tampilan konsep ini terlihat pada tampilan visual. Pembuatan tampilan konsep-konsep *game* tentu saja melibatkan banyak orang dalam proses pembuatannya mulai dari dunia seni, animasi, musik, pemrograman dan lain-lain.

Game merupakan media interaktif dimana membutuhkan interaksi user dalam

memainkannya. Maka dalam interaksi atau komunikasi tersebut diperlukannya tampilan visual yang dapat menarik user dan tercapainya dalam penyampaian pesan *game*.

Proses pengembangan *game* terdapat tahapan dalam pengembangan aset visual (*Game Assets Development Phase*) meliputi grafis, efek visual, tipografi dan tampilan antar muka (interface)[1].

Game "Tommy & Poki's language game" merupakan *game* pembelajaran bahasa inggris/toefl. Dalam *game* tersebut terdapat latihan soal – soal serta adanya video animasi

yang terbagi dalam dua cerita. Cerita dalam *game* ini ditampilkan pada dua pilihan menu yaitu Pokina dan Tommy. Pokina merupakan tokoh karakter sawi yang berprofesi sebagai koki wanita dan Tommy adalah tokoh karakter tomat yang berprofesi sebagai seorang aktor.

Di setiap menu berisikan soal – soal latihan toefl seperti listening, reading, writing, dan speaking yang terdapat pada menu pilihan kategori soal yang berurutan. Menu kategori soal pertama adalah sesi listening yang disuguhkan dalam video animasi. Apabila telah melihat video animasi tersebut pemain harus menjawab semua pertanyaan soal agar dapat melanjutnya ke kategori soal seperti reading, writing, dan speaking. Secara keseluruhan pemain harus menjawab semua soal sesuai waktu yang telah di tentukan agar dapat melanjutkan ke kategori soal selanjutnya. *Game* edukasi pembelajaran bahasa inggris/toefl ini berbasis PC.

Game pembelajaran bahasa inggris/toefl ini berlandaskan dari buku cerita Pokina dan Tommy yang kemudian dikembangkan dalam bentuk digital yang ceritanya terlihat pada video animasi serta pertanyaan setiap soal yang seputar dari buku cerita yang telah animasikan dalam video animasi tersebut.

TINJAUAN PUSTAKA

D. Game

Game berasal dari bahasa Inggris yang memiliki makna permainan atau merupakan aktivitas terstruktur atau semi struktur yang dilakukan untuk bersenang – senang dan digunakan sebagai media dalam pembelajaran[2].

Menurut O.Morgenstern dan J.Von Neuman dalam W.Wibisono dan L.Yilianto mengatakan “ Permainan merupakan sekumpulan peraturan yang membangun situasi bersaing dalam beberapa orang atau kelompok dalam memilih strategi untuk memaksimalkan kemenangan sendiri serta menghindari dari kemenangan lawan[2].

Elemen – elemen dasar dalam game dibagi dalam 3 elemen sebagai berikut :

1. Elemen Visual meliputi semua elemen grafis yang digunakan sebagai interaksi user atau pengguna dengan game.
2. Audio adalah unsur pendukung yang berguna untuk membuat pemain terasa lebih nyata dikarenakan audio yang memiliki kesan dimensi dan efek yang dapat menstimulus otak serta saraf motoric gerak.
3. Gameplay adalah sistem permainan yang mengatur alur cerita, serangkaian program serta beberapa aturan yang mendasari dalam game tersebut.

E. Desain Grafis

Dalam pandangan ilmu komunikasi, desain grafis merupakan penyampaian pesan visual yang berwujud teks dan gambar. Desain grafis dapat diartikan sebagai desain komunikasi visual[3]. Tampilan Visual Desain Grafis dapat dibagi menjadi Desain 2D dan Desain 3D. Desain grafis 2D merupakan desain yang terlihat tidak timbul atau dapat dikatakan terlihat kurang nyata karena tidak adanya dimensi yang menonjol[4].

Pada umumnya, proses perancangan, perencanaan dan pelaksanaan produksi desain asset visual untuk game diawali dengan penetapan spesifikasi deskriptif yang kemudian diikuti dengan perancangan visual dari objek yang akan ditampilkan dalam game. Salah satunya adalah penetapan atau pengarahannya bentuk.

Sarwono mengemukakan bahwa metode desain dalam penciptaan desain bentuk benda[1] antara lain sebagai berikut :

1. Constraint merupakan hal atau kondisi spesifik yang dapat digunakan sebagai arahan atau alasan terciptanya bentuk visual pada benda tersebut. 4 Kategori ini meliputi Radical Constraint, Formal Constraint, Practical Constraint, dan Symbolic Constraint.
2. Analogy merupakan persamaan prinsip atau kesamaan komponen yang dikandung oleh 2 atau lebih hal yang berbeda. 4 Kategori ini meliputi

Personal Analogy, Direct Analogy, Symbolic Analogy dan Fantasy Analogy.

Perancangan dengan metode *Symbolic analogy*[1] merupakan metode mengidentifikasi suatu objek yang kemudian diambil ciri khas utama dari objek tersebut sehingga dapat diadaptasi ke dalam bentuk lain. Atau dapat dikatakan Symbolic Analogy hanya diterapkan sebagai pengambilan bentuk dasar dan dalam pewarnaannya dapat diubah.

Dalam tulisan ini akan membahas tampilan visual dalam game “Tommy & Poki’s language game” yang bertemakan pembelajaran bahasa Inggris/TOEFL dari buku cerita dalam bentuk digital.

HASIL DAN PEMBAHASAN

E. Perancangan Visualisasi Buku Ke Digital Animasi

Pada dasarnya buku berisi teks dan hanya terdapat sedikit gambar yang ditampilkan didalamnya dalam menyampaikan informasi. Baik itu buku cerita, buku pelajaran atau media cetak lainnya. Terkadang anak kurang minat dalam membaca khususnya dalam buku pelajaran.

Desain grafis menjadi peran penting dalam kehidupan di zaman pencitraan ini. Proses perancangan, para desainer memanfaatkan berbagai macam unsur rupa antara lain seperti warna, garis, gambar, huruf, bidang, dan fotografi. Unsur rupa tersebut di susun menjadi satu kesatuan dengan tata cara tertentu yang dapat menyampaikan pesan secara efektif. Tata cara yang digunakan untuk merangkai unsur visual yang dapat dikatakan bahasa visual. Desain grafis tidak hanya digunakan sebagai media penyampaian secara visual, namun bagaimana pesan itu dapat memberikan dampak yang mampu mempengaruhi penerima pesan secara ampuh sehingga dapat menjadi media pemecahan masalah[5].

Untuk itu dibuatlah digital animasi yang mengambil cerita dari buku Poki dan Tommy. Pada buku cerita Poki si sawi koki menggambarkan karakter laki – laki namun dalam video animasi digambarkan dalam karakter perempuan dikarenakan cerita

Tommy si tomat aktor sudah menggambarkan karakter laki – laki. Hal ini agar tidak adanya perbedaan penggambaran gender.

Perancangan bentuk dan tampilan visual pada video animasi dibutuhkan karena dapat menarik dalam penyampaian konsep cerita.

Pada game “Tommy & Poki’s language game” tampilan visual desain dengan model grafis 2D dengan teknik penggambaran menggunakan pendekatan symbolic analogy dalam perancangan bentuk dan tampilan pada video animasi serta desain asset pada gamenya.

F. Pengembangan Visualisasi Video Animasi Dan Desain Asset Dalam Game Tommy & Pokina Language Game

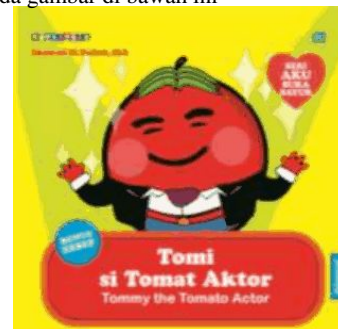
Berikut ini adalah proses pengembangan yang akan di tampilkan dalam game.

