

PEMANFAATAN TEKNOLOGI ADOBE FLASH DAN MDLC UNTUK ANIMASI PENGENALAN PAKAIAN TRADISIONAL INDONESIA

Herlan Sutisna¹, Agung Baitul Hikmah²,

¹Teknik Informatika Universitas BSI Bandung
herlan.her@bsi.ac.id

²Manajemen Informatika AMIK BSI Tasikmalaya
agung.abl@bsi.ac.id

ABSTRAK

Negara Indonesia merupakan negara kepulauan dengan kondisi geogefis yang luas dan beragam. Hal tersebut yang menjadikan indonesia banyak sekali kebudayaan. Pada era teknologi jaman sekarang, teknologi digital terus berkembang dengan berbagai media informasi yang dapat di akses dengan mudah. Salah satu contoh pembelajaran media animasi interaktif yang dapat mempermudah dalm proses belajar mengajar, dimana pengguna tidak hanya di berikan materi saja, tetapi bisa berinteraksi dengan fitur pembelajaran tersebut. Pengenalan pakaian adat tradisional masih kurang diminati oleh sebagian masyarakat. Terutama bagi anak-anak dan perlu adanya pengenalan mengenai pelajaran budaya tersebut. Dengan adanya media animasi interaktif pengenalan pakaian tradisional ini dapat dapat membantu mengenalkan pakaian tradisional. Animasi ini berbasis *desktop* dengan metode *Multimeida Development Life Cycle* (MDLC) sebagai proses pengembangan perangkat lunak yang secara berurutan dimulai dari konsep, desain, mendapatkan materi konten, Pemasangan, pengujian, dan dokumentasi. Aniamasi ini dapat menunjang proses pengenalan pakaian tradisional Indonesia dengan cara bermain sambil belajar.

Katakunci: Animasi Interaktif, Pakaian Adat Tradisional indonesia, *Multimeida Development Life Cycle* (MDLC).

I. PENDAHULUAN

Negara indonesia merupakan negara kepulauan dengan kondisi geogefis yang luas dan beragam.hal tersebut yang menjadikan indonesia banyak sekali kebudayaan.oleh karena itu dapat kita lihat secara fisik melalui pakaian adat yang di pakai dari berbagai pulau yang ada di indonesia.tentunya hampir setiap provinsi mempunyai pakaian adat yang berbeda-beda. Tentunya sebagai rakyat indonesia kita harus bangga,dengan banyaknya berbagai kebudayaan yang ada di tanah air.

Tentunya hal berbalik bagi generasi muda indonesia sekarang ini yang sudah melupakan kebudayaan kita sendiri,dengan perkembangan jaman modern ini, kebudayaan kita hampir dilupakan.arus globalisasi mulai terasa di kota-kota besar.akibatnya masyarakat dan generasi muda lebih mengenal budaya barat yang *modern* dari pada budaya lokal.hal ini juga menyebabkan generasi anak muda tidak tertarik untuk mempelajari budaya lokal.pengenalan budaya pakaian adat perlu adanya perhatian lagi dari

pemerintah. agar masyarakat lebih mencintai budaya yang ada di daerah-daerah tersebut. Pakaian adat pun kini sangat sulit untuk dijumpai. Kalau adapun hanya di acara-acara tertentu saja. misalnya di acara upacara kematian, acara adat tradisional, dan acara pernikahan. bahkan selain itu anak-anak sekolah dasar jarang sekali mendapat pembelajaran tentang pakaian adat. dan bahkan tidak tahu sama sekali.

II. KAJIAN PUSTAKA

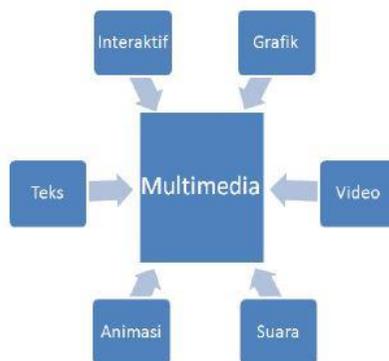
A. Media Pembelajaran

(Zulaikhah, 2013) "media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan dan dimanfaatkan untuk menyalurkan pesan dan informasi pembelajaran, sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai kompetensi yang diharapkan".

