

Aplikasi Komik Interaktif Cerita Rakyat Jambi Berbasis Android

Muhammad Ismail

STIKOM Dinamika Bangsa, Teknik Informatika, Jambi

Jl. Jendral Sudirman Thehok, 0741-35095

E-mail: maelkhanz@gmail.com

Abstract

The purpose of this research is to introduce folklore and tales which shaped Jambi's culture today. As the world is getting more and more accustomed to more sophisticated and advanced technology, our children tend to forget cultural inheritance and prefer to spend their time on mobile phones. The research methodologies that are applied in this research are, in sequential order: Literature study, observation, application design, and acceptance test, which will ultimately yield an application to serve the purpose of this research. The new application will allow a more attractive delivery of folklores and legend of Jambi people via interactive comics with a unique drawing style. The application will also be one of the many medias to preserve the folklores as well as the history behind the lore itself.

Keywords: android, *smartphone*, folklore, traditional literature.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengenalkan kepada anak-anak di Propinsi Jambi tentang cerita-cerita rakyat dan legenda yang menjadi budaya daerah Jambi. Zaman sekarang, dengan perkembangan dunia dan teknologi yang semakin canggih dan modern, membuat anak-anak mulai melupakan warisan budaya dan lebih memilih menghabiskan waktu bersama *smartphonenya*. Dalam penelitian ini, metode penelitian yang digunakan adalah studi literatur, perancangan aplikasi, dan uji coba aplikasi yang telah dibuat. Hasil akhirnya adalah sebuah aplikasi yang dapat memenuhi tujuan dari penelitian. Dari aplikasi yang dibuat, informasi dan cerita-cerita rakyat Jambi dapat disampaikan dengan cara yang lebih menarik, yaitu melalui aplikasi komik interaktif dengan gaya gambar yang unik. Aplikasi ini juga dapat menjadi salah satu media untuk melestarikan cerita rakyat dan legenda budaya Jambi serta mengetahui sejarah dari cerita tersebut.

Kata kunci: android, *smartphone*, cerita rakyat, sastra tradisional.

© 2017 Jurnal PROCESSOR.

1. Pendahuluan

Cerita rakyat adalah bagian dari sastra tradisional. Di Jambi, ada banyak cerita rakyat dan legenda yang menjadi warisan budaya sastra tradisional. Namun pada kenyataannya masih banyak yang terpendam dan tidak dimanfaatkan bahkan belum terinventarisir dengan baik [1].

Perkembangan teknologi *smartphone* yang semakin hari semakin canggih, kini memudahkan akses bagi developer untuk membuat berbagai macam jenis aplikasi. Hal ini juga mengakibatkan dampak lain, kini masyarakat mulai dari anak-anak sampai orang dewasa menghabiskan waktu bersama *smartphone* mereka dan mulai melupakan warisan budaya dan sastra tradisional. Hal ini disebabkan karena budaya dan sastra tradisional kalah menarik dengan berbagai aplikasi yang ada di *smartphone* mereka.

Dengan alasan tersebut penulis mengidentifikasi permasalahan yang ada pada penelitian ini, yaitu bagaimana cara membuat sastra tradisional dalam hal ini cerita rakyat Jambi menjadi sebuah aplikasi komik interaktif yang menarik. Sehingga dengan demikian, diharapkan tujuan dari penelitian ini dapat

tercapai yang mana tujuannya adalah agar anak-anak lebih melestarikan budaya dan sastra cerita rakyat jambi, mendapat wawasan dan pengetahuan sejarah dari cerita tersebut, serta dapat mengambil nilai-nilai pesan moral yang diwariskan dari cerita-cerita tersebut.

2. Tinjauan Pustaka

2.1 Cerita Rakyat dan Sastra Tradisional

Cerita rakyat adalah salah satu sumber utama untuk meneruskan sastra tradisional dari satu generasi ke generasi selanjutnya. Cerita rakyat memiliki peranan penting dalam pemahaman dan penilaian warisan budaya manusia. Pengembangan sikap-sikap positif anak-anak terhadap budaya sendiri dan budaya asing sangat penting bagi perkembangan sikap sosial dan moral pribadi sang anak [1]. Dengan cerita rakyat, imajinasi anak dapat dikembangkan sehingga mereka menjadi pribadi yang kreatif serta dapat menambah wawasan nilai sejarah dari cerita yang diwariskan dari generasi sebelumnya.

