

## Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Flash Di SLB Koto Agung

Khaironi<sup>1</sup>, Elinda Revita<sup>2</sup>, Asril<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Sistem Informasi, Ilmu Komputer, Universitas Dharma Indonesia

<sup>1</sup>khaironi1501@gmail.com, <sup>2</sup>elindarevita@undhari.ac.id, <sup>3</sup>asril@undhari.ac.id

### Abstract

*Flash-Based Interactive Learning Media Design at SLB Koto Agung aims to provide skills in the design of attractive interactive learning media in an easy way. By mastering interactive learning media by teachers, it is hoped that it can trigger students' interest to be more enthusiastic in participating in lessons, and in the end it will improve the overall quality of learning. In this study, the application of learning at SLB Koto Agung which has been done manually or not yet computerized which allows there are still many shortcomings in the teaching and learning process. The research method used is observation and interviews. The result of this research is the design of interactive learning media that has the ability to provide convenience for teachers in delivering material to students.*

**Keywords:** Learning media, Koto Agung Special School, Flash

### Abstrak

Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Flash Di SLB Koto Agung bertujuan untuk memberikan ketrampilan dalam rancangan media pembelajaran interaktif yang menarik dengan cara yang mudah. Dengan dikuasainya media pembelajaran interaktif oleh para guru diharapkan dapat memicu minat siswa untuk lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran, dan pada akhirnya akan meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan. Dalam penelitian ini penerapan pembelajaran pada SLB Koto Agung yang selama ini dilakukan secara manual atau belum terkomputerisasi yang memungkinkan masih banyak kekurangan dalam proses belajar mengajar. Metode penelitian yang digunakan adalah observasi dan wawancara. Hasil dari penelitian ini adalah rancang bangun media pembelajaran interaktif yang memiliki kemampuan memberikan kemudahan bagi para guru dalam menyampaikan materi kepada siswa.

**Kata Kunci :** Media pembelajaran, SLB Koto Agung, Flash

© 2023 Jurnal JVEIT

### 1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi, informasi dan komunikasi yang terjadi sangat dinamis seharusnya dapat dimanfaatkan untuk melakukan perbaikan pada proses pembelajaran [1], [2]. Untuk menciptakan proses tersebut, yang paling penting adalah kesiapan untuk menata lingkungan belajar yang memotivasi, menyenangkan dan menggairahkan bagi siswa. Hal inilah yang sering terabaikan dalam pengelolaan

Pendidikan saat ini. Sebagian besar pengelola pembelajaran yang terfokus pada hasil tanpa memperhatikan peserta didik. Perkembangan teknologi dan informasi, khususnya yang terjadi di Indonesia terjadi sangat dinamis.

Di era digital ini, teknologi telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, termasuk dalam dunia pendidikan [3]. Namun, masih banyak sekolah khusus yang belum sepenuhnya memanfaatkan

potensi teknologi untuk meningkatkan pembelajaran bagi siswa dengan kebutuhan khusus [4], [5]. Oleh karena itu, penelitian ini mendesak untuk menjawab tantangan tersebut dengan merancang dan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Flash yang dapat diakses oleh semua siswa, termasuk mereka yang memiliki keterbatasan fisik atau kognitif.

Meskipun ada berbagai jenis media pembelajaran yang telah dikembangkan, termasuk yang berbasis teknologi, masih ada kekurangan dalam hal adaptasi terhadap kebutuhan khusus siswa di SLB [6]–[8]. Teknologi Flash telah terbukti efektif dalam menyediakan pengalaman pembelajaran yang interaktif dan menarik. Namun, dalam konteks SLB, penggunaan teknologi Flash untuk pembelajaran masih tergolong baru dan belum banyak dieksplorasi.

Pendidikan inklusif semakin menjadi fokus utama dalam upaya memastikan bahwa setiap individu, termasuk mereka dengan kebutuhan khusus, mendapatkan kesempatan yang sama untuk belajar. Sekolah Luar Biasa (SLB) menjadi lembaga yang penting dalam memberikan pendidikan bagi anak-anak dengan kebutuhan khusus [9]. Dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di SLB, penggunaan media pembelajaran interaktif telah menjadi perhatian serius, mengingat potensi besar teknologi untuk memfasilitasi proses pembelajaran.