1. Visualisasi Pada Video Animasi

Landasan buku cerita yang akan di animasikan diambil dari judul buku sebagai berikut ini

- Tommy The Tomato Actor

Buku cerita dengan judul ini dapat dilihat pada gambar di bawah ini



Gambar 14 Judul Buku Tommy The Tomato Actor

- Poki The Pak Choy Chef

Judul dalam cerita animasi diganti menjadi Pokina The Pak Choy Chef dalam versi perempuan. Di bawah ini adalah tampilan buku cerita Poki sebagai berikut



Gambar 15 Judul Buku Poki The Pak Choy Chef

Alur buku cerita yang akan di buat dalam bentuk digital animasi dilakukan beberapa tahap antara lain sebagai berikut :

2. Pembuatan Storyboard

Storyboard adalah sebuah sketsa gambar yang bersambung yang disusun secara urut sesuai dengan alur cerita tiap scene, storyboard ini tidak perlu realis. Di dalam storyboard juga dapat digambarkan suasana latar, serta adegan karakternya. Storyboard ini memudahkan jalannya proses pembuatan berlangsung. Pembuatan storyboard ini berlandaskan dari buku cerita yang telah ada. Pada gambar di bawah ini adalah contoh gambaran storyboard dari scene opening yang menampilkan judul cerita pada dua cerita tersebut sebagai berikut ini



Gambar 16 Contoh Storyboard Scene Opening Tommy & Pokina

3. Pembuatan Asset Animasi

Animasi adalah memberi hidup atau jiwa dan menggerakkan benda mati yang dibuat secara berurutan dalam posisi atau gerakan berbeda yang dapat menciptakan kesan seolah hidup dalam sebuah rangkaian gambar.

Pembuatan asset video animasi ini sangat penting agar dapat menggambarkan dan menyampaikan ide konsep cerita dengan baik serta menarik. Pembuatan asset video animasi ini seperti desain background dan karakter tokoh yang akan di tampilkan. Mendesain background dan karakter di sesuaikan dengan alur cerita yang ada di buku kemudian dikembangkan. Yang perlu diperhatikan dalam membuat asset seperti background, karakter serta atribut lainnya adalah pewarnaan yang harus memiliki suatu kesatuan agar karakter tetap dapat dilihat meski di tampilan background yang ramai dengan warna. Secara garis besar visual video animasi memiliki warna yang cerah, ceria dan mencolok namun tetap enak di pandang mata.

Dibawah ini adalah beberapa contoh tampilan desain karakter dan background yang ada di buku cerita dengan tampilan video animasi antara lain sebagai berikut :

4. Desain Karakter

Dalam mendesain karakter hendaknya ditentukan terlebih dahulu sebuah konsep atau ide cerita. Setiap tokoh karakter memiliki karakteristiknya masing – masing. Dalam pembuatan karakter video cerita animasi ini sudah ada gambaran dari buku cerita yang kemudian di kembangkan. Karakter pada pada video animasi dari buku cerita ini menggambarkan sayuran dan buah yaitu tomat dan sawi. Berikut ini tampilan karakter dari kedua cerita yaitu untuk pembuatan *Tommy the Tomato Actor* dan *Pokina the Pak Choy Chef*:

a) Tommy the Tomato Actor



Gambar 17 Karakter Tommy Dalam Buku



Gambar 18 Karakter Tommy Dalam Video Animasi

Dari kedua gambar di atas dapat diperhatikan antara gambar 3 dan 4 terlihat perbedaan yang terlihat dari bentuk tampilan wajah seperti mata dan pipi, serta tampilan rambut. Gambar 4 di buat terlihat muda dan imut dibandingkan dengan gambar 3, namun karakter tetap menggunakan setelan pakaian yang masih sama yaitu jas.

b) Pokina the Pak Choy Chef

Pada gambar di bawah ini dapat diperhatikan antara gambar 5 dan 6 terlihat perbedaan dari sisi warna dimana gambar 6 pada tampilan di video animasi yang memiliki warna yang terang dan terlihat segar, selain itu memiliki ciri perbedaan karakter. Dimana gambar 5 merupakan karakter versi laki – laki sedangkan gambar 6 merupakan karakter perempuan yang dapat dilihat dari rona pipi serta aksesoris yang dikenakan seperti yang terlihat pada gambar. Berikut adalah gambar karakter dari buku cerita dan video animasi



Gambar 19 Karakter Poki dalam Buku Cerita



Gambar 20 Karakter Pokina dalam Video Animasi

5. Background

Fungsi background sebagai penunjang untuk menciptakan dunia si karakter dari tingkah laku karakter tersebut. Background juga sebagai tampilan visualisasi agar dapat menyampaikan informasi yang menarik dimana terdapat grafis dan teks yang mendukung.

a) Tommy the Tomato Actor

Pada gambar desain tampilan gambar 7 merupakan tampilan desain background pada buku cerita Tommy dan gambar 8 merupakan tampilan background visualisasi animasi. Dapat dilihat pada kedua tampilan seperti pada gambar di bawah ini dimana pada desain tampilan gambar 9 memiliki tampilan yang lebih ramai dengan adanya aksesoris tampilan yang dapat melihat suasana sang actor yang sedang menghadiri sebuah acara. Berikut ini adalah gambar tampilan background Tommy The Tomato Actor dari buku cerita dan dalam video animasi



Gambar 21 Tampilan Background Tommy Dalam Buku Cerita



Gambar 22 Tampilan Background Tommy Dalam Video Animasi

b) Pokina The Pak Choy Chef



Gambar 23 Tampilan Background Poki's Dalam Buku Cerita



Gambar 24 Tampilan Background Poki's Dalam Video Animasi

Pada kedua gambar diatas dapat dilihat pada desain tampilan background dalam video animasi yang terletak pada gambar 11 lebih terlihat ramai dengan adanya perlengkapan memasak serta suasana dapur yang memiliki banyak perabotan serta memiliki warna yang bervariasi.

6. Compositing

Compositing adalah proses menyatukan semua elemen dalam satu scene. Seperti menyatukan background, karakter, sound dalam satu lembar kerja. Pada proses ini menggunakan software Adobe Flash/ CC Animate. Yang perlu diperhatikan dalam mengubah gambar menjadi animasi, karakter yang berbicara harus disesuaikan antara gerakan mulut dengan sound. Hasil output yang dikeluarkan dalam proses ini adalah format video yaitu mp4 atau avi, format tersebut dapat di pilih sesuai yang diperlukan.



Gambar 25 Tampilan Lembar Kerja Proses Compositing Di Flash

Pada gambar di atas adalah tampilan proses pembuatan video scene animasi dimana dengan menggunakan tahapan compositing dan pengerjaan gerakan animasi dilakukan sekaligus dalam satu lembar kerja.

7. Rendering

Rendering adalah proses menyatukan semua scene yang telah dibuat menjadi satu film. Untuk mempercantik proses penyatuan scene ini dapat ditambahkan backsound atau efek transisi antara video per scene. Proses rendering dalam pengerjaan video animasi ini menggunakan software Adobe Premiere, berikut adalah tampilannya



Gambar 26 Tampilan Rendering Di Premiere

G. Desain Asset Perlengkapan Game

Desain asset pelengkap disini seperti tampilan *interface* dalam *game*. *User Interface* (UI) atau antar muka pemakai yang merupakan cara kerja komunikasi antara user dengan sistem. GUI (*Graphical User Interface*) dapat dikatakan sebagai tampilan grafis yang di gunakan dalam membantu pengguna pada suatu sistem seperti saat pemain menekan tombol untuk menjalankan perintah kita. Tombol tersebut merupakan bagian dalam GUI. Desain GUI dalam game “Tommy & Poki’s *language game*” identik dengan warna – warna cerah yang menyala agar tidak kalah dengan background yang sebagian besar berwarna coklat dengan tekstur kayu. Di bawah ini adalah tampilan interface sebagai berikut



Gambar 27 Asset GUI

SIMPULAN

Dalam game Tommy & Pokina *language game*: TOEFEL like software ini merupakan game edukasi sebagai media pembelajaran bahasa inggris/toefl bagi pelajar SMP kelas 8 yang dikemas secara menarik. Game ini di buat berlandaskan dari buku cerita yaitu Tommy The Tomato Actor dan Poki The Pak Choy Chef yang cerita dari buku tersebut dikembangkan dalam animasi pendek. Untuk mengubah gambar dari buku cerita menjadi bentuk animasi diperlukan beberapa tahap

proses pengerjaan yaitu pembuatan storyboard tiap scene untuk memudahkan pengolahan dalam animasi asset; pembuatan asset animasi seperti karakter serta gerakan dan background; compositing merupakan proses menyatukan semua asset element satu scene seperti background, karakter animasi, sound yang dikerjakan dalam satu lembar kerja; rendering proses penyatuan semua scene agar tercipta satu video utuh.