2.2 HTML5

Perkembangan teknologi yang semakin cepat belakangan ini semakin memudahkan developer untuk membuat berbagai jenis aplikasi dan game untuk *smartphone*. Salah satu engine yang mulai banyak digunakan dan dikembangkan adalah *HTML5*. Sekarang ada banyak software engine *HTML5* yang dapat kita gunakan secara gratis untuk membuat aplikasi dan game. Salah satu kelebihan yang paling menonjol dari engine tersebut adalah satu aplikasi yang sudah selesai dibuat, dapat langsung di konversi dan dikembangkan hampir ke semua platform *smartphone* seperti android, ios, dan windows [2].

3. Metodologi

3.1 Studi Literatur

Pada tahap ini dilakukan study literatur dari jurnal-jurnal yang ada untuk mendapatkan pengetahuan tentang *HTML5 engine* serta arsitektur untuk pembuatan aplikasi komik interaktif berbasis android yang dapat dikembangkan. Pada tahap ini peneliti juga mempelajari teori-teori, jurnal dan buku yang berhubungan dengan sastra tradisional cerita rakyat Jambi.

3.2 Metode Perancangan

Pada tahap ini penulis menggunakan model *waterfall* sebagai metodologi untuk merancang aplikasi [3]. Metode perancangan dengan model *waterfall* ini memiliki tahapan sebagai berikut: (1) *requirements definition*, (2) *system and software design*, (3) *implementation and unit testing*, (4) *integration and system testing*, (5) *operation and maintenance*.

3.3 Pengembangan Prototype

Adapun langkah-langkah dalam pembuatan prototype dari game yang akan dibuat adalah sebagai berikut: (1) Mendesain storyboard aplikasi komik interaktif yang akan dibuat. (2) Menyiapkan semua asset visual komik dan suara yang diperlukan. Pada tahap ini akan dilakukan pembuatan semua asset visual komik dengan menggunakan *software Clip Studio Paint*, kemudian dilanjutkan dengan pembuatan musik dan efek suara dengan menggunakan *Guitar Pro* dan *Adobe Soundbooth*. (3) Pengembangan dan Desain Prototype system aplikasi dengan *HTML5* [4].

3.4 Kebutuhan Perangkat

Kebutuhan perangkat yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

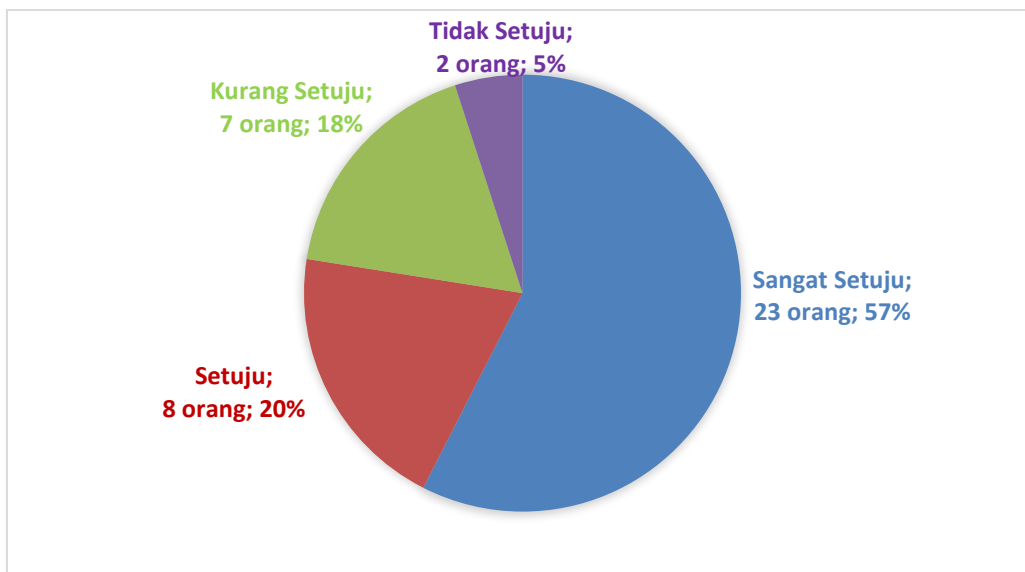
1. Perangkat keras yang digunakan:
 - a. Lenovo Ideapad dengan processor Intel Core i5
 - b. Memori DDR3 4GB
 - c. Hard disk 1TB
 - d. LCD 14" HD 1366 x 768
 - e. *Smartphone* Xiami Redmi 3S sebagai alat pengujian aplikasi android.
2. Perangkat Lunak yang digunakan:
 - a. Construct 2 (*HTML5 Engine*)
 - b. Clip Paint Studio
 - c. Guitar Pro dan Adobe Soundbooth
 - d. Intel XDK sebagai emulator dan converter *HTML5* ke Android APK.