Salah satu teknologi yang menarik perhatian dalam pengembangan media pembelajaran adalah media pembelajaran berbasis ICT yang menyediakan berbagai fitur interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa, terutama bagi mereka yang memiliki kebutuhan khusus [10]–[12]. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Flash khusus untuk digunakan di SLB Koto Agung.

Pemilihan SLB Koto Agung sebagai lokasi penelitian dilakukan dengan pertimbangan bahwa SLB ini memiliki populasi siswa yang representatif dari berbagai tingkat kebutuhan khusus. Dengan demikian, media pembelajaran yang dikembangkan dapat diuji dalam konteks yang memadai untuk mengevaluasi efektivitasnya dalam mencapai berbagai jenis kebutuhan belajar.

Langkah pertama dalam penelitian ini adalah melakukan analisis terhadap kebutuhan pembelajaran di SLB Koto Agung. Analisis ini mencakup identifikasi kebutuhan siswa, karakteristik pembelajaran, dan infrastruktur teknologi yang tersedia di sekolah tersebut. Data ini akan menjadi dasar dalam merancang media pembelajaran yang sesuai dengan konteks dan kebutuhan yang ada.

Selanjutnya, penelitian ini akan memperhatikan prinsip-prinsip desain pembelajaran yang efektif. Hal ini mencakup aspek-aspek seperti keterlibatan siswa,

pengalaman pengguna yang menyenangkan, dan adaptabilitas terhadap berbagai gaya belajar dan tingkat kemampuan.

Dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis Flash, aspek-aspek teknis seperti kestabilan platform, kecepatan respons, dan ketersediaan fitur aksesibilitas akan menjadi fokus utama. Media pembelajaran harus dapat diakses oleh semua siswa tanpa memandang keterbatasan fisik atau teknologi.

Selain itu, penelitian ini juga akan mempertimbangkan aspek estetika dan desain visual dalam pengembangan media pembelajaran. Antarmuka yang menarik dan intuitif akan membantu meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam menggunakan media pembelajaran tersebut.

Evaluasi media pembelajaran akan dilakukan melalui serangkaian uji coba di lingkungan nyata, melibatkan guru dan siswa dari SLB Koto Agung. Feedback dari para pengguna akan menjadi masukan berharga untuk melakukan perbaikan dan penyesuaian terhadap media pembelajaran.

Diharapkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Flash yang dikembangkan melalui penelitian ini dapat menjadi sumber belajar yang efektif dan menyenangkan bagi siswa di SLB Koto Agung. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan praktik pembelajaran inklusif di berbagai institusi pendidikan khusus.

Secara keseluruhan, penelitian ini bertujuan untuk menjembatani kesenjangan dalam aksesibilitas dan kualitas pembelajaran bagi siswa dengan kebutuhan khusus melalui pemanfaatan teknologi Flash dalam media pembelajaran. Dengan demikian, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif dalam upaya mencapai inklusi pendidikan yang lebih luas dan merata.

Pentingnya penelitian ini tidak hanya terbatas pada konteks lokal di SLB Koto Agung, tetapi juga memiliki implikasi yang lebih luas dalam pengembangan praktik pembelajaran inklusif secara global. Dengan merancang media pembelajaran interaktif berbasis Flash yang dapat disesuaikan dengan berbagai kebutuhan belajar, penelitian ini dapat menjadi contoh bagi sekolah-sekolah lain dalam memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan inklusi pendidikan. Dengan demikian, penelitian ini bukan hanya sekedar kontribusi terhadap pengembangan teknologi pendidikan, tetapi juga terhadap terciptanya masyarakat yang lebih inklusif dan berkeadilan dalam hal pendidikan.

## 2. Metode Penelitian

Untuk memperoleh hasil yang lebih optimal pada Kerangka kerja penelitian ini merupakan langkah-langkah yang akan dilakukan dalam penyelesaian masalah yang dibahas.



Gambar 1 Kerangka Penelitian

### Pengumpulan data

Pada tahap ini penulis melakukan pengumpulan data dengan metode studi pustaka, Jurnal, Buku dan Media Internet.

### Analisis Permasalahan

Tahapan ini peneliti menganalisis permasalahan yang terjadi pada aplikasi media pembelajaran interaktif di SLB Koto Agung, sehingga peneliti dapat merancang dan membangun media pembelajaran interaktif yang dapat menyelesaikan permasalahan tersebut dengan jelas dan terstruktur.