(Agung Tri Yunanto, 2015) "Kebudayaan sebagai acuan yang menjadi pemandu perilaku orang dalam suatu komunitas dan diinkubasi dalam kehidupan keluarga. Ini mengatur perilaku kita dalam kelompok, membuat kita peka terhadap masalah status, dan membantu kita mengetahui apa tanggung jawab kita adalah untuk grup. Budaya yang berbeda struktur yang mendasari yang membuat bulat masyarakat dan komunitas persegi".

B. Multimedia

(Ade Riyantika Dewi, 2015) "Multimedia merupakan kombinasi teks, seni, suara, gambar, animasi, dan video yang disampaikan dengan komputer atau dimanipulasi secara digital dan dapat disampaikan dan/atau dikontrol secara interaktif. Dari definisi di atas, sebuah sistem multimedia dapat digambarkan seperti pada Gambar 1."



Gambar 1 Gambaran multimedia

C. Multimedia interaktif

(Ade Riyantika Dewi, 2015) "Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh: multimedia interaktif adalah pembelajaran interaktif, aplikasi permainan. Sedangkan pembelajaran diartikan sebagai proses penciptaan lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar".

D. Tinjauan Studi

Penelitian yang dilakukan oleh Candra Agustina, 2015 "Aplikasi Game Pendidikan Berbasis Android Untuk Memperkenalkan Pakaian Adat Indonesia". Penelitian ini bertujuan untuk mengenalkan pakaian adat Indonesia, Aplikasi yang dipilih adalah game puzzle dengan gambar-gambar pakaian adat dari seluruh Indonesia.

Penelitian yang dilakukan oleh Dwi Nugraheny, 2016 "Edugame interaktif pengenalan pakaian adat nasional indonesia". Penelitian ini bertujuan untuk dapat menjadi media pembelajaran dan berkreatifitas, sehingga mempermudah pengguna dalam memahami Pakaian Adat Nasional.

III. METODE PENELITIAN

1. Observasi

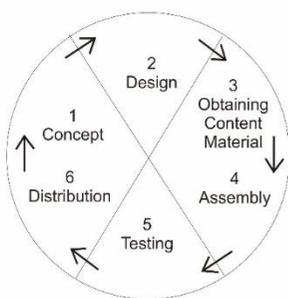
Observasi dilakukan melalui survei terhadap masyarakat dan anak-anak sekolah dasar, observasi ini menyatakan bahwa pentingnya media pembelajaran agar mengenal lebih jauh tentang pembelajaran pakaian adat tradisional Indonesia

2. Studi pustaka

Studi pustaka merupakan langkah yang dilakukan dengan cara mencari data melalui literatur dan kepustakaan sebagai suatu acuan dalam pengumpulan data yang diperlukan, baik dari media cetak maupun dari media elektronik.

A. Metode Pengembangan

Metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan adalah *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Pengembangan multimedia dalam pembelajaran harus melalui tahapan-tahapan yang terancang dengan baik dan tersusun agar produk memiliki kualitas yang baik dan dapat digunakan dalam pembelajaran.



Gambar 2. (Tahap pengembangan aplikasi multimedia)

Sumber : (Sutopo, 2012)

1. Concept

Dalam tahapan ini dilakukan identifikasi perkiraan kebutuhan

yang dihasilkan dari pengamatan pada penelitian, serta pembuatan materi untuk evaluasi matakuliah Algoritma dan Pemrograman. Disamping itu dilakukan analisis mengenai teknologi, macam multimedia, dan penyimpanan nilai hasil belajar mahasiswa.