4. Hasil dan Pembahasan

Setelah aplikasi selesai dibuat dengan *HTML5 engine*, aplikasi di convert menjadi versi android dan kemudian kuesioner disebarakan kepada 40 orang yang mencoba aplikasi tersebut untuk mendapatkan evaluasi hasil dari aplikasi komik intraktif cerita rakyat Jambi. Kuesioner tersebut dibagi menjadi beberapa pertanyaan yang dikembangkan dari teori faktor manusia terukur [3].

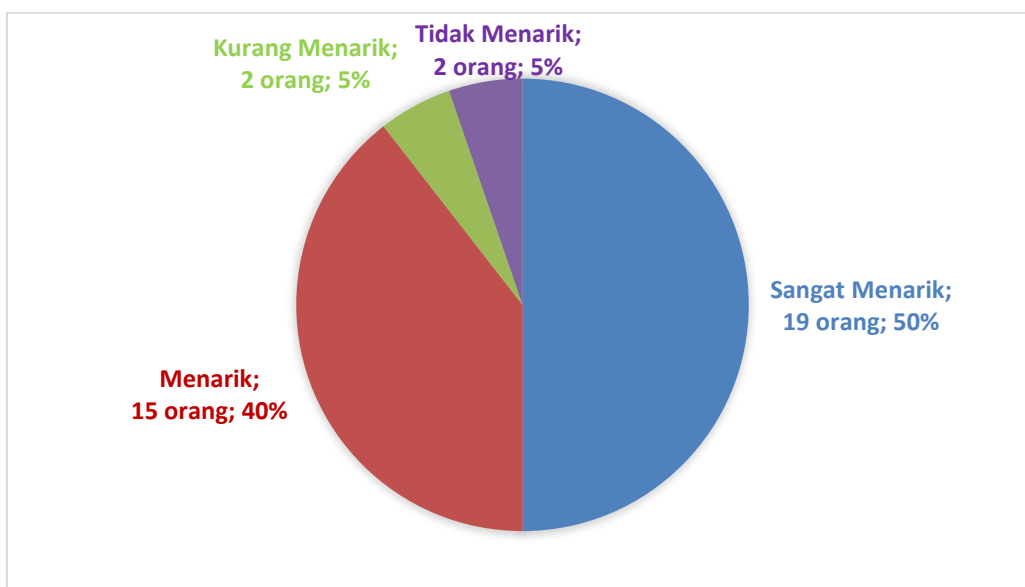
Pertanyaan pertama, apakah anda setuju aplikasi komik interaktif ini membuat anda menjadi tertarik untuk membaca dan mengenal cerita rakyat Jambi? (a) sangat setuju, (b) setuju, (c) kurang setuju, (d) tidak setuju. Berikut ini gambar diagram dari hasil pertanyaan pertama.

Diagram 1. Diagram Hasil Persetujuan Responden bahwa Komik Interaktif Membuat menjadi Tertarik untuk Membaca dan Mengenal Cerita Rakyat Jambi.