Kesulitan yang dihadapi dalam pembuatan digital animasi dari gambar buku cerita adalah menyatukan sound karakter berbicara dengan gerakan animasi karakter tersebut dikarenakan membutuhkan ke telitian ekstra agar antara dubbing dengan gerakan mulut dapat sesuai dengan yang di ucapkan.

DAFTAR RUJUKAN

- [1] W. Wibawanto, “Pengembangan Aset Visual dalam Game Simulasi Pertanian Organik ‘Astro Farmer’ dengan Pendekatan Symbolic Analogy,” 2015.
- [2] W. Wibisono and L. Yulianto, “Perancangan Game Edukasi Untuk Media Pembelajaran Pada Sekolah Menengah Pertama Persatuan Guru Republik Indonesia Gondang Kecamatan Nawangan Kabupaten Pacitan,” vol. 2, no. 2, 2010.
- [3] R. Wahyudi, “Game Desainer, Mitos atau Sungguhan ?,” 2013. [Online]. Available: <http://tekno.kompas.com/read/2013/02/25/09282582/game.desainer.mitos.atau.sungguhan>.
- [4] A. Firmansyah, “Pengertian Desain Grafis,” 2012. [Online]. Available: www.reyarifin.com/2012/07/pengertian-desain-grafis.html.
- [5] A. A. S and T. L. Concept, *Tinjauan Desain Grafis*. Concept Media, 2011.

5.1.8. Publikasi Ilmiah ke Jurnal Internasional Bereputasi

Asian Englishes
Chukyo University
College of World Englishes
101-2 Yagoto Honmachi, Showa-ku
Nagoya 466-8666

Tel: +81-90-9122-5610
E-mail: dangelo@lets.chukyo-u.ac.jp
www.tandfonline.com/reng



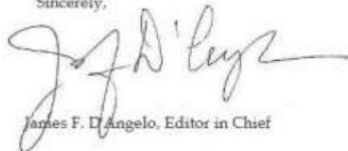
October 17, 2017.

TO WHOM IT MAY CONCERN:

This is to confirm that as Editor in Chief, I have received the paper entitled "Popularizing Indonesian Scenes through Picturebooks and Digital Animation Software: A World English Teaching Idea" authored by Ekawati Marhaenny Dukat. This paper was submitted as a result of my involvement with the 5th Celt International Conference and Journal Workshop, September 9-11, 2017; sponsored in conjunction with Soegijapranata Catholic University.

I have found that the paper is publishable in Asian Englishes, which is abstracted in SCOPUS, the ESCI, MLA, and EBSCO), after some revisions. I pledge to work with the author to bring the paper to the point where it can be published online and in the paper journal, sometime in early to mid 2018.

Sincerely,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'James F. D'Angelo', is written over a light blue horizontal line.

James F. D'Angelo, Editor in Chief

*Popularizing Local Indonesian Scenes through Picturebooks and Digital Animation Software:
A World English Teaching Idea
Asian Englishes, Vol....., No....., 2018*

Popularizing Indonesian Scenes through Picturebooks and Digital Animation Software: A World English Teaching Idea

Ekawati Marhaenny Dukut

English Department, Soegijapranata Catholic University, Semarang, Indonesia
ekawati@unika.ac.id; ekawatimd@gmail.com

Ekawati Marhaenny Dukut has been a full-time professor at the English Department, Faculty of Language & Arts at Soegijapranata Catholic University in Semarang, Indonesia since 1998. During that time, her courses and research deal with the teaching of EFL; Popular Culture, Gender, American, Gender, Communication and Media Technology Studies. She is author to “I Love Vegetable” book series published by PT Gramedia, head researcher and creator of a semi-TOEFL “Pokina & Tommy: English Language Game Software”, speaker to the Asia TEFL-TEFLIN International Conference and keynote speaker to the 5th Celt Internatiobal Conference: Contextuaizing the Trajectory of Culture, Language and Arts in Contemporary Society funded by the Ministry of Research, Technology and Higher Education in Indonesia in 2017, and to which she has presented parts of what will be discussed in this manuscript in Asian Englishes journal.

Popularizing Local Indonesian Scenes through Picturebooks and Digital Animation Software: A World English Teaching Idea

Ekawati Marhaenny Dukut

Abstract: Teachers of English Language in Indonesia are continually challenged to make innovative and creative ways in order to make students learn and use the language well for communication. Successful with a communicative service program for Kindergarten up to second grade of Primary School in promoting a bilingual picture book series (Indonesia-English) that contains simple English vocabularies with correct pronunciation for cute, lovable and colorful vegetable characters that talk about the importance of vegetable consumption, this activity became the basis for conducting research on what can be done to make English language learning an enjoyable activity for young students. Upon finding that students are more motivated to learn with a media technology in mind, the researcher devises a semi-TOEFL software for students. This manuscript, thus describes (1) why 8th grade students is the best target to introduce a language learning game software, (2) why picturebook stories are more popular for the Z generation if it is developed into digital animation movies, (3) how the scenes of the Indonesian culture is preserved through attractive and enjoyable digital animation product, and (4) how a semi-TOEFL language learning game software becomes the solution to a creative English teaching-learning classroom.

Key words: popular, picturestory book, Z generation, digital animation, game software

1. Indonesia and its competence-based curriculum in schools

In 2014, the Indonesian Ministry of Education and Culture has officially implemented a school curriculum called the Competence-Based Curriculum (CBC), where objectives are “formulated in terms of a prescribed or target competence of the outcomes of language learning” (Agustien, 2014, p. 39-40). Agustien elaborates about the curriculum as having been based on a Systemic Functional Linguistic (SFL) theory that “sees language as a resource for making meaning, for interacting with others, and for communication”. Communication in this case is about how people can interact with others by use of language that has lexico-grammar rules to abide, so the conversation produced by the language is

meaningful or functional. In linguistic terms, conversations would only become functional when it meets the interlocutor's expectations.

Having communicative competence in language, however, according to Celce-Mucia, Dornyei, & Thurrel (1995) also means that a learner must not only possess linguistic competence (the knowledge of language code in syntax, morphology, vocabulary, phonology, orthography) but also actional competence (the ability to understand and convey communicative intent by interpreting and performing language functions), socio-cultural competence (the knowledge of customs, rules and beliefs, and principles of a given society), strategic competence (the ability to adapt the use of verb and nonverbal language for communication) and discourse competence (the ability to use the four language skill areas, i.e. listening, speaking, reading, and writing). Following this reasoning, therefore, in the teaching of EFL in Indonesia, the four skills must be integrated to communicate the socio-cultural and strategic competence of the language learners.

Theoretically, Agustien (2014) believes the previous curriculum that gives 360 hours of English language learning in elementary school, 480 hours in junior high school, and 540 hours in senior high school can help attain the above objective. In practice, the current CBC which eliminated the elementary school's 360 hours of English in order to give more time for the teaching and learning of local languages questions the communicative competence level a student can have. It is through this rationale, that an innovative and creative material becomes important in order to help reach the goal of students whose English can orient him/her as a global person who is equipped with a satisfactory communicative competence.

2. Media technology in English classrooms

In order to be regarded as a globalized person, the education field supports the efforts of academicians and researchers to create innovations that make good use of the development of today's media technology. The underlying reason for this is the Z generation of students who cannot avoid the frequent use of electronic gadgets in their daily lives. Comprising of nearly two billion people the teenagers and young adults of the Z generation are believed to be a generation which are global, social, visual and technological. They are the social media drivers and popular culture leaders, who are intimate friends with today's gadgets. From the moment someone wakes up, the first thing she would get her hands on is the mobile phone. Not only will she be checking on the time, but she will start chatting to her digital media friends about the scheduling of the day. Be it Facebook, Whatsapp, Skype or Instagram application, she would busily make herself exist in her virtual world first, before finally

deciding to get up from bed, wash up and make other preparations for school. With this kind of environment, it is interesting to note that students see an academic atmosphere as positive when some kind of media technology is used in the classroom (Khofilah, 2016, p. 68) rather than just discussing about what they may find through the traditional learning of reading textbooks.

