

Aplikasi Pengenalan Peta Indonesia, Adat Istiadat dan Suku Bangsa

Muhammad Iqbal Hanafri¹, Sinta Oktapiani²

¹Dosen STMIK Bina Sarana Global, ²Mahasiswa STMIK Bina Sarana Global

Email : ¹miqbalhanafri@stmikglobal.ac.id, ²sintaoktapiani@stmikglobal.ac.id

Abstrak— Perancangan aplikasi pengenalan peta Indonesia adat istiadat dan suku bangsa untuk kalangan pelajar dan masyarakat, merupakan langkah awal dalam proses pembelajaran dan merupakan suatu media pembelajaran pengenalan 34 provinsi, adat istiadat dan suku bangsa. Aplikasi pengenalan peta Indonesia, adat istiadat dan suku bangsa ini di kemas dengan semenarik mungkin dengan penambahan audio visual seperti video dan *sound*, yang mempermudah para pelajar maupun masyarakat dalam penggunaannya, karena dapat digunakan untuk individual (sendiri) maupun kelompok belajar. Aplikasi di rancang sebaik mungkin agar bisa digunakan oleh semua kalangan pelajar maupun masyarakat. Oleh karena itu diharapkan aplikasi ini dapat membantu para pelajar dan masyarakat, agar lebih mengenal, meletarikan adat istiadat bangsa Indonesia dan menambah wawasan dalam bidang budaya Indonesia. Dalam perancangan aplikasi ini penulis memanfaatkan penggunaan perangkat lunak pengolah animasi dengan penggunaan *Action Script 2.0* dan beberapa *software* pendukung, agar dalam jalannya *software* akan terlihat lebih menarik dalam segi tampilan maupun animasi yang ada di tampilan.

Kata kunci— Media Pembelajaran, Adat dan Suku bangsa.

I. PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara yang memiliki 34 provinsi, masing-masing provinsi memiliki berbagai macam adat istiadat dan suku bangsa. karena, banyaknya provinsi, adat istiadat dan suku bangsa. Masyarakat di indonesia khususnya pelajar kurang mengetahui wawasan mengenai adat istiadat dan suku bangsa.

Indonesia tidak mau ketinggalan dengan negara-negara maju. Sekarang ini, komputer sudah mulai diperkenalkan di sekolah. Mulai dari pendidikan prasekolah (*playgroup*) sampai universitas. Meskipun demikian, dalam proses belajar mengajar ada beberapa cara penyampaian materi, diantaranya dengan media konvensional dan media pembelajaran. Media konvensional (buku) banyak digunakan dalam proses belajar mengajar. Namun yang lebih menarik saat ini yaitu media pembelajaran yang memiliki audio visual seperti video, *sound* yang mempermudah masyarakat atau pelajar dalam penggunaannya.

Bagi kalangan taman kanak-kanak dan sekolah dasar, sudah tersedia berbagai media pembelajaran melalui komputer yang memungkinkan pembelajaran secara interaktif tanpa meninggalkan sifat anak-anak, yaitu bermain. Namun, media pembelajaran belum mencakup semua aspek kehidupan. Sementara media pembelajaran yang saat ini berkembang, hanya bersifat umum. Seperti media pembelajaran menghitung, menyamakan objek, puzzle dan menggaji.

Berdasarkan uraian di atas maka penting dibuat sebuah aplikasi pembelajaran yang dapat mempermudah proses pembelajaran dan oleh karena itu, penulis melakukan penelitian dengan judul “Aplikasi Pengenalan Peta Indonesia, Adat Istiadat dan Suku Daerah”.

A. Perumusan Masalah

Perumusan masalah yang dihadapi dalam Perancangan Aplikasi Pengenalan Peta Indonesia, Adat Istiadat dan Suku bangsa yaitu:

1. Bagaimana cara mempelajari suku bangsa, adat istiadat dan suku bangsa secara singkat dan mudah?
2. Bagaimana cara merancang aplikasi untuk mempelajari peta Indonesia, adat Istiadat dan suku bangsa?
3. Bagaimana implementasi aplikasi untuk mempelajari suku bangsa, adat istiadat dan suku bangsa di indonesia?

B. Batasan Masalah

Dalam kajian ini penulis hanya membatasi kajian pada proses pembuatan Aplikasi Pengenalan Peta Indonesia, Adat Istiadat dan Suku bangsa, hal ini di karenakan penulis memiliki keterbatasan waktu dan keilmuan.