2. Design

Dalam tahap ini dilakukan pembuatan desain visual tampilan, *interface*, *storyboard* dan struktur navigasi. Desain multimedia memerlukan pemetaan struktur navigasi (*navigation structure* atau *site map*) yang menggambarkan hubungan antara beberapa konten dan membantu mengorganisasi konten dan disamping itu, pada tahap ini juga dibuat perancangan algoritma untuk aplikasi evaluasi pembelajaran.

3. Obtaining content material

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan bahan seperti *image*, animasi, audio dan video. Bahan yang diperlukan dapat diperoleh dari perpustakaan, atau pembuatan khusus untuk aplikasi ini.

4. Assembly

Tahap *assembly* merupakan tahap dimana seluruh objek multimedia dibuat berdasarkan *storyboard* dan struktur navigasi yang berasal dari tahap *design*. Dalam tahap ini dilakukan pembuatan ilustrasi, audio dan video, serta pemrograman.

5. Testing

Tahap *testing* (uji coba) dilakukan setelah selesai tahap pembuatan. Pertama-tama dilakukan uji coba secara modular untuk memastikan apakah hasilnya seperti yang

diinginkan. Selanjutnya dilakukan uji coba untuk evaluasi matakuliah yang melibatkan mahasiswa dan dosen. Dari hasil uji coba dilakukan perbaikan sesuai dengan saran masukan dari mahasiswa dan dosen. Dari hasil perbaikan dilakukan uji coba lagi agar meningkatkan kinerja aplikasi sehingga memenuhi kebutuhan untuk evaluasi hasil belajar mahasiswa.

6. *Distribution*

Setelah uji coba yang mungkin perlu dilakukan beberapa kali, dalam tahap ini dilakukan pembuatan

master file, pedoman penggunaan aplikasi, serta dokumentasi sistem.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Perancangan Perangkat Lunak

A. Analisa Kebutuhan

Pada media interaktif ini analisa kebutuhan uraikan secara garis besar sebagai berikut:

1. Pembelajaran mengenai memperkenalkan pakaian adat tradisional provinsi indonesia yang dikemas dengan tampilan menarik.
2. Permainan interaktif untuk melatih daya ingat dan kecerdasan pengguna terhadap materi yang sudah di berikan.

4.2 Tampilan Judul

Tampilan judul ini berisi format *loading* berpungsi sebagai tampilan *intro* pembuka aplikasi.



Gambar 3 (Tampilan judul)

4.3. Tampilan Menu Utama

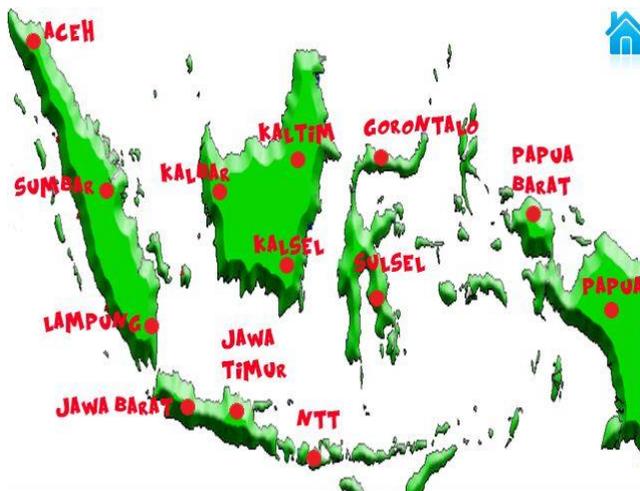
Dalam Tampilan ini memperlihatkan *button* Pembelajaran dan *Button* Permainan dan juga *button* Tentang aplikasi ini.