As informed above, in Indonesia the teaching of English language has been officially eliminated, thereby making the Junior High School students to be ready with whatever capacity they would have from home and their neighborhood to follow the English language materials they would receive at school. In trying to find out how important would media technology be in supporting students learning of English, out of thirteen questions given in a questionnaire for 8 graders in three selected Junior High School students (Dukut, Murniati, & Chandrawati, 2017) question two and eleven is particularly relevant to discuss. In question two, it finds that 5% strongly disagrees, 10% disagrees, 22% neutral, 33% agrees and 30% strongly agrees with an English language game software being more interesting to have than reading a textbook as a media to learn English.

The other question is question eleven, which asked whether or not a traditional class of learning English with a textbook is more enjoyable than playing the semi-TOEFL English language game software. This question gives an answer that 7% strongly disagrees, 17% disagrees, 53% neutral, 13% agrees and 10% strongly agrees. With 17% disagreeing means that class materials such as the use of game software is better than the traditional method of using books. The 53% which answers neutral, however, signifies that they do not care less about it, since they realize that the use of media technology is not as highly used as the book, thus, they welcome anything that would motivate them to better their English language learning.

The positive answers about the use of media technology is supported by the following statement from Gertner (2011, p. 10) who believe that multimedia technology has the potential to give enjoyment to users and thus gives pleasure in learning. Alessi & Trollip also supports the importance of media technology in the classroom because one of the advantage of using it is it can lessen the time-consuming tasks that may detract students from learning (2001, p. 6).

3. Semi-TOEFL game software for the English classroom

As has been expressed above, the learning of English language should take into account exercises that elevates students' linguistic competence, i.e., which integrates the four skills of English.

In making creative materials for Junior High School students, therefore, a computer game software is devised in order to integrate the four skills of learning the English language, which consist of exercises in Listening, Reading, Writing and Speaking. This idea is taken from a previous **Test of English as a Foreign Language (TOEFL) test** called the IBT (Integrated-based Test) which since 2005 is a test designed to replace the CBT (Computer-based Test) which is no longer available since September 2016. In comparison to the PBT (Paper-based Test), which is more frequently used in Indonesia due to less opportunities for students doing the IBT that has to be feed in a computer, the PBT only has exercises in Listening for 30-40 minutes, Structure and Written Expression for 25 minutes, Reading Comprehension for 55 minutes, and Writing exercises for 30 minutes (TOEFL: Paper-based Test: Frequently asked questions).

By comparison the IBT has exercises on Reading for 60-80 minutes, Listening for 60-90 minutes, Seaking for 20 minutes and Writing for 50 minutes (TOEFL IBT: About the Test). This Speaking component in IBT is interesting to follow up since students in Junior High School would have experiences in doing multiple choice questions for Listening and Reading, and maybe some Writing but very limited opportunities, if any, for Speaking tests. Knowing that not many IBT are available for Junior High School students in Indonesia and most likely also in other countries, the researcher then sees this an opportunity to make an innovative product, i.e. a semi-TOEFL game software for Junior High School students.

In creating the product, she involved her colleagues from the Game Technology Department of the Faculty of Computer Science in Soegijapranata Catholic University. This is due to the reason that in the world of gaming, there are a number of regulations or conceptual idea to follow. First of all there is a development pahse of making a game asset. This includes the devise of the graphics, visual effects, typography and the interface (Siswanto, Ardianti, & Srisanto, 2014, p. 12). For this reason, many people are involved in producing a game. They can range from experts from the department of Literature and Arts, Animation, Music, Computer Programming, and Information System. These experts are needed because a game must have the following three elements: (1) Visual, i.e. all graphic elements that is used to create an interaction with the game players, (2) Audio, i.e. the supporting element that makes the game real life because the sound stimulate the brain to move the motoric body system, and (3) Gameplay, i.e. the game system, which organizes the story and the program that must be used to play the game. Game is, therefore, an interactive media where a user should actively play with certain strategies to choose the best way of approaching the game. This choosing phase is important for users to identify themselves as game players.

4. From picturebooks to digital animation to English language game software

Tommy & Pokina: English Language Game Software is a product that results from a research that finds there is a need to make innovative materials to increase the motivation of students in learning the English language due to the government's regulations of eliminating English classes in Indonesia's primary schools. In the Junior High School there is usually only two meetings consisting of around one hour per meeting. This condition, according to Agustien is "half of what the previous curriculum" allocation was and it "inevitably gives the impression that in this curriculum, English has been marginalized" (2014, p. 42). Thus, supplementary materials that takes advantage of media technology should be made.

Tommy & Pokina: English Language Game Software based itself on two vegetable cartoon characters of a picturebook series that were results of the researcher's community service activity in 2014 (Dukut, Utami, Nugroho, Putri, & Nugrahedhi, 2014). The two vegetable cartoon characters chosen for the game is *Pokina the Pakchoy Chef* and *Tommy the Tomato Actor*. Using Indonesian settings and some cultural backgrounds and Indonesian accessories for the character's costume in addition to the kinds of vegetable dish discussed in the story, the picturebooks created to not only provide attraction but also as way to teach children the importance of consuming vegetables, in addition to giving more respect to one's local culture and would, therefore, help preserve the local culture.

In the picturebook, because the target readers were Kindergarten and up to 2nd graders, simple Indonesian sentences were put alongside the English ones with a page that gives a key in how to pronounce certain English vocabularies. Such as the vocabulary "red" in *Tommy the Tomato Actor* story, is pronounced like the past tense of "read" rather than its present tense form. Then the word "I" is pronounced like "eye" rather than "i" such as the initial "i" sound from the country "Indonesia". Here, students can learn how to read the English words with the right pronunciation, memorize vocabularies, learn about how to make a pudding recipe using tomatoes, learn about one form of Indonesian culture, such as women slicing up tomatoes and putting them on their face to brighten up the face, in addition to understanding what nutrients and vitamins tomatoes have; and as a result children is interested to consume tomatoes without being asked.

Of similar interest is in the *Poki the Pakchoy Chef* picturebook. In the story children get to understand what nutrients and vitamins pakchoy has; and as a result children will ask their mothers to cook pakchoy for them rather than mothers instructing them to eat green pakchoy. Through the book, students can also improve their linguistic competence by learning how to read the English words with the right pronunciation while memorizing simple English vocabularies, to later learn how to innovatively make an ice cream from pakchoy vegetables and, learn about the Indonesian culture of consuming pakchoy vegetables by having it stir fried or put in a meat ball soup called "bakso". This

kind of cultural competence is relevant in showing readers how to preserve local culture and inform it to the global world. Additionally, students may be more interested in following the material at hand, as it has something which they are familiar with. It may not turn out as successfully if like exemplified by McKay, the teacher and student comes from Asia but using materials using United States or British culture in mind (2004, p. 10) .

The creation of the picturebook was the result of a collaboration with Visual Communicative Design colleagues who did research on what kinds of colors and graphic design and what kinds of cartoon characters attract children's interest. A collaboration with Food Technology colleagues was also done to decide on what recipe is applicable for children as well as how to prepare the vegetables, so children would want to consume them. Usually, a book consist of texts and only have few pictures to distribute information, but with picturebooks, more visual graphics are used rather than words. The pictures can represent the number of words, phrases and sentences that would be in a story. With this kind of situation, it attracts young readers very well.

Being succesful with the picturebook for 5 to 8 year old children, which was published by a well-known bookstore in Indonesia, PT Gramedia; the next innovation the researcher did is making a game software, which relies on the cartoon character and some of the picturebook's storyline. As with the colorful picturebook, in making a computer software, graphic designers rely also on attractive colorings, lines, pictures, lettering, space, and photography. Not only are they effective to transmit visual messages but they can affect the readers aptly. Because of this reason, to attract more readers, the textbook form of the original picturebook of Poki and Tommy is transformed to a digital animation. In designing it, a 2D graphic model with a symbolic analogy technique is used, along with a video animation and asset design for the development of the game software.

In visualizing the animation video, the following steps have been done. First, is by focusing on the main characters that can be seen in the book. In *Tommy the Tomato Actor*, the picturebook's tomato cartoon character is made attractive with its round red face with green hair representing tomato leaves, and plump body wearing a suit as though a popular movie star. This attractiveness becomes sufficient enough to be used as the main character for the digital animation to be created. The next cartoon character is *Poki the Pakchoy Chef*. In the book version, the character is male. Because the computer software to be created must not be gender biased, the digital animation then transforms Poki into a female, Pokina, by adding some girly characteristics such as having longer hair to the cartoon vegetable character.