### Menentukan Tujuan

Pada tahap ini, akan dijelaskan dan diuraikan tujuan dari rancang dan bangun media pembelajaran interaktif yaitu bagaimana aplikasi yang dibuat dapat menjadi solusi dari permasalahan yang ada dalam penelitian rancang bangun media pembelajaran interaktif berbasis *Flash* di Koto Agung.

### Desain Media

Tahap ini berupa gambaran, perencanaan dan pembuatan dengan menyatukan beberapa elemen terpisah kedalam satu kesatuan yang utuh untuk memperjelas bentuk sebuah media pembelajaran.

### Pengujian Media

Tahap ini berupa gambaran, perencanaan dan pembuatan dengan menyatukan beberapa elemen

terpisah kedalam satu kesatuan yang utuh untuk memperjelas bentuk sebuah media pembelajaran.

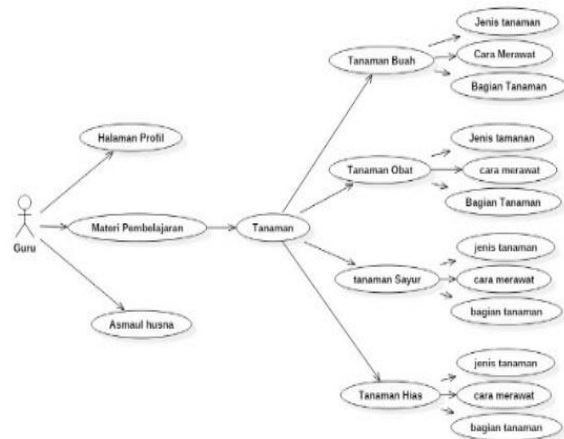
### Hasil

Pada tahapan hasil ini peneliti menjalankan Rancang bangun Media pembelajaran interaktif berbasis flas yang selesai dibuat untuk memastikan bahwa semua fungsi dapat berjalan.

## 3. Perancangan Menggunakan UML

### 3.1. usecase diagram

Use case diagram mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih actor dengan sistem informasi.



Gambar 2 Use Case Diagram

### 3.2. Skenario.

Untuk melihat halaman skenario apa yang dilakukan aktor dapat digambarkan kedalam tabel skenario ini akan mempermudah peneliti dalam melakukan implementasi terhadap perancangan aplikasi media pembelajaran interaktif.

Identifikasi	
Nama	Melihat halaman profil
Tujuan	Untuk menampilkan halaman profil
Deskripsi	Proses ini untuk menampilkan halaman profil pembuat aplikasi
Aktor	Guru
Skenario Utama	
kondisi awal	Halaman Menu Awal
Aksi user	Reaksi sistem
1. Pilih Profil	2. Menampilkan halaman profil

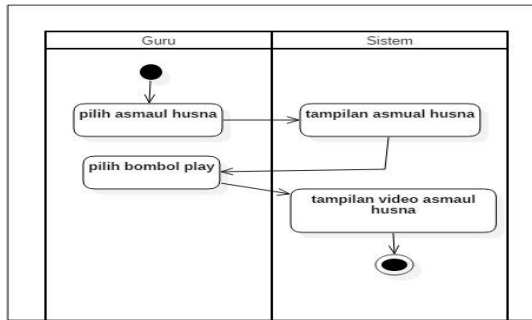
Gambar 3 skenario diagram

### 3.3. activity diagram

Diagram aktivitas memudahkan kita dalam memahami langkah-langkah alirankerja, diagram ini memodelkan langkahkerja (*work/low*) dari *ue case* sehingga dapat diketahui siapa yang bertanggungjawab atas masing masing aktifitas dan