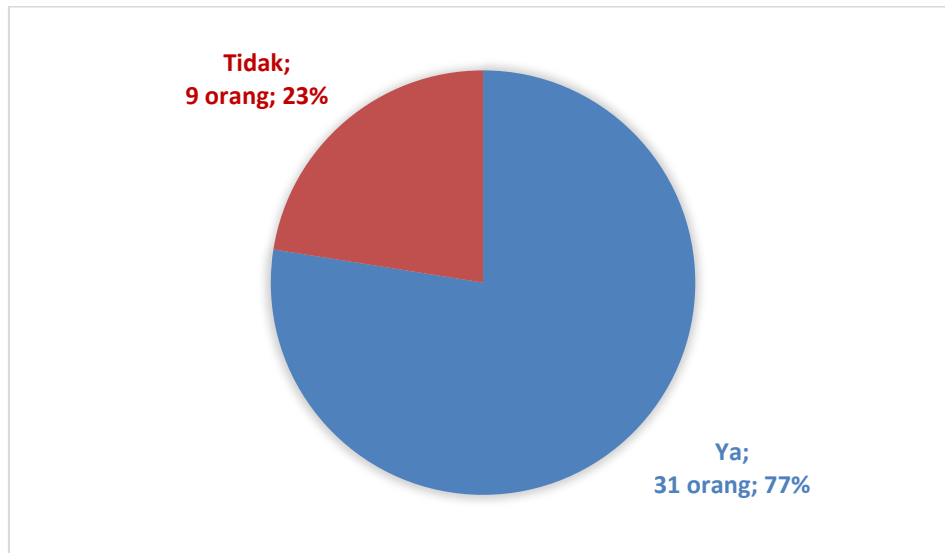
Pertanyaan kedua, menurut anda seberapa menarik tampilan UI dan desain visual yang ditampilkan dalam aplikasi ini?

Diagram 2. Diagram Hasil Ketertarikan Responden Terhadap Tampilan UI dan Desain Visual yang ada pada Aplikasi.



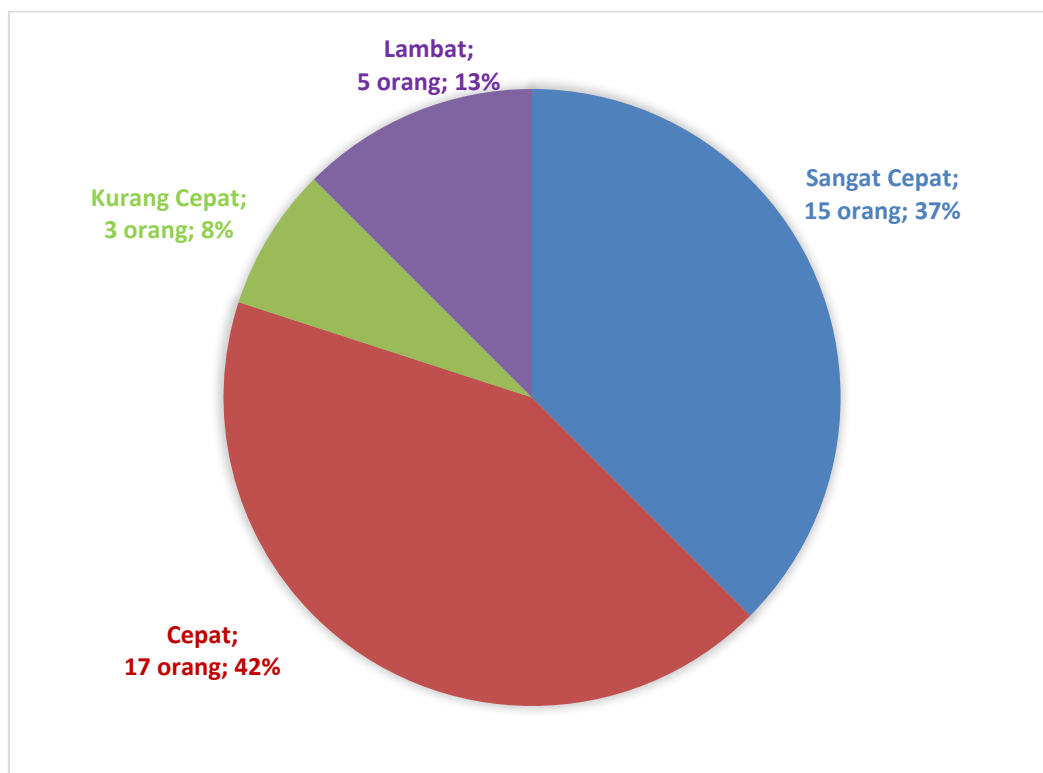
Pertanyaan ketiga, setelah membaca cerita rakyat dengan aplikasi ini apakah anda bisa mengambil pelajaran dari nilai-nilai moral dan pengetahuan sejarah dari cerita tersebut?

Diagram 3. Diagram Hasil jawaban Responden dalam mengambil Pelajaran dari Nilai-nilai dan Pengetahuan Sejarah dari Cerita tersebut.