Second, in making the computer game software, a storyboard, which is a sketch of continuous pictures that is organized systematically for each scene, is necessary. The storybiard does not need to be realistic. It just needs some background scenes of what the character must do in the digital animation. In the digital animation, most of the storyboard are inspired by the picturebook

5. The creation of digital animation assets

Making an animation is like giving life or spirit to something that is dead. The continuous motion of a series of pictures given to a dead material helps to make it alive. The making of a digital animation asset that is in the form of a video or film is very important in forwarding an attractive concept of the story. To make the asset, the background design and character needs to be visualized by giving attention to the colors that must blend in with the character. Even though there will be many movements in each scene, the main character should stand out and yet blend in with the colored background.

In making a video as an asset, conditions that can make static characters alive is by use of movements in either the character’s eyes, mouth, hands or feet of the major character. For example, in the picturebook of *Tommy the Tomato Actor*, it is shown that the tomato has an orange tongue within black lined mouth for the round, chubby, and seemingly juicy, healthy, fresh tomato as the focus of attention. The scene of the tomato in a yellow space (see picture 1) which is given a spotlight with a white color at the bottom of his feet, have accentuated the white clean shirt it has on him. With a black coat and shiny red shoes that signifies him as a popular actor, Tommy is visually presented as a tomato actor that is succesful financially. Just like the picturebook, the concept that consuming tomatoes supports a healthy living is transcended also in the digital animation.

The entrance of Tommy, however is a little different. In the picturebook Tommy as a popular young adult stands in front of a yellow background with grey lights as though he is outside seen by many audiences, in the digital animation, Tommy is made younger with more coarse and thick green hair with blushing pink cheeks and larger eyes, standing on stage with a microphone in front of red curtains and underneath soft reddish orange spotlight (see picture 2), which signifies his action during the night with exclusive audience seeing him on top of him. This can be interpreted that the digital animation Tommy is more successful than the picturebook one, because not just anyone gets to see him on stage.



Picture 1. Tommy in the picturebook version Picture 2. Tommy in the digital animationversion

In *Pokina the Pakchoy Chef* vegetable character, the picturebook's name was originally *Poki*, thereby, a male character has been transformed into a female one. Consequently, in visual terms, girly elements are put in the digital animation character. Although both have the same wide green leafy hair with white chef costume that has a yellow and brown striped batik motif at the right chest side on them, the digital animation version has Pokina wear a white flower on her yellow head band. Underneath the head band, Pokina has some green fringed hair on her forehead, with much larger, brighter, feminine eyes and rosy rouge on her light green cheeks.

Other differences are found in the kitchen background where Pokina's is more colorful and has more pots and pans around her, in addition to a kitchen shelf at the background with plates and jars, thus, giving it a more lively situation. By comparison, in the picturebook, Poki only has a white standing refrigerator and a closed brown cupboard behind him. Although Poki's kitchen looks larger than Pokina's, it is too clean and seems to show that Poki only does his cooking once in a while, perhaps just enough chances to show his colleagues how to cook new menu.



Picture 3. The picturebook Poki



Picture 4. Pokina the digital animation character

Clearly, the background already sets a story for Pokina who suggestively cooks far more frequently than Poki, is also a signification that Pokina works harder. Her larger bright eyes and firm stance shows how younger she is than Poki.

6. The semi-TOEFL game software exercises

In the game software, students are given exercises like that found in an IBT. The *Pokina & Tommy: English Language Game Software* has a total of 40 minute exercise. This is relevant for the students who only has one hour for each of their English class sessions. In starting up the game, first, students are asked to write in their name and student number before clicking on a menu of either wanting to see a digital animation film on Pokina or Tommy in order to answer multiple choice

exercises for the Listening section. The animation lasts for 7 minutes and 8 seconds for Pokina, and three minutes and 36 seconds for Tommy. This is followed by a 10 minute multiple choice exercise that is based on what they hear and see in the film. At the top of the questions is a timer box, which helps students to quickly decide on **moving to the next question by clicking on** a pink circle with a fast forward or reverse white symbol box to finally arrive at a purple box that says “Finish”. The voice over of the digital animation is a local Indonesian citizen. Although having some experience living in an English speaking country, the English language produced supports the idea of World English. This is because the English language pronunciation or accent of the speakers should not be that far off from the students as listeners, thus, students could easily grasp the speech produced.

Second, is the Reading exercise. Here, students are given 10 minutes **to answer multiple choice questions about how to** live healthy with either pakchoy or tomato vegetables on the left side of the box. On the right side of the box, students can scroll up and down for the reading passage. As with the Listening section, at the top there is a timer countdown with fast forward or reverse arrows at the bottom until the student or game player arrives to a purple box with the writing “Finish”.

The writing exercise becomes the third section. Here, students are shown a recipe to either make tomato pudding or pakchoy ice cream. After seeing the recipe and instructions to make it, students are then given 15 minutes countdown to write for a maximum of 1000 words about the recipe.

Lastly, in the fourth exercise, students are shown posters about the vegetable cartoon character with their costumes. In this section, right after the students understood the instructions of describing the poster, they can then click on the white microphone picture on a red circled background to record their voice into the headset’s microphone. The speaking can lasts up to 15 minutes. Students need to wait for the countdown to come to zero before students are shown the menu for a report of how well they have answered the exercises. In the system, the result of students’ work are directly saved for the English teacher to see and evaluate.

In the digital animation for Pokina and Tommy, an Adobe Flash/ CC Animate program is used to coordinate the movements of the lips with the background voice or sound. The mp4 or avi sound format has to be clear, loud enough, and pace is not too fast and not too slow in order for it to be easily matched with the moving lips. In making the digital animation there is also a rendering process in which the digital animation production uses multiple images and sound effects for the transition of scenes in the film’s background. In 3D or 2D graphic design the real-life images of the scenes usually require the students’ high level of interactivity because students need to actively use the sight, hearing and touching skills while following the animation’s story and later answering the questions of the exercises, without any chances of seeing the animation again.

In the asset design, the game software uses a *User Interface (UI)* that gives a face-to-face communication from the player with the computer system. The *Graphical User Interface (GUI)* is the graphics interface that is used for players to use the game by pushing or clicking the media's buttons.

7. Conclusion

Pokina & Tommy: English Language Game Software is an educational game that is prepared as a supplementary material for Junior High School students. The game is projected for grade 8 graders, who in Indonesia has already received some basic English in from grade 7. The game integrates the exercises of the Listening, Reading, Writing and Speaking sessions, which all supports the idea that consuming tomatoes or pakchoy is healthy for everyone, young or old.

Local scenes and discussions on the use of pakchoy vegetable in Indonesia's favorite *bakso* (meatball soup) street dish and how tomatoes can be used as a facial mask to brighten Indonesian people's face is one of the ways of promoting to the Western audience that it is a habit that may only be found in the Indonesian culture, in addition to showing Indonesian children that there is a unique culture that needs to be preserved by the younger Indonesian generation.

The Listening, Reading, Writing and Speaking exercise also deal with how the students can report on what they know about the vegetables. With this kind of arrangement, students are then trained to do an integrated TOEFL-like exercise, thereby, preparing them for a successful English language learning in the senior high school and later in a university, too.

The creation of the digital animation for the Listening section takes in a number of detailed procedures that consist of modifying the cartoon character to be more alive, by being able to speak and have more colorful scenes for the enjoyment of its viewers. The coordination of the cartoon characters movements on the mouth and limb is especially painful as it needs to match up with the sound effects. Making a detailed storyboard and later deciding on what becomes the assets for compositing and rendering for the film is tedious work in order to produce a solid film/ digital animation. Although after doing the integrated semi-TOEFL exercise, the teacher or game operator can see a report **on how well they have answered the questions**, what is more important to conclude here, is the innovation for the idea of teaching the English language classroom with local settings and local pictures that has been proven to increase the students' motivation of learning English in a fun and creative way.