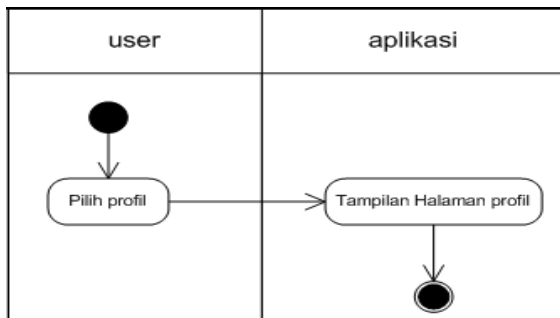
objek –objek yang digunakan dalam aliran kerja, secara garis besar proyek ini memiliki alur seperti berikut:

a. activity diagram melihat asmaul husna



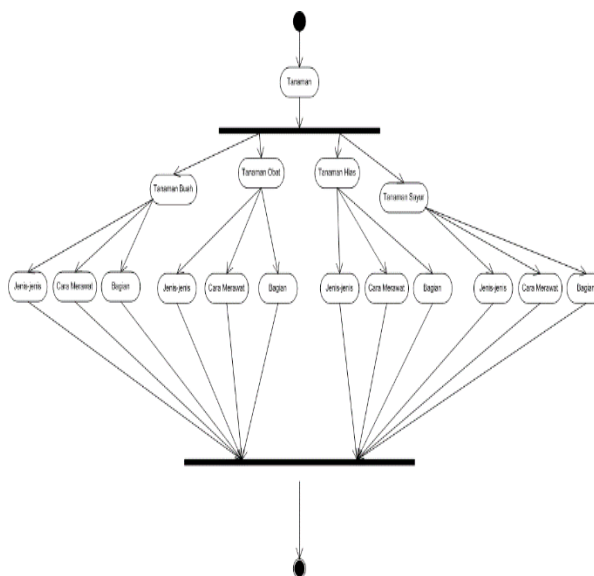
Gambar 4 activity diagram melihat asmaul husna

b. activity diagram melihst profil



Gambar 5 activity diagram melihat profil

c. Activity diagram tanaman

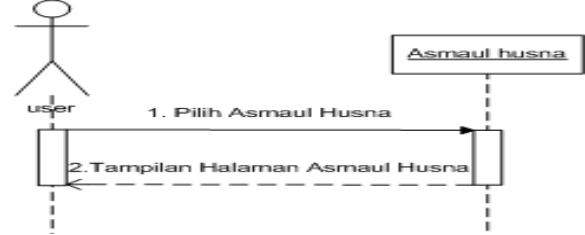


Gambar 6 activity diagram melihat tanaman

3.4. sequence diagram

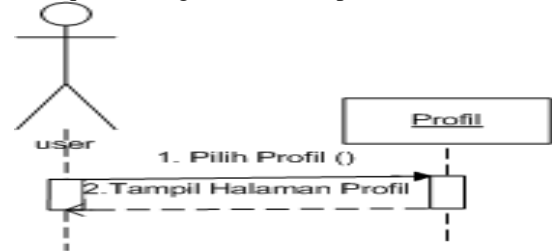
Sequence diagram digunakan untuk menggambarkan perilaku pada sebuah skenario secara detail menurut waktu.

a. sequence diagram Asmaul husna



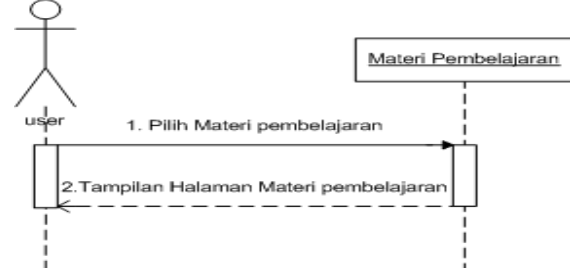
Gambar 7 squence diagram Asmaul husna

b. sequence diagram halaman profil



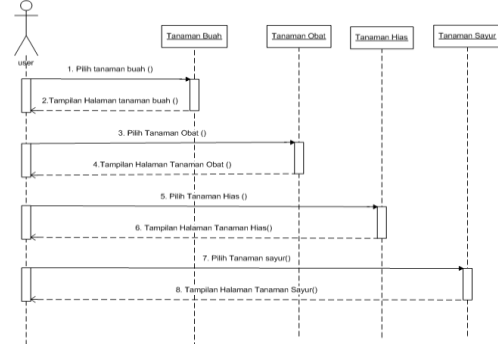
Gambar 8 squence diagram halaman profil

c. sequence diagram materi pembelajaran



Gambar 9 squence diagram materi pembelajaran

d. squence diagram tanama



Gambar 10 diagram squence tanaman

3. Hasil dan Pembahasan

Pembahasan tentang rancang bangun media pembelajaran interaktif berbasis Flash di SLB Koto Agung melibatkan beberapa aspek penting, termasuk

analisis kebutuhan, tahap desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pertama-tama, analisis kebutuhan dilakukan untuk memahami karakteristik siswa, kurikulum yang digunakan, dan infrastruktur teknologi yang tersedia di SLB Koto Agung.