Gambar III.9. (Tampilan Menu utama)

4.4. Tampilan Sub menu Pembelajaran

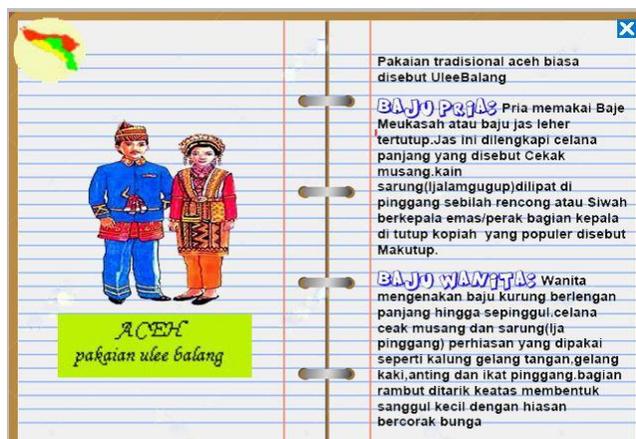
Dalam sub menu pembelajaran ini menampilkan sebagian provinsi di indonesia, dan juga menu *home*.



Gambar 4 (Tampilan submenu pembelajaran)

4.5. Tampilan submenu dari menu pembelajaran

Tampilan ini mengenalkan pakain adat tradisional provinsi indonesia tentang baju pria dan wanita dan juga nama baju tersebut.



Gambar 5 (Tampilan submenu dari menu pembelajaran)

4.6. Tampilan Menu permainan

Dalam tampilan ini ada *Button* Mulai dan ada *button* petunjuk dan juga *button* home



Gambar 6 Tampilan Permainan
Sumber :(Penelitian 2017)

3.7. Tampilan Sub menu dari Menu permainan

Dari menu permainan ini menampilkan Beberapa gambar baju daerah,yang harus di pilih salah satu yang benar.



Gambar 7 (Tampilan submenu dari menu permainan)

4.8. Tampilan Nilai Akhir game dari sub menu permainan

Menampilkan hasil game seperti sisa Kesempatan dan nilai akhir.



Gambar 8 Tampilan Nilai Akhir game dari sub menu permainan

4.9. Kuseoner

Dalam Hasil survei kuseoner terhadap aplikasi animasi interaktif ini.dapat di simpulkan bahwa aplikasi ini sebagai media untuk meambah wawasan pengguna dalam memahami pakaian adat tradisional tersebut.selain itu permainanya melatih daya ingat pengguna untuk memilih gambar dalam “Tebak gambar”

No	PERTANYAAN KUISIONER	Ya	Tidak
1	Apakah Tampilan Aplikasi Pengenalan pakaian adat tradisional ini sangat menarik?		
2	Apakah dengan adanya aplikasi ini pengguna sudah tahu tentang pakain adat daerah tersebut?		
3	Apakah dengan aplikasi ini pengguna dapat informasi tentang pakain adat daerah di seluruh indonesia?		
4	Apakah aplikasi ini layak untuk di Oprasikan?		
5	Apakah Informasi Yang Diberikan Oleh Aplikasi Ini Sudah Memenuhi Kebutuhan Pengguna?		
6	Apakah semu fitur dalam aplikasi ini sudah berjalan dengan baik?		
7	Apakah aplikasi ini dapat membuat pengetahuan pengguna bertambah?		
8	Apakah pengguna sudah dapat membedakan beberapa pakain adat Tradisional di indonesia?		
9	Apakah dengan animasi pengenalan pakaian adat ini pengguna akan Giat lagi belajar pengetahuan budaya indonesia?		
10	Apakah aplikasi ini membuat bertambah pengetahuan bagi pengguna?		