Acknowledgement

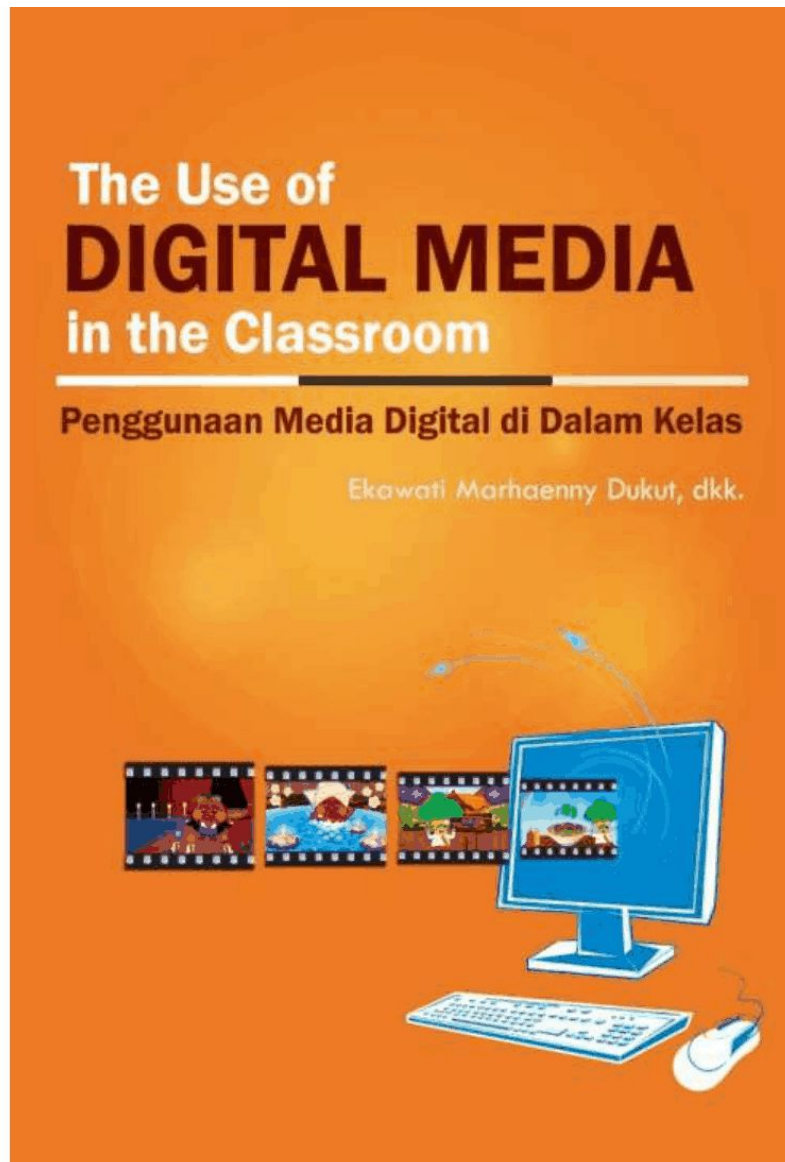
The researcher as writer of this manuscript especially thanks the Ministry of Research, Technology and Higher Education in Indonesia (Kemenristek Dikti contract no. 011/K6/KM/SP2H/PENELITIAN/2017) for the monetary support of carrying on this research to produce a game software for the English classroom.

References

- Agustien, H. I. (2014). The 2013 English Curriculum: the Paradigm, Interpretation, and Implementation. In H. P. Widodo, & N. T. Zacharias (Eds.), *Recent Issues in English Language ducation: Challenges and Directions* (pp. 40-65). Surakarta: Sebelas Maret University Press.
- Alessi, S. M., & Trollip, S. (2001). *Multimedia for Learning: Methods and Development*. Boston, MA: Allyn & Bacon, Inc.
- Celce-Murcia, M., Dornyei, Z., & Thurrell, S. (1995). Communicative competence: A pedagogically motivated model with content specifications. *Issues in Applied Linguistics*, 6(2), 5-35.
- Dukut, E., Murniati, C., & Chandrawati, B. (2017). *Model Pembelajaran Bahasa Inggris Interaktif dengan Cergam Animasi Berbasis Budaya*. Semarang: Soegijapranata Catholic University.
- Dukut, E., Utami, M., Nugroho, A., Putri, N., & Nugrahedi, P. (2014). Using Popular Culture's Media of Indonesian-English Picturebooks as a Way of Reaching More Vegetable Consuming Children. *Celt: A Journal of Culture, English Language Teaching & Literature*, 36-47. doi:doi.org/10.24167/celt.v17i1
- Gertner, R. (2011). *The Effects of Multimedia Technology on Learning*. USA: Abilene Christian University.

- Khofilah, S. (2016). The Development of Learning Video Media Based on Swishmax and Screencast O-Matic Softwares through the Contextual Approach. *Dinamika Pendidikan Economics Education Journal*, 11(1), 67-74.
- McKay, S. L. (2004). Teaching English as an International Language: The Role of Culture in Asian Contexts. *The Journal of Asia TEFL*, 1(1), 1-22.
- Siswanto, J., Ardianti, D., & Srisanto, E. (2014). Perancangan Video Game Legenda Anglingdarma. *DKV Adiwarna*, 1(4), 12-20.
- TOEFL IBT: About the Test. (n.d.). Retrieved September 1, 2017, from www.ets.org/toefl/ibt/about?WT.ac-toeflhome_ibtabout2_121127
- TOEFL: Paper-based Test: Frequently asked questions. (n.d.). Retrieved September 1, 2017, from www.ets.org/toefl/pbt

5.1.9. Buku Ajar



Dihasilkannya sebuah buku ajar dengan judul *The Use of Digital Media in the Classroom* (Penggunaan Media Digital di dalam Kelas) dan dipromosikan secara online lewat www.nulisbuku.com

**THE USE OF DIGITAL MEDIA IN THE CLASSROOM
(PENGUNAAN MEDIA DIGITAL DI DALAM KELAS)**

Oleh:

*Ekawati Marhaenny Dukut
Cecilia Titiek Murniati
Thecla Brenda Chandrawati
Yedija Prima Putra
Christine Ayu Wulandari*

Setting layout:

Yedija Prima Putra

Desain Sampul:

Christine Ayu Wulandari

Penerbit:

*Universitas Katolik Soegijapranata
Jl. Pawiyatan Luhur IV/1, Bendan Dhuwur
Semarang – Indonesia
Telp +62248441555
Fax +62248415429
email: ebook@unika.ac.id*

© 2017

Universitas Katolik Soegijapranata, Semarang, Indonesia

Diterbitkan melalui:

www.nulisbuku.com

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan atas anugerahNya sehingga buku ajar dengan judul *The Use of Digital Media in the Classroom* (Penggunaan Media Digital di Dalam Kelas) dapat ditorehkan sebagai pendukung para akademisi dalam mengembangkan tugas mengajarnya. Buku ini dilahirkan berdasarkan situasi global yang tidak dapat menghindari arus derasnya media teknologi dalam kehidupan manusia.

Bahwasannya seorang bayi mulai belajar untuk mendengar, melihat dan kemudian memegang erat jari-jarinya pada sesuatu, media teknologi itu hadir dalam dunia pertumbuhannya. Ketika bayi itu kemudian mengenyam bangku pendidikan, ia semakin tidak terhindarkan dari berbagai macam media teknologi yang disuguhkan padanya. Tak jarang ketika orang tua sedang sibuk melakukan suatu aktifitas, si anak ini diberi kesibukan untuk memegang sebuah peralatan media digital agar ia tidak rewel meminta perhatian orang tuanya. Anak itu kemudian tumbuh dewasa dengan merasa bahwa dirinya tidak utuh jika tidak mempunyai suatu media digital dalam gengaman eratnya.

Buku ini dapat dihadirkan oleh karena adanya sebuah Penelitian Produk Terapan yang mengtransformasi sebuah buku bacaan yang tercetak menjadi sebuah software permainan PC (*personal computer*). Atas hibah yang diberikan oleh Menteri Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi di Indonesia, penulis mengucapkan terimakasih karena pada akhirnya maka buku ajar ini dapat dibuat dan dipublikasikan. Harapannya diskusi-diskusi kecil yang berupa goresan pena dari beberapa artikel di jurnal dan referensi buku lain yang mendukung ide utama penulis tentang bagaimana menggunakan media teknolog di dalam kelas ini dipandang bermanfaat oleh para pembaca.