Setelah analisis kebutuhan selesai, tahap desain dimulai dengan merumuskan tujuan pembelajaran yang jelas dan mengidentifikasi konten pembelajaran yang relevan dan sesuai dengan kebutuhan siswa di SLB. Selanjutnya, desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) dikembangkan dengan memperhatikan prinsip-prinsip desain yang ramah pengguna dan aksesibilitas.

Langkah berikutnya adalah pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan teknologi Flash. Proses ini melibatkan pemrograman dan integrasi berbagai elemen multimedia seperti teks, gambar, audio, dan video ke dalam platform Flash. Selama pengembangan, perhatian khusus diberikan untuk memastikan bahwa media pembelajaran dapat diakses dengan mudah dan responsif terhadap berbagai perangkat dan kondisi jaringan.

Pada tahapan hasil ini peneliti menjalankan Rancang bangun Media pembelajar interaktif berbasis flas yang selesai dibuat untuk memastikan bahwa semua fungsi dapat berjalan.

### Halaman Utama

Halaman ini merupakan tampilan pertama dari halaman admin sebelum masuk kedalam sistem media pembelajaran



Gambar 11 halaman utama

### Halaman asmaul husan

Adapun halaman ini merupakan halaman Asmaul Husna yang berisi video Asmaul husna.



Gambar 6 halaman asmaul husna

### Halaman profil

Adapun halaman ini merupakan halaman profil pembuat aplikasi media pembelajaran interaktif



Gambar 7 halaman profil

### Halaman media pembelajaran

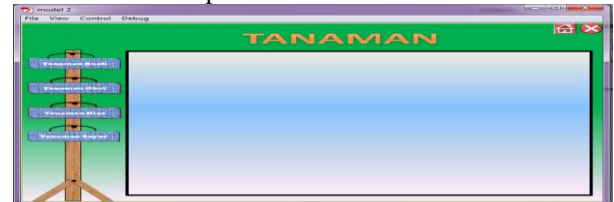
Halaman ini merupakan halaman menu materi pembelajaran dari aplikasi media pembelajaran interaktif.



Gambar 8 halaman mdia pembelajaram

### Halaman menu tanaman

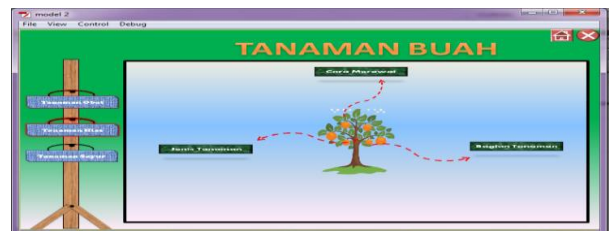
Halaman ini merupakan halaman menu tanaman



Gambar 9 halaman menu tamana

### Halaman menu tanaman buah

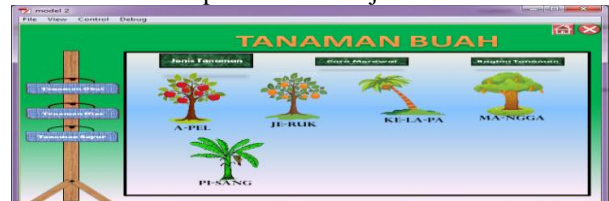
Halaman ini merupakan halaman menu tanaman buah



Gambar 10 halaman menu tamana

### halaman jenis menu buah

Halaman ini merupakan halaman jenis tanaman buah



Gambar 11 halaman jenis tanaman buah

### Halaman cara merawat tanaman buah

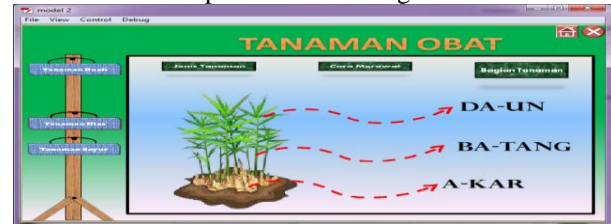
Halaman ini adalah halaman cara merawat tanaman buah



