

PEMBUATAN SOFTWARE MENDESAIN TAMPILAN SCRAPBOOK UNTUK ANAK REMAJA

Luciana Suriya Putri

Fakultas Teknik / Jurusan Teknik Informatika Program Multimedia
lucianasuriya@yahoo.com

Foto adalah salah satu media yang dapat digunakan untuk menyimpan atau mengabadikan suatu kejadian penting dalam hidup, kebiasaan berfoto hampir dapat dijumpai di setiap usia mulai dari anak kecil hingga orang dewasa. Setiap orang berlomba – lomba untuk mengabadikan berbagai moment penting dalam hidupnya seperti kelahiran anak, kelulusan, memperingati hari jadi atau ulang tahun, pertunangan, pernikahan ataupun kematian. Terutama di usia remaja yang merupakan masa dimana seseorang sedang mencari jati dirinya dan senang bereksperimen serta mencoba hal yang sedang menjadi tren, dimana kebiasaan atau hobi berfoto tersebut sedang menjadi tren di kalangan anak remaja tetapi hal itu jadi kurang menarik jika foto tersebut hanya diletakkan dalam sebuah album foto begitu saja tanpa diberi hiasan atau catatan sedikit pun.

Padahal foto yang berisi kejadian penting akan terlihat jauh lebih menarik jika dihias dan ditata dengan cara yang benar seperti *Scrapbook* yaitu, seni menempelkan foto atau gambar pada media kertas serta menghiasnya dengan dekorasi dari barang sisa, sehingga dapat menjadi karya yang lebih menarik. Namun beberapa tahun belakangan ini mulai ada toko yang menjual bahan untuk membuat scrapbook tetapi harganya sangat mahal, hal tersebut membuat anak remaja yang ingin membuatnya menjadi takut karena jika salah maka bahan tersebut akan terbuang. Dari permasalahan tersebut, maka dibuatlah software scrapbook ini yang diharapkan dapat membantu anak remaja untuk dapat lebih mudah dalam mendesain album fotonya. Software ini dibuat sederhana agar mudah digunakan dan dapat membantu anak remaja dalam mendesain album fotonya.

Kata kunci : Album foto, Scrapbook, Scrapbook digital.

The photo is one of the media that can be used to save or capture an important event in life, custom photo can be found at almost any age ranging from young children to adults. Everyone is racing to capture the various important moment in his life such as the birth of a child, graduation, celebrating a birthday or anniversary, engagement, wedding or death. Especially in the age of adolescence is the time when someone is searching for his true identity and love to experiment and try things that are becoming a trend, where the habit or hobby such as photo is becoming a trend among teenagers but it gets less interesting if these photos just placed in a photo album for granted without decoration or notes in the slightest.

But the images that contain important events will look much more interesting if it is decorated and styled in the right way like a Scrapbook that is, the art of attaching photos or images on paper media and decorate it with the decor of the rest of the stuff, so it can be more interesting masterpieces. But in recent years it started there are shops that sell materials for making a scrapbook but the price is very expensive, it would make older children who want to make it be afraid because if then such material will be wasted. Of these problems, then made this scrapbook software is expected to help the older children to be easier in designing the album photo. This Software made simple agar is easy to use and can help older children in designing the album photo.

Keywords : Photo albums, scrapbook, scrapbook digital.

PENDAHULUAN

Kebiasaan berfoto hampir dapat dijumpai disetiap usia, mulai dari anak kecil hingga orang dewasa. Setiap orang berlomba untuk mengabadikan berbagai moment penting dalam hidupnya seperti kelahiran anak atau acara tiga bulanan, memperingati hari jadi atau ulang tahun, kelulusan, pertunangan, pernikahan ataupun kematian. Usia remaja merupakan masa dimana seseorang sedang mencari jati dirinya dan senang bereksperimen serta mencoba hal yang sedang menjadi tren, dimana kebiasaan atau hobi berfoto tersebut sedang menjadi tren dikalangan anak remaja. Setiap kejadian penting serta indah bersama orang yang dikasihi memang patut untuk diabadikan dan disimpan, namun hal itu menjadi kurang menarik jika foto tersebut hanya diletakkan begitu saja tanpa diberi hiasan atau catatan sedikit pun. Padahal foto yang berisi kejadian penting akan terlihat jauh lebih menarik jika dihias dan ditata dengan cara yang benar seperti *Scrapbook*. Beberapa tahun terakhir ini para remaja di Indonesia mulai mengenal dan menyukai scrapbook, seni menata foto yang berasal Amerika Serikat.

Scrapbook sendiri merupakan seni menghias dan mendesain foto dengan menggunakan bahan atau barang sisa, tetapi seiring dengan berkembangnya waktu para remaja cenderung lebih suka membeli barang maupun pernik- pernik di toko yang menjual barang scrapbook dari pada menggunakan barang sisa yang ada di rumahnya untuk membuat scrapbook, meskipun harga bahan atau pernik- pernik scrapbook tersebut tidaklah murah. Hal ini membuat remaja yang ingin mencoba untuk membuat scrapbook merasa takut, karena jika melakukan kesalahan maka

barang atau pernak - pernik tersebut akan terbuang percuma. Walaupun ada juga buku ataupun majalah yang membahas tentang bagaimana membuat scrapbook dengan benar namun buku atau majalah tersebut sangat sulit ditemukan, buku atau majalah scrapbook tersebut hanya dijual di toko khusus scrapbook saja dan harganya tidaklah murah.