Atas adanya kurang sempurnaan dalam penyusunan buka ajar ini, maka penulis mohon agar dimaafkan.

Semarang, Oktober 2017

Penulis

DAFTAR ISI

Kata Pengantar	i
Daftar Isi	ii
UNIT 1. Budaya Populer	1
1.1. Definisi Budaya	1
1.2. Konsep Budaya Populer	3
1.3. Alasan Belajar Budaya Populer	9
1.4. Media Teknologi sebagai Bagian dari Budaya Populer	13
UNIT 2. Transnasionalisasi Pendidikan dengan Memanfaatkan Media Teknologi	27
2.1. Hidup di dalam Dunia Global	27
2.2. Enriching Student's Knowledge of Research Writing with T.A.P.C.	33
2.3. Students as Producers: A Case Study of Technology-Based Projects	42
2.4. Popularizing Indonesia Scenes through Picturebooks and Digital Animation Software: A World English Teaching Idea	50
UNIT 3. Suasana Pendidikan di Indonesia	60
3.1. Kurikulum 2013	60
3.2. The Implication of Pre-service Teacher's Belief about Grammar Teaching and Learning for English Language Policy in Indonesia	64
3.3. Alternatif Pembelajaran Present Tense dengan Cergam Animasi Nahasa Inggris Interaktif yang Berbasis Budaya	65
3.4. Using Pop Culture's Media of Indonesia-English Picturebooks as a Way of Reaching More Vegetable Consuming Children	72
UNIT 4. Edukasi Melalui Media Digital	79
4.1. The Effect of Playing Online Games on the Players	79
4.2. Strategy to Avoid Negative Perception on Games	84
4.3. The World of "Gigi" Game	86
UNIT 5. Language Game Software & Motivasi Pembelajaran	94
5.1. Perancangan Visualisasi dan Animasi Digital Tommy & Pokina Language Game ..	94
5.2. Perancangan Tommy & Pokina Language Game Software	99
5.3. Peningkatan Motivasi Siswa atas Pemakaian Media Teknologi di dalam Pertemuan Kelas Bahasa Inggris	105
UNIT 6. Kesimpulan	110
Biodata Penulis	111
Index	114

5.2. Ringkasan Target Luaran

Secara garis besar, luaran yang dicapai untuk tahun pertama penelitian (2017) dan yang disiapkan untuk tahun kedua (2018) adalah sebagai berikut:

No	Jenis Luaran		Indikator Capaian	
			TS	TS+1
1.	Publikasi Ilmiah	Internasional	Submitted	Reviewed
		Nasional Terakreditasi	Submitted	Published
2	Pemakalah dalam temu ilmiah	Internasional	Sudah dilaksanakan (9-11 Sep 2017, 14-15 Sep 2017)	Sudah dilaksanakan
		Nasional	Sudah dilaksanakan (9 Aug 2017, 14 Okt 2017)	Sudah dilaksanakan
3	Invited Speaker dalam temu ilmiah	Internasional	Ada (9-11 Sep 2017, 14-15 Sep 2017)	Tidak ada
		Nasional	Sudah dilaksanakan (9 Aug 2017, 14 Okt 2017)	Sudah dilaksanakan
4	Visiting Lecturer	Internasional	Tidak ada	Tidak ada
5	Hak Kekayaan Intelektual	Paten		
		Paten sederhana		
		Hak Cipta	Setifikat (game); Terdaftar (karakter)	Granted
		Merek dagang		
		Rahasia dagang		
		Desain Produk Industri		
		Indikasi Geografis		
		Perlindungan Varietas Tanaman		
6	Teknologi Tepat Guna	Perindungan Topografi Sirkuit		
6	Teknologi Tepat Guna		Produk	Penerapan
7	Model/Purwarupa/Desain Karya Seni/Rekayasa Sosial		Produk	Produk
8	Buku Ajar (ISBN)		Persiapan	Terbit
9	Tingkat Kesiapan Teknologi (TKT)		4	7

BAB VI

RENCANA TAHAPAN BERIKUTNYA

Pada tahun ini, tim peneliti menciptakan dan menguji-cobakan hasil produk *game software* yang dinamakan *Pokina & Tommy: English Language Game Software* dengan melakukan survei dan wawancara. Hasilnya akan mengkonfirmasi tepat gunanya produk untuk media pembelajaran bahasa Inggris. Pengolahan data yang didapat dari observasi, pemberian kuesioner dan wawancara tentang aplikasi *game software* menentukan seberapa manfaatnya pada siswa SMP. Oleh karena itu, pada tahapan selanjutnya akan dilakukan penyempurnaan *game software* sehingga manfaat yang dihasilkan oleh produk tersebut dapat lebih optimal.

Total sekolah yang dijadikan target adalah 5 SMP yang bervariasi penegelolanya. Jika pada tahun ini dipilih 3 sekolah Swasta yang dalam pengelolaan Yayasan Katolik, Islam, dan yang Internasional, maka untuk tahun selanjutnya akan sengaja dipilih 2 sekolah lain yaitu yang dari Negeri dan yang dikelola oleh Yayasan Kristen. Hal ini dilakukan agar data responden yang dimiliki mewakili segala macam bentuk kelola sekolah yang didapatkan di Indonesia, selain dapat melakukan program penyempurnaan *game software*-nya.

Agar lebih meluas jangkauan publikasi Produk Terapan *game software* bahasa Inggris yang dihasilkan oleh tim peneliti, maka tim peneliti membuat draft buku ajar tentang *The Use of Digital Media in the Classrooms* (*Penggunaan Media Digital di dalam Kelas*). Jika penelitian ini mendapatkan hibah lanjutan untuk tahun selanjutnya, di 2018 maka buku bisa direvisi untuk mendapatkan data tambahan dari program selanjutnya.

Yang dimaksud dengan rencana program selanjutnya adalah agar guru bahasa Inggris di SMP mendapatkan workshop tentang produk *game software* yang telah dibuat dan strategi untuk menjadi guru yang cerdas, kreatif dan inovatif dalam mengajarkan bahasa Inggris dengan media teknologi. Bila perlu workshop itu akan meliputi bagaimana membuat *game software* yang tidak terlalu rumit dan dapat dipraktekkan di kelas masing-masing.

BAB VII

KESIMPULAN DAN SARAN

7.1 Kesimpulan

Dengan perkembangan jaman yang semakin maju juga mempengaruhi dalam bidang pembelajaran begitu pula di Indonesia dengan masyarakat khususnya anak pelajar yang lebih memilih media teknologi dalam pembelajaran dibandingkan media cetak seperti buku cerita bergambar (cergam). Buku cerita bergambar yang sedang populer di Indonesia adalah dalam bahasa Inggris dimana penciptanya berasal dari budaya Barat. Maka melihat permasalahan tersebut peneliti menciptakan dan mempopulerkan cergam bahasa Inggris tetapi tetap menampilkan budaya Indonesia yang kemudian dikemas dalam bentuk aplikasi game bernama *Pokina & Tommy: English Language Game Software* yang didalamnya terdapat sebuah animasi digital pendek yang mendasarkan diri dari buku cergam yang telah dibuat itu. Animasi digital yang dipakai untuk latihan Listening dalam game software itu diintegrasikan dengan latihan Reading, Writing dan juga Speaking sehingga mirip dengan latihan TOEFL yang menguji kemampuan bahasa Inggris siswa. Dengan adanya *game software* tersebut maka berdasarkan hasil uji coba program di beberapa SMP dapat disimpulkan bahwa telah menarik perhatian dan telah memotivasi siswa untuk belajar bahasa Inggris dengan cara yang lebih kreatif. Oleh karena itu game software tersebut telah mendapatkan sertifikat Hak Cipta Karya Intelektual. Menarik bahwa di dalam aplikasi *game* tersebut menampilkan karakter kartun sayur yang meng-Indonesia karena memakai kostum dan setting Indonesia, selain juga macam menu masakan Indonesia yang menggunakan sayur yang dipilih itu telah membantu pemerintah untuk mengagungkan dan melestarikan budaya Indonesia.