Gambar 12 halaman cara merawat tanaman buah

### Halaman bagian tanaman obat

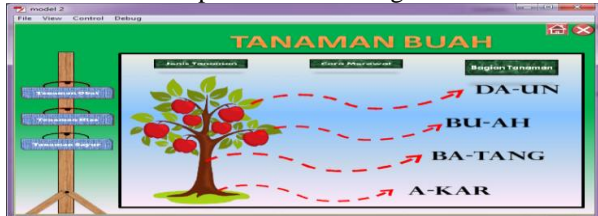
Halaman ini merupakan halaman bagian tanaman obat



Gambar 17 halaman bagian tanman obat

### Halaman tanaman bagian buah

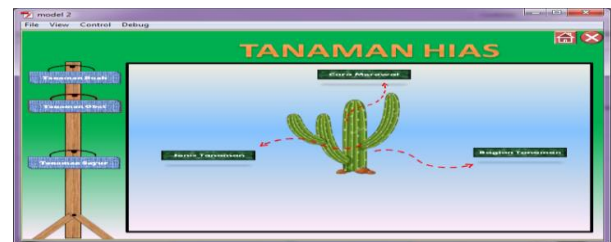
Halaman ini merupakan halaman bagian tanaman buah



Gambar 13 halaman tanmanan bagian buah

### halaman tanman hias

Halaman ini merupakan halaman menu tanaman hias



Gambar 18 halaman tanaman hias

### Halaman tanman obat

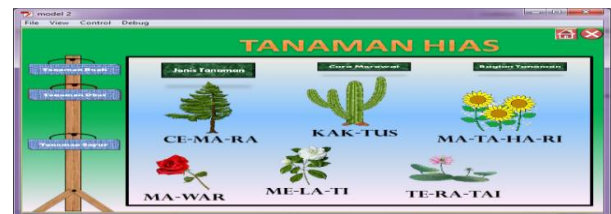
Halaman ini merupakan halaman menu tanaman obat



Gambar 14 halaman tanaman obat

### Halaman jenis tamnan hias

Halaman ini merupakan halaman jenis tanaman hias



Gambar 19 halaman jenis tanaman hias

### Halaman tnaman jenis obat

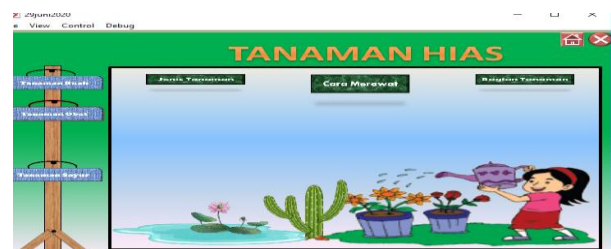
Halaman ini merupakan halaman jenis tanaman obat



Gambar 15 halaman tanman jenis obat

### halaman cara merawat tamanan hias

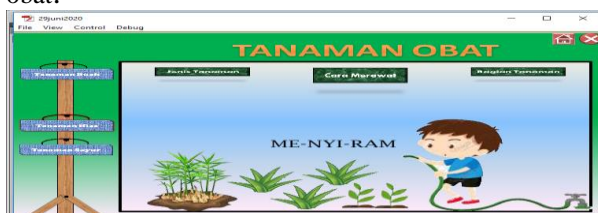
Halaman ini adalah halaman cara merawat tanaman hias



Gambar 20 halaman cara merawarat tanaman hias

### Halaman cara merawat tanaman obat

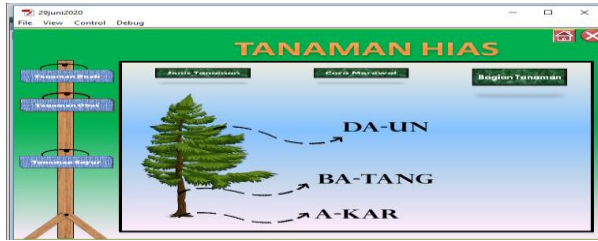
Halaman ini adalah halaman cara merawat tanaman obat.