C. Tujuan dan Manfaat

1. Meningkatkan minat pelajar dalam mempelajari Peta Indonesia, Adat Istiadat dan Suku Daerah.
2. Menghargai serta menjunjung tinggi kebudayaan nasional Indonesia.
3. Meningkatkan kualitas hasil proses belajar.
4. Memperkenalkan dan melestarikan Adat istiadat dan Suku bangsa Indonesia

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pelajar mendapatkan wawasan yang lebih luas tentang Peta Indonesia, Adat Istiadat dan Suku Daerah.
2. Dapat mengenal lebih dalam tentang Peta Indonesia serta mengetahui hal-hal mengenai Adat Istiadat dan Suku Daerah.
3. Menghargai dan Melestarikan Adat istiadat bangsa Indonesia.
4. Mengetahui letak negara indonesia yang terdapat dalam sebuah peta.

II. LANDASAN TEORI

A. Pengertian Media Pembelajaran

Gagne (1970) Media adalah berbagai jenis komponen dalam kehidupan siswa yang merangsangnya untuk belajar. Dalam dunia pendidikan Arief S. Sadiman menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk

menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, serta perhatian siswa. (Academia.Edu 2013)

B. Pengertian Adat

Adat adalah gagasan kebudayaan yang terdiri dari nilai-nilai kebudayaan, norma, kebiasaan, kelembagaan, dan hukum adat yang lazim dilakukan di suatu daerah. Apabila adat ini tidak dilaksanakan akan terjadi kerancuan yang menimbulkan sanksi tak tertulis oleh masyarakat setempat terhadap pelaku yang dianggap menyimpang. Menurut Jalaluddin Tunsam (seorang kebangsaan arab yang tinggal di Aceh dalam tulisannya pada tahun 1660). “Adat” berasal dari arab عادات, bentuk jamak dari عادة (adah), yang berarti "cara", "kebiasaan". (Wikipedia 2013).

C. Pengertian Suku Bangsa

Suku bangsa adalah satu kesatuan sosial yang terkait oleh kesadaran terhadap kesatuan budaya yang dikuatkan oleh adanya kesatuan bahasa. Selain itu, suku bangsa juga terikat suatu kesatuan geografis. (Ruhimat 2006:165)

D. Pengertian Adobe Flash Professional

Adobe Flash Professional adalah salah satu aplikasi untuk membuat gambar vektor maupun animasi yang cukup dikenal saat ini. Berkas yang dihasilkan dari perangkat lunak ini mempunyai file extension .swf dan dapat diputar di penjelajah web yang telah dipasang Adobe Flash Player. Flash menggunakan ActionScript. ActionScript dibutuhkan untuk memberi efek gerak dalam animasi. (Angung 2015 : 1)

E. Pengertian Adobe Photoshop

Corel adalah pengembang grafik terkemuka yang memproduksi software media digital yang digunakan lebih dari 100 juta orang di seluruh dunia. Corel draw X4 dirancang untuk memenuhi permintaan desainer grafis yang bekerja di bidang periklanan, percetakan, penerbitan dan sebagainya, corel draw X4 memiliki fitur-fitur yang sangat mudah untuk digunakan yang akan membantu anda dalam menyelesaikan pekerjaan yang berhubungan dengan desain grafis. (Hidayatullah 2009 : 9).

III. PERANCANGAN MULTIMEDIA

A. Spesifikasi Sistem

Kebutuhan spesifikasi sistem dibedakan menjadi dua, yaitu kebutuhan dalam membuat aplikasi pengenalan peta indonesia, adat istiadat dan suku bangsa dan kebutuhan user :

Spesifikasi sistem dalam pembuatan aplikasi

- Intel(R) Core(TM) I3-2328M CPU @ 2.2GHz
- Memori 2 GB
- Hard disk 320 GB
- Sistem Operasi Microsoft® Windows®7 ultimate 32-bit
- Adobe Flash CS3 dan action scrip 2.0

Spesifikasi minimal sistem untuk pengguna

- Processor Intel®™2 Duo CPU T6500 @2.10 GHz
- Memori 2 GB
- Hard disk 320 GB

- Sistem Operasi Microsoft® Windows®7 ultimate 32-bit
- Adobe Flash Player

B. Target Pengguna

Target pengguna untuk aplikasi pengenalan peta indonesia, adat istiadat dan suku bangsa:

- Pelajar
- Umum (Masyarakat)

C. Storyboard

Storyboard adalah sketsa sederhana yang menggambarkan Aplikasi Interaktif Pengenalan Pahlawan Revolusi Indonesia Berbasis Multimedia. Pembuatan storyboard bertujuan untuk menyesuaikan tata urutan tampilan serta untuk melihat kelancaran dalam hal alur aplikasi.