7.2. Saran

Ada beberapa saran yang diberikan sebagai perkembangan penelitian yang lebih lanjut antara lain sebagai berikut. Pertama, dibutuhkan responden lagi dengan menambahkan 2 sekolah untuk dilakukan uji coba produk game perbaikan atau pengembangannya sebagai aplikasi di hp. Kedua, direvisinya buku ajar tentang *The Use of Digital Media in the Classrooms* yang telah di ISBNkan agar dapat menuliskan hasil penelitian dan penerapannya. Ketiga, dilakukannya *workshop* untuk guru-guru agar mereka dapat berkreasi dalam membuat inovasi kegiatan belajar-mengajar bahasa Inggris, sehingga siswa dapat menangkap pelajaran dengan baik dan menyenangkan. Keempat, disempurnakannya *game software*.

DAFTAR PUSTAKA

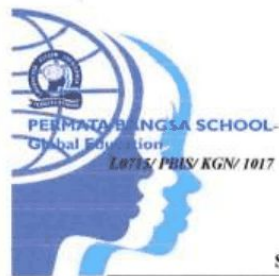
- Alessi, S. M., & Trollip, S. R. (2001). *Multimedia for learning. Methods and development.* Boston, MA: Allyn & Bacon, Inc.
- Bruener, J. <http://study.com/academy/lesson/jerome-bruners-theory-of-development-discovery-learning-representation.html>
- Dukut, E., Nugrahedi. P.Y. & Nugroho, A, (2014). *Penyuluhan Buku Cerita Bergambar Inggris-Indonesia dan Cara Masak Sehat Sebagai Sarana Peningkatan Budaya Konsumsi Sayur Bagi Siswa TK & SD. Hibah Ipteks Bagi Masyarakat dari Dikti.* Semarang: Unika Soegijapranata.
- Gertner, R.T. (2011). *The Effects of Multimedia Technology on Learning.* A Thesis. USA: Abilene Christian University.
- Gjedde, Lisa. (2015). *Empowering the Learner through Digital Animated Storytelling – Developing Innovative Learning Designs for the Multimodal Classroom.* International Conference: The Future Education. Denmark: Aalborg University. http://www.researchgate.net/publication/264855768_Empowering_the_Learner_Through_Digital_Animated_Storytelling-Developing_Innovative_Learning_Designs_for_the_Multimodal_Classroom
- Jolly, S. (2003). *Studying the Effectiveness of Animation and Graphics with Text on Fourth, Fifth and Six Graders.* A Thesis. USA: University of Nebraska.
- Moviestorm Ltd. (2011). *Using Animation in Schools: A Practical Handbook for Teachers.* www.moviestorm.net
- Murniati, C.T. & Riyandari, A. (2014). *Studi Pandangan Guru Terhadap Tata Bahasa dan Pengajaran Tata Bahasa Serta Praktek Pengajarannya di Kelas. Hibah Penelitian Fundamental.* Semarang: Unika Soegijapranata.
- Rieber, L. P. (1990). *Using Computer Animated Graphics in Science Instruction with Children.* *Journal of Educational Psychology*, 82 (1), 135-140.
- Schnotz, W. & Kulhavy, R.W. (1994). *Comprehension of Graphics.* Amsterdam New York: North Holland.
- Subroto, Darwanto Sastro. (2005). *Televisi Sebagai Media Pendidikan Agama,* Salatiga: Duta Wacana.
- Tversky, N., Morrison, J.B., & Betrancourt, M. (2002). *Animation: Can it Facilitate?* *International Journal of Human-Computer Studies*, 57 (4), 247-252. www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1071581902910177

LAMPIRAN

Lampiran 1. Personalia Tenaga Pelaksana dan Kualifikasinya

No	Nama / NIDN	Instansi Asal	Bidang Ilmu	Alokasi Waktu (jam/minggu)	Uraian Tugas
1.	Dr. Ekawati, Marhaenny Dukut, M.Hum.	Unika Soegijapranata	Pakar Ilmu Sosial Humaniora/ Kajian Budaya	10 jam/minggu	Memimpin, mengarahkan, mengevaluasi, memonitor, dan memastikan bahwa seluruh tahapan penelitian berjalan sesuai dengan rencana pelaksanaan penelitian
2.	Dra. Cecilia Titiek Murniati, MA, PhD	Unika Soegijapranata	Pakar Kebijakan Kependidikan/ Pengajaran Bahasa Inggris	8 jam/minggu	Membantu menyiapkan dan melaksanakan penelitian, serta turut memastikan bahwa tahapan penelitian dilaksanakan dengan baik
3	T. Brenda Chandrawati, ST, MT	Unika Soegijapranata	Pakar Game Teknologi	5 jam/ minggu	Sebagai pembuat cergam animasi dan teknisi komputer sehingga kegiatan penelitian dapat berjalan dengan baik
4	Yedija Prima Putra	Mahasiswa Unika Soegijapranata	Asisten Game Teknologi	3 jam/ minggu	Membangun <i>game software</i>
5	Christine Ayu	Mahasiswa Unika Soegijapranata	Asisten Game Teknologi	3 jam/ minggu	Membuat animasi digital

Lampiran 2. Surat Mitra Kerjasama



SURAT KESEDIAAN MITRA KERJASAMA

Dengan ini, kami menyatakan bersedia sebagai mitra untuk pelaksanaan penelitian dengan judul: **MODEL PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS INTERAKTIF DENGAN CERMAM ANIMASI BERBASIS BUDAYA**, yang dilaksanakan oleh Unika Soegijapranata dengan nama ketua tim: **Dr. Dra. Ekawati Marhaenny Dukut, M.Hum.**

Kontribusi yang akan kami berikan dalam Penelitian Produk Terapan Kemenristek Dikti ini adalah kontribusi *in kind* berupa penyewaan laboratorium komputer sekolah senilai **Rp 500.000 / jam (lima ratus ribu rupiah)**

Pernyataan ini kami buat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan seperlunya.

Semarang, 10 Oktober 2017

Kepala Sekolah Permata Bangsa



(Kerry Neuman)



Cambridge International School

Jl. Gombel Lama Golf Road Semarang 50261 Telp. (024)7464482
Website: www.permatabangsa.com email: adm_spb@yahoo.com



YAYASAN EKA SAKTI BANYUMANIK
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA
SMP EKA SAKTI
TERAKREDITASI A

UNGGUL
DALAM **PRESTASI**
SANTUN
SALAH **PEKERTI**
TULUS
DALAM **BERBAKTI**

SURAT KESEDIAAN MITRA KERJASAMA

Dengan ini, kami menyatakan bersedia sebagai mitra untuk pelaksanaan penelitian dengan judul: **MODEL PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS INTERAKTIF DENGAN CERGAM ANIMASI BERBASIS BUDAYA**, yang dilaksanakan oleh Unika Soegijapranata dengan nama ketua tim: **Dr. Dra. Ekawati Marhaenny Dukut, M.Hum.**

Kontribusi yang akan kami berikan dalam Penelitian Produk Terapan Kemenristek Dikti ini adalah kontribusi *in kind* berupa penyewaan laboratorium komputer sekolah senilai Rp. 3.000.000,00 (*Tiga Juta rupiah*)

Pernyataan ini kami buat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan seperlunya.

Semarang, 9 Oktober 2017
Kepala SMP Eka Sakti





Yayasan Penyelenggaraan Ilahi Indonesia – Kantor Cabang Semarang

SMP KEBON DALEM

STATUS TERAKREDITASI A

JL. GANG PINGGIR 62, ☎ (024)3517528, SEMARANG 50137

Email : smpkebondalem@yahoo.com

SURAT KESEDIAAN MITRA

Nomor : 223.a /103.33/SMP KD/X/2017

Dengan ini kami menyatakan bersedia sebagai mitra untuk pelaksanaan penelitian dengan judul **MODEL PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS INTERAKTIF DENGAN CERMAM ANIMASI BERBASIS BUDAYA**, yang dilaksanakan oleh Unika Soegijapranata dengan nama Ketua Tim : **Dr. Dra. Ekawati Marhaenny Dukut, M, Hum.**

Kontribusi yang akan kami berikan dalam Penelitian Produk Terapan Kemenristek Dikti ini adalah kontribusi *in kind* berupa penyewaan laboratorium komputer sekolah senilai Rp. 200.000,-
(terbilang *Dua Ratus Ribu Rupiah*)

Pernyataan ini kami buat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sepenuhnya

Semarang, 17 September 2017

Kepala SMP Kebon Dalem



Dra. Sri Th. Ratna Dewi, pl

Scanned by CamScanner