Gambar 16 halaman cara merawat tanaman obat

### Halaman bagian tanaman hias

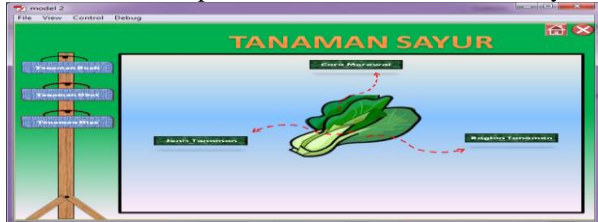
Halaman ini merupakan halaman bagian tanaman hias



Gambar 21 halaman bagian tanaman hias

### Halaman tanman sayur

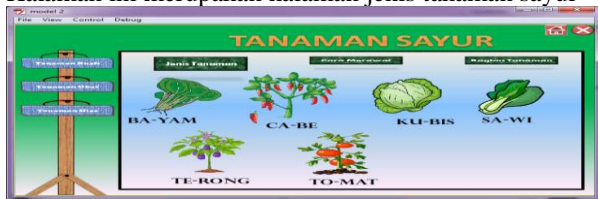
Halaman ini merupakan halaman menu tanaman sayur



Gambar 22 halaman tanaman sayur

### Halaman jenis tanaman sayur

Halaman ini merupakan halaman jenis tanaman sayur



Gambar 23 halaman jenis tanaman sayur

### Halaman cara mearawat tanaman sayur

Halaman ini adalah halaman cara merawat tanaman sayur



Gambar 24 halaman cara merawat tanaman sayur

### Halaman bagian tanaman sayur

Halaman ini merupakan halaman bagian tanaman sayur



Gambar 25 halaman bagian tanaman sayur

Setelah media pembelajaran selesai dikembangkan, tahap implementasi dilakukan di SLB Koto Agung. Media pembelajaran diperkenalkan kepada guru dan siswa, dan mereka diberikan pelatihan singkat tentang cara menggunakan media tersebut. Selama implementasi, feedback dari guru dan siswa diambil untuk memperbaiki dan meningkatkan media pembelajaran sesuai kebutuhan.

Tahap evaluasi dilakukan setelah implementasi untuk mengevaluasi efektivitas media pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Evaluasi melibatkan pengumpulan data kuantitatif dan kualitatif, seperti uji coba lapangan, survei kepuasan pengguna, dan observasi langsung terhadap interaksi siswa dengan media pembelajaran.

Hasil evaluasi digunakan untuk melakukan perbaikan dan penyesuaian pada media pembelajaran guna meningkatkan efektivitasnya. Selain itu, temuan dari evaluasi juga dapat menjadi masukan berharga untuk pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Flash di SLB lain atau lembaga pendidikan lainnya.

Secara keseluruhan, pembahasan tentang rancang bangun media pembelajaran interaktif berbasis Flash di SLB Koto Agung menyoroti pentingnya pendekatan yang holistik dan berkelanjutan dalam pengembangan media pembelajaran yang dapat meningkatkan aksesibilitas dan kualitas pendidikan bagi siswa dengan kebutuhan khusus

### 4. Kesimpulan

Penelitian ini berhasil merancang dan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Flash yang sesuai dengan kebutuhan dan konteks pembelajaran di SLB Koto Agung. Evaluasi yang dilakukan menunjukkan bahwa media pembelajaran ini efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan memfasilitasi pemahaman konsep-konsep pembelajaran dengan lebih baik.

Namun, beberapa hal perlu diperhatikan untuk penelitian selanjutnya. Pertama, pengembangan media pembelajaran dapat diperluas untuk mencakup lebih banyak materi pembelajaran dan memperkaya fitur interaktifnya. Selanjutnya, perlu dilakukan penelitian lanjutan untuk mengukur dampak jangka panjang penggunaan media pembelajaran ini terhadap pencapaian akademik dan kemandirian belajar siswa di SLB Koto Agung.

Rekomendasi bagi penelitian selanjutnya adalah memperluas cakupan penelitian ke SLB lainnya dengan karakteristik yang berbeda-beda. Hal ini akan membantu dalam menggeneralisasi temuan penelitian dan memastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dapat diterapkan secara luas dalam konteks pendidikan inklusif.