Gambar 9 (Pertanyaan kuesioner)

QUESTIONER **A.2. Pengujian kuisisioner**

Nama : *REHAN*
 Usia : *8 tahun*
 Status : *Pelajar*

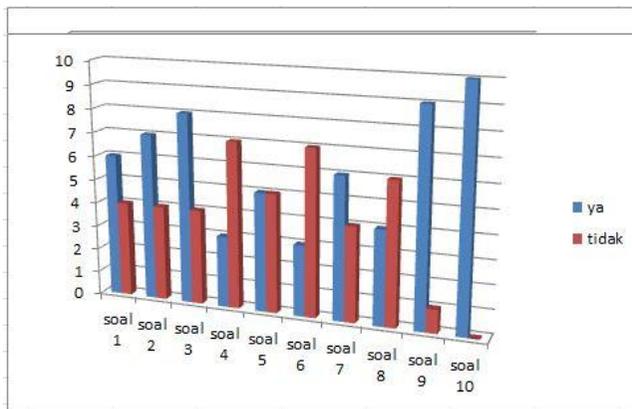
Perancangan program animasi interaktif pengenalan pakaian adat tradisional indonesia untuk anak sekolah dasar

No	PERTANYAAN KUISISIONER	Ya	Tidak
1	Apakah Tampilan Aplikasi Pengenalan pakaian adat tradisional ini sangat menarik?		✓
2	Apakah dengan adanya aplikasi ini pengguna sudah tahu tentang pakain adat dnerah tersebut?	✓	
3	Apakah dengan aplikasi ini pengguna dapat informasi tentang pakain adat daerah di seluruh indonesia?	✓	
4	Apakah aptikasi ini layak untuk di Oprasikan?	✓	
5	Apakah Informasi Yang Diberikan Oleh Aplikasi Ini Sudah Memenuhi Kebutuhan Pengguna?		✓
6	Apakah semua fitur dalam aplikasi ini sudah berjalan dengan baik?		✓
7	Apakah aplikasi ini dapat membuat pengetahuan pengguna bertambah?	✓	
8	Apakah pengguna sudah dapat membedakan beberapa pakain di indonesia?	✓	
9	Apakah dengan animasi pengenalan pakaian adat ini pengguna akan Giat lagi belajar pengetahuan budaya indonesia?	✓	
10	Apakah aplikasi ini membuat bertambah pengetahuan pengguna?	✓	

Ket: Beri tandav pada jawaban yang di pilih.

Tasikmalaya,5 agustus 2017

Gambar 10 (jawaban Pengguna)



Gambar 11 (Grafik Kuesioner Pengguna)

V. KESIMPULAN

5.1. Kesimpulan

Kesimpulan berdasarka hasil diantaranya;

1. Memperkenalkan pakaian adat tradisional indonesia kepada masyarakat dan anak-anak agar bisa mengenal budaya pakaian yang ada di indonesia.

2. Dengan adanya Animasi interaktif pengenalan ini. anak bisa memperdalam Pengetahuannya tentang budaya lokal terutama pakaian tradisional yang ada di indonesia.
3. Media interaktif sebagai salah satu alternatif untuk belajar mengajar,

lebih maksimal apabila di dukung oleh media pembelajaran lainnya.

4. Materi-materi dikemas dalam bentuk media interaktif yang dimana di dalamnya menyuguhkan pembelajaran yang menggugah pengetahuan anak juga emosional anak tersebut.

5.2. Saran

1. Masih kurangnya pembelajaran ini dalam memperkenalkan pakaian adat yang masih belum lengkap dalam pemaparannya dikarenakan aplikasi tersebut yang terbatas.
2. Terhambatnya aplikasi ini, sehingga beberapa pakaian adat provinsi yang ada di Indonesia, tidak seluruhnya bisa ditampilkan