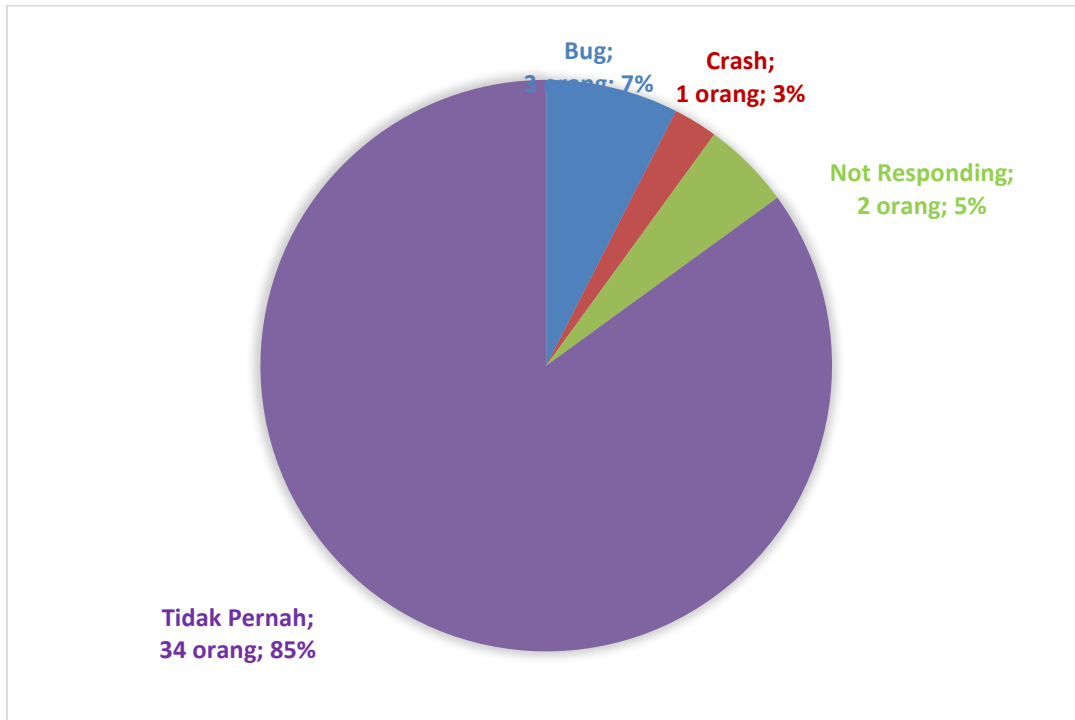
Pertanyaan Keempat, seberapa cepat anda mengenal dan mempelajari fitur-fitur yang ada pada aplikasi ini?

Diagram 4. Diagram Hasil jawaban Responden dalam Kecepatan dalam Mengenal dan Mempelajari Fitur-fitur yang ada pada aplikasi



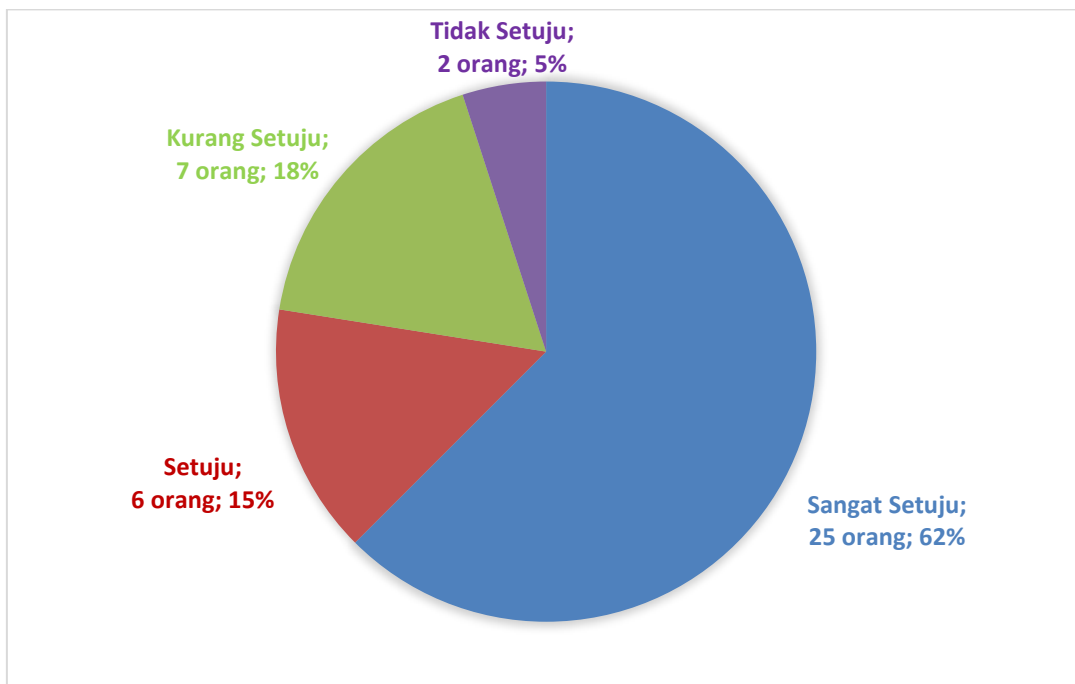
Pertanyaan Kelima, apakah anda menemui masalah-masalah pada system saat menggunakan aplikasi?