Selain itu, penting untuk terus memperbarui dan mengadaptasi media pembelajaran sesuai dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan pembelajaran

yang berkembang. Dengan melibatkan stakeholder utama, seperti guru, siswa, dan orang tua, dalam proses pengembangan dan evaluasi, penelitian selanjutnya dapat lebih memastikan bahwa media pembelajaran yang dihasilkan benar-benar relevan dan efektif dalam meningkatkan pembelajaran inklusif di SLB.

## Daftar Rujukan

- [1] L. Alawiyah, B. Bahrudin, and L. Erlani, "Pengembangan Media Pembelajaran IPA Interaktif Berbasis Website bagi Anak dengan Hambatan Intelektual," *J. ORTOPEDAGOGIA*, vol. 8, no. 2, 2022, doi: 10.17977/um031v8i22022p111-118.
- [2] V. Krisnita, M. Taufiq, and A. Habibie, "PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO INTERAKTIF MENGGUNAKAN ADOBE FLASH UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BELAJAR IPA SISWA SD TUNARUNGU SLB," *Produktif J. Ilm. Pendidik. Teknol. Inf.*, vol. 4, no. 2, 2022, doi: 10.35568/produktif.v4i2.946.
- [3] A. E. Johan, I. C. Sayekti, S. A. Susilawati, and D. A. Pramudita, "Analisis Kebutuhan Pengembangan E-Book Mitigasi Bencana Gempa Bumi untuk Disabilitas Anak Sekolah Dasar," *J. Basicedu*, vol. 6, no. 3, 2022, doi: 10.31004/basicedu.v6i3.3080.
- [4] I. Kartika and S. Fatimah, "Manajemen Blended Learning di Sekolah Luar Biasa (SLB) Yaketunis Yogyakarta," *DWIJA CENDEKIA J. Ris. Pedagog.*, vol. 6, no. 1, 2022, doi: 10.20961/jdc.v6i1.57696.
- [5] Annisa Padmadiani, Muhammad Nurrohman Jauhari, and Lutfi Isni Badiah, "Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif untuk Pendidikan Seks Usia Dini bagi Siswa Tunagrahita," *Spec. Spec. Incl. Educ. J.*, vol. 2, no. 2, 2021, doi: 10.36456/special.vol2.no2.a5087.
- [6] F. Faryanti and R. Efendi, "Analisis Bibliometrik Model Flipped Classroom Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis," *Innov. J. Soc. Sci. Res.*, vol. 3, no. 5, pp. 5350–5370, 2023.
- [7] M. D. L. Siahaan, F. Wadly, R. Efendi, and Others, "Developing Project Based Learning Case Studie Model To Improving Learner Skill On Industry Revolution 4.0," *Int. J. Comput. Sci. Math. Eng.*, vol. 2, no. 2, pp. 100–108, 2023.
- [8] Ambiyar, Waskito, and R. Efendi, *Desain model multimedia teaching factory*, 1st ed. Padang: CV. Muharika Rumah Ilmiah, 2023. doi: 978-623-5612-80-5.
- [9] Ambiyar, A. K., and R. Efendi, *Desain model blended learning pada pendidikan vokasi anak berkebutuhan khusus*, 1st ed. Padang: CV. Muharika Rumah Ilmiah, 2021. [Online]. Available: <https://muharikarumahilmiah.com/>
- [10] Q. A. Elbazz, S. Derta, L. Efriyanti, and K. Khairuddin, "Desain Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA untuk Anak Tunagrahita Ringan Kelas VIII di SLB Amanah Bunda Sitapung Nagari Balai Gurah Kecamatan Ampek Angkek Agam," *Indones. Res. J. Educ.*, vol. 3, no. 1, 2022, doi: 10.31004/irje.v3i1.37.
- [11] A. T. Ari, D. M. Tangke, D. Andriany, and C. M. Leleury, "Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Bagi Anak Disabilitas di SLB Negeri Kota Ambon," *Abdimas Papua J. Community Serv.*, vol. 6, no. 1, 2024, doi: 10.33506/pjcs.v6i1.2899.
- [12] M. Hinel, I. Mohamad, and I. W. Sudana, "Perancangan Media Pembelajaran Seni Rupa Berbasis Multimedia Interaktif Bagi Siswa SLB Negeri Kota Gorontalo," *Jambura J. Seni dan Desain*, vol. Vol, 2, no. 1, 2022.