Di internet terdapat banyak sekali gambar pola atau *template* scrapbook yang terlihat sangat bagus, namun tidak disertakan cara atau langkah pembuatannya sehingga anak remaja hanya dapat melihatnya tetapi tidak dapat membuat album scrapbooknya sendiri. Mempelajari scrapbook juga dapat dilakukan dengan cara mengikuti les scrapbook, namun biayanya tidaklah murah. Harganya yang mahal dan jangka waktu belajar yang relatif pendek dirasa kurang efektif. Dari hal tersebut maka timbullah ide untuk membuat software scrapbook digital yang dapat membantu dan mempermudah remaja yang ingin membuat album scrapbooknya.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah dengan melakukan observasi dan kuesioner pada anak remaja. Dari hasil observasi dan kuesioner tersebut didapatkan hasil bahwa anak remaja menyukai warna cerah atau warna- warni serta tema yang paling sering mereka buat adalah tema friends. Selain melakukan wawancara dan kuesioner, dilakukan juga analisis pada software sejenis yang telah ada. Dari analisis ini dapat diketahui bagaimana tampilan kebanyakan software yang sudah ada saat ini. Dilakukan analisis aplikasi untuk *user interface* agar dapat diketahui bagaimana tampilan software yang bagus dan terlihat menarik.

Dari hasil analisis tersebut akan dijadikan dasar dalam perancangan desain, baik perancangan desain sistem maupun desain *user interface*. Setelah aplikasi selesai dibuat, selanjutnya dilakukan uji coba validasi dan verifikasi. Validasi ditujukan untuk memeriksa program bebas dari *error*. Verifikasi dilakukan dengan uji coba aplikasi pada target market yaitu anak remaja. Untuk mengetahui apakah software ini mudah digunakan dan dapat membantu user dalam menata album fotonya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Software ini menggunakan warna-warna cerah sesuai hasil analisa bahwa anak remaja menyukai warna-warna cerah. Warna yang dipakai adalah coklat dan putih karena memberikan kesan tenang dan hangat. Warna ini dipadukan dengan warna hijau, merah muda, biru, ungu dan oranye yang memberikan kesan ceria dan menyegarkan mata. Font yang digunakan adalah arial Rounded MT bold, jenis font ini mudah dibaca, cocok untuk digital karena sekalipun ukurannya kecil masih dapat terbaca karena bentuknya yang sederhana.

Proses uji coba yang dilakukan dibagi menjadi dua bagian, yaitu tahap verifikasi dan tahap validasi. Tahap verifikasi dilakukan untuk menguji apakah aplikasi yang telah dibuat sudah bebas dari error atau tidak. Sedangkan tahap validasi dilakukan untuk mengetahui apakah aplikasi yang dibuat sudah sesuai dengan kebutuhan user. Proses verifikasi dilakukan pada setiap halaman. Proses ini meliputi pengecekan halaman yang ditampilkan hingga pengecekan interaksi yang dilakukan oleh user. Hasil verifikasi beberapa halaman pada software “creamy scrapbook” dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Verifikasi Halaman

Proses validasi dilakukan dengan menguji cobakan software ini kepada 10 anak remaja. User dibiarkan mencoba software ini dan dilakukan pengamatan, apakah user dapat dengan mudah menggunakan software ini dan dapat membuat desain album fotonya. Apakah user dapat dengan mudah menemukan tombol dan menggunakan fitur yang terdapat pada software ini. Setelah mereka selesai membuat dan mendesain album fotonya dilakukan pencatatan waktu pengerjaan.

Dari uji coba, didapatkan hasil bahwa user membutuhkan waktu 5-15 untuk membuat album fotonya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa software ini mudah digunakan. Hasil perbandingan waktu sebelum dan sesudah uji coba dapat dilihat pada Tabel 1.

	Total Waktu Mendesain album foto (Menit)
User 1	8
User 2	10
User 3	12
User 4	10
User 5	5
User 6	7
User 7	11
User 8	10
User 9	15
User 10	14

Tabel 1. Total waktu mendesain album foto

KESIMPULAN DAN SARAN

Dari keseluruhan pembuatan tugas akhir ini dapat ditarik kesimpulan yaitu Software ini dapat membantu anak remaja dalam mendesain atau menata album fotonya. Hal ini terlihat dari total waktu yang dibutuhkan oleh user untuk dapat menyelesaikan desain album fotonya. Waktu yang dibutuhkan user untuk dapat menyelesaikan desain album fotonya adalah sekitar 5- 15 menit. Sehingga dapat

disimpulkan bahwa software “creamy scrapbook” ini membantu anak remaja dalam menata album fotonya.

Saran yang berguna bagi pengembangan dan penyempurnaan software ini agar menjadi lebih baik yaitu user dapat menyimpan hasil desainnya dalam bentuk jpeg atau dalam format file yang masih dapat diedit sehingga user dapat menyimpan hasil desainnya dan membukanya lagi dikemudian hari saat ingin meneruskan desain album fotonya.

DAFTAR PUSTAKA

Hardiana, Iva. 2010. *Terampil Membuat 50 Kreasi Scrapbook Cantik pada Frame*. Gramedia Pustaka Utama.

Rich Shupe with Zevan Rosser. 2007. *Learning Action Script 3.0 A Beginner's Guide.pdf*

www.photobookindonesia.com [Diakses pada tanggal 12 Mei 2013]

Teori dasar warna dan artinya

<http://nasional.kompas.com/read/2008/10/09/15551015/psikologi.dan.arti.warna>

[Diakses pada tanggal 10 Juli 2013]

tahapan membuat scrapbook

<http://cjanitraw.blogspot.com/2013/03/membuat-scrapbook-konsep.html> [Diakses pada tanggal 08 Agustus 2013]

<http://Kompas.com/> [Diakses pada tanggal 20 Agustus 2013]

www.wikipedia.com [Diakses pada tanggal 20 Agustus 2013]