DAFTAR PUSTAKA

- AB, Hikmah, Jejen Jaeni. 2015, Perancangan Animasi Media Pembelajaran Interaktif Matematika Berbasis Android. *Jurnal Teknik Informatika*, Vol 1. Hal 156-165
- Agustina, Candra, dan Tri, Wahyuni. 2015. Aplikasi Game Pendidikan Berbasis Android Untuk Memperkenalkan Pakaian Adat Indonesia. *IJSE - Indonesian Journal on Software Engineering* Vol 1, Hal 1-8
- AidaR, Nurul, Amanda Pasca Rini. 2015. Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Kemampuan Bersosialisasi Pada Pendidikan Anak Usia Dini. *PERSONA* Vol 4, No 1, 13.
- Alfi Syahrin ,Yusnia, dan Kodrat Iman Satoto,dan Kurniawan Teguh Martono.2015. Perancangan dan Pengembangan Permainan “Super Sigi” Menggunakan Stencyl. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Komputer Vol 3 Nomor 1, 7.*
- Birgita Lasapu Priscilia dan Bramantya dan Ryan Pratama Sutanto. 2015. Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Tentang Pakaian Adat Dalam Bentuk Boneka Tangan Untuk Anak Usia 6-8 Tahun. *Jurnal DKV Adiwarna, Universitas Kristen Petra* vol 1, no 6, 1-20.
- Kurniawan,Didik, dan Aristoteles dan Ahmad Amirudin.2015. Pengembangan Aplikasi Sistem Pembelajaran Klasifikasi (Taksonomi) dan Tata Nama Ilmiah (Binomial Nomenklatur) pada Kingdom Plantae (Tumbuhan) Berbasis Android. *Jurnal Komputasi Vol. 3, No. 2, 9.*(27 juli 2017)
- Maolidah, Hana, 2016. Pemanfaatan Aplikas Swishmax Untuk Rancang Bangun Aplikasi Materi Sandi-Sandi Dalam Pramuka. *Konferensi Nasional Ilmu Sosial & Teknologi*, 5. (05 juli 2017)
- N Hasanah, H Sutisna, Y Apriyani.2014.Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Tokoh Pahlawan (SIMNASIPTEK),Vol 1. hal 121-126
- Nugraheny Dwi, dan Ayuningtias, Destiranti. 2016. Penerapan Edugame Interaktif untuk Pengenalan Pakaian. *Jurnal Simetris, Vol 7 No 1*, 1-6. (20 juni 2017)
- Nadiroh,Yuli, dan Rachmat Hidayat. 2017. Aplikasi Multimedia Interaktif Pembelajaran Hiragana,Jepang Pada Sman 13 Kabupaten Tangerang. *Jurnal Teknik Komputer Vol. 3, No. 1,, 6.* (29 juni 2017)
- Puspitaningrum, Nita. Dewi. 2012. Peran Surat Kabar sebagai Agen Sosialisasi Politik Masyarakat Dusun Paraksari

- Pakembinangun Pakem Sleman Yogyakarta. *Jurnal Citizenship Vol 1, No 2, 11.* (05 juli 2017)
- Riyantika Dewi Ade, dan Rizal Isnanto, dan Kurniawan Teguh Martono.2015. Aplikasi Multimedia sebagai Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Budaya di Indonesia menggunakan Unity Engine untuk Sekolah Dasar. *jurnal teknologi dan sistem komputer volume 3 nomor 7, 10.*(05 juli 2017)
- Rendrahadi, dan Andreas Handoyo, dan Alexander Setiawan. 2017. Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Budaya Indonesia pada Mobile Device Berbasis Android. *Jurnal Infra vol 5, no 1, 5.*(05 juli 2017)
- Rosya, Mutiara 2014. Pakaian adat aceh diambil dari: <http://www.kebudayaanindonesia.com/2013/05/nanggroe-aceh-darussalam.html>(12 agustus 2017)
- Zulaikhah.2013.GAMBAR.Animasi Sebagai Media Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar, *Jurnal Magistra Vol 4, No 1*
- Tri Yunanto. Agung, A. Y. 2015. Penciptaan Buku Ilustrasi Pakaian Adat Bregada Hadiningrat Kraton Yogyakarta Sebagai Upaya Pengenalan Pakaian Tradisional Kepada. *Jurnal Art Nouveau Vol 4, No 1, hal.12.*
- Sutopo,Hadi.2012.Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Multimedia Dengan Flash, PHP, dan MySQL. *Jurnal Informatika. Vol 11 No.1 Hal 1-7*