Diagram 5. Diagram Hasil Temuan Responden terhadap Masalah-masalah pada Sistem pada saat Menggunakan Aplikasi



Pertanyaan Keenam, apakah anda setuju dengan adanya aplikasi ini dapat digunakan sebagai media untuk melestarikan cerita rakyat jambi?

Diagram 6. Diagram Hasil Persetujuan Responden pada Aplikasi yang dapat digunakan sebagai Media untuk Melestarikan Cerita Rakyat Jambi.



Pertanyaan ketujuh, setelah menggunakan aplikasi ini, berikan saran anda agar aplikasi ini dapat dikembangkan lebih lanjut dan lebih menarik.

Tabel 1. *Tabel Saran untuk Aplikasi ini*

No.	Saran
1.	Kalau bisa ceritanya ditambah, terutama cerita-cerita yang kurang terkenal.
2.	Tolong diperbaiki bug pada aplikasinya.
3.	Dengan gaya komik kekinian cerita rakyatnya menjadi lebih seru untuk dibaca.
4.	Terus kembangkan aplikasinya, karena punya potensi yang bagus untuk melestarikan budaya.
5.	Visualnya bagus dibuat versi komik, menanti versi-versi cerita lainnya.

5. Kesimpulan

5.1 Simpulan

Dari hasil evaluasi kuesioner tersebut dapat kita ambil kesimpulan sebagai berikut:

1. 57 % dari responden yang sangat setuju aplikasi komik interaktif membuat menjadi tertarik untuk membaca dan mengenal cerita rakyat Jambi,
2. 50% dari responden yang menyukai tampilan UI dan desain visual yang ada pada aplikasi. 77% dari responden bisa mengambil pelajaran dari nilai-nilai moral dan pengetahuan sejarah dari cerita pada aplikasi,
3. 42% dari responden dengan cepat bisa mengenal dan mempelajari fitur-fitur yang ada pada aplikasi,
4. 85% dari responden tidak pernah menemui masalah-masalah pada sistem saat menggunakan aplikasi,
5. 62% dari responden sangat setuju bahwa aplikasi ini dapat digunakan sebagai media untuk melestarikan cerita rakyat Jambi.

5.2 Saran

Hasil kuesioner menunjukkan bahwa aplikasi ini masih memiliki masalah seperti *bug*, *crash* dan *not responding* serta beberapa orang mengalami kesulitan untuk beradaptasi menggunakannya. Sehingga kedepannya diharapkan aplikasi ini dapat terus dikembangkan dan diperbaiki agar semakin menarik dan dapat menjadi media untuk melestarikan budaya-budaya daerah lainnya.

6. Daftar Rujukan

- [1] Yusra, D., 2014. Pembelajaran Bahasa dan Sastra Berbasis Budaya. *Jurnal Bahasa, Sastra dan Pembelajarannya*, Vol 4, No.1, Hal 17-22.
- [2] Muhammad, Ismail., 2014. Pengembangan Aplikasi Game Dengan HTML5 dan Javascript untuk mengukur kecerdasan anak. *ComTech*, Vol 5 No.2, Hal 636-646.
- [3] Shneiderman, B., & Plaisant, C. (2010). *Designing The User Interface : Strategies for Effective Human-Computer Interaction*, 5th edition. United States of America: Pearson Education.
- [4] Pranantha, D., Bellotti, F., Berta, R., Gloria, AD (2012). A Format of Serious Games for Higher Technology Education Topics.