

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

Penjabaran sebuah cerita akan lebih menarik jika dikemas dalam bentuk aplikasi multimedia interaktif karena penggabungan elemen-elemen multimedia akan menghasilkan suatu pandangan, suara, dan gerakan, yang dapat mempengaruhi indra manusia serta mampu meningkatkan minat seseorang pada sebuah karya multimedia (Suyanto, 2003). Sifat interaktif pada aplikasi multimedia akan membuat user berperan dalam menjalankan aplikasi (Vaughan, 2004).

Aplikasi Multimedia Interaktif *Creepy Carnival* (Susanto, 2009) merupakan inovasi penyajian sebuah cerita. Aplikasi ini mengembangkan buku cerita menjadi sebuah aplikasi multimedia interaktif yang memberikan berbagai pilihan akhir cerita sehingga pengguna memiliki peranan untuk memilih akhir cerita sesuai dengan keinginan. Namun terdapat kekurangan pada aplikasi ini, yaitu pemilihan gambar kurang menarik yang dapat menyebabkan menurunnya ketertarikan pengguna aplikasi ini.

Media Pembelajaran Interaktif sesuai Rencana Program Pembelajaran untuk Kelas 1 SDN Bantul Manunggal (Fitria, 2011) merupakan media multimedia interaktif sangat berguna dalam membantu siswa memahami materi, dengan menggunakan audio, gambar dan teks sebagai media pembelajaran, sehingga mampu mengajak siswa untuk bermain tapi sekaligus juga belajar.

Aplikasi Mobile Cerita Rakyat Gunung Merapi Berbasis Multimedia Interaktif (Ndaru, 2012) merupakan

aplikasi multimedia interaktif yang memberikan pilihan penggunaan alat untuk menggunakan aplikasi dengan *device handphone* sebagai perantaranya. Namun, terdapat kekurangan pada aplikasi ini yaitu kurangnya gambar dalam pembelajaran mewarnai yang membatasi kreasi anak-anak untuk bermain sekaligus belajar.

Tabel 2.1 Perbandingan dengan penelitian sebelumnya

NO	Susanto (2009)	Fitria (2011)	Ndaru (2012)	Gilang (2012)
Judul	Pembangunan Aplikasi cerita Creepy Carnival Berbasis Multimedia Interaktif	Media Pembelajaran Interaktif sesuai Rencana Program Pembelajaran untuk Kelas 1 SDN Bantul Manunggal	Aplikasi Mobile Cerita Rakyat Gunung Merapi Berbasis Multimedia Interaktif	Aplikasi Desktop Cerita Natal Kelahiran Tuhan Yesus Berbasis Multimedia Interaktif
Sasaran Pengguna	Anak umur 10-14 tahun	Anak Sekolah Dasar Kelas 1	Anak Sekolah	Anak umur 6-10 tahun.
Materi	Text, gambar, animasi, dan audio	Text, gambar, animasi, dan audio	Text, gambar, dan audio	Text, gambar, animasi, dan audio