IV. PEMBAHASAN DAN PENGOPERASIAN

A. Pengoperasian Aplikasi

1. Tampilan Awal

Pada tampilan opening dengan animasi yang berjalan dan link ketika tombol Start di tekan maka akan terhubung dengan tampilan Peta Indonesia.



Gambar 1. Tampilan Awal



Gambar 2. Peta Indonesia

Ketika anda mengarahkan pointer pada bagian provinsi tertentu, secara otomatis bagian dari wilayah provinsi tersebut berubah warna menjadi merah, seperti gambar di bawah ini :



Gambar 3. Tampilan *Block* Bagian Provinsi

Ketika bagian provinsi yang anda pilih, telah berwarna merah, maka selanjutnya anda klik kanan 1 kali, pada bagian . maka akan muncul tampilan sub menu provinsi. Seperti contoh di bawah ini:



Gambar 4. Tampilan *List Menu* Utama

Pilih menu *profile* untuk mengetahui informasi *profile* provinsi tersebut, seperti contoh di bawah ini :



Gambar 5. *Profile* Provinsi

Pilih menu *Rumah Adat* untuk mengetahui informasi mengenai rumah adat provinsi tersebut, seperti contoh berikut:



Gambar 6. Tampilan Menu Rumah Adat

Pilih icon stop  , untuk mematikan suara.

Pilih menu *Tarian Daerah*, untuk melihat video tarian daerah. Seperti contoh di bawah ini :



Gambar 7. Tampilan Video Pada Menu Tarian Daerah

Pilih menu *Suku Daerah*, untuk mengetahui informasi suku daerah provinsi tersebut, seperti gambar dibawah ini :



Gambar 8. Tampilan Menu Suku Daerah

Pilih menu *Home* untuk kembali ke Tampilan awal program, seperti berikut ini:

Gambar 9. *Bottom Home*

V. PENUTUP

A. Kesimpulan

Setelah penulis melakukan proses perancangan aplikasi peta Indonesia, adat istiadat dan suku bangsa, mulai dari tahap pra produksi, produksi sampai pasca produksi. Tahap demi tahap proses pembuatan aplikasi telah dilalui. Sehingga penulis menarik beberapa kesimpulan, diantaranya sebagai berikut :

- a. Penggunaan aplikasi pengenalan peta Indonesia, adat istiadat dan suku bangsa merupakan aplikasi pembelajaran untuk kalangan pelajar maupun masyarakat yang dibuat semenarik mungkin, agar dapat bermanfaat, dalam proses pengenalan dan pembelajaran pelajar dan masyarakat.
- b. Metode pembelajaran lebih menarik dibandingkan Media konvensional, seperti buku dikarenakan media konvensional memiliki visual yang terbatas gambar mati atau foto yang mewakili dan menguatkan isi buku atau informasi yang ditulisnya. Sedangkan media pembelajaran lebih mudah di mengerti karena memiliki visual dan multimedia yang membuat tampilan menarik dan mudah di pahami.

B. Saran

Di harapkan pemerintah lebih memberikan apresiasi bagi mahasiswa yang telah membuat aplikasi di bidang pendidikan. Agar masyarakat mempunyai media atau cara lebih mudah untuk mempelajari pengetahuan untuk menambah wawasan pelajar dan masyarakat secara luas.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] L. Agung, *Kupas Tuntas Adobe Professional Flash CS5*, Yogyakarta : Andi Offset, 2011.
- [2] J. P. Alibasa, *Yuk Keliling Indonesia Dalam Sehari*, Jakarta : Taman Mini Indonesia Indah, 2011.
- [3] Anneahira, *Pengertian Suku Bangsa*, www.anneahira.com/pengertian-suku-bangsa.htm
- [4] A. T. Hidayatullah, *41 Teknik Pintar (2 in 1) Aplikasi Grafis Corel Draw X4 Graphic Suite dan Photoshop CS4*, Surabaya : Indah, 2011.
- [5] R. Mardikaningsih, dan R. Sumaryanto, *Sejarah Untuk kelas XII SMA dan MA Program IPS*, Solo : PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri, 2013.
- [6] *Master.co.*, *Sekali Baca Langsung Inget*.
- [7] *Menguasai CSS Photoshop Dalam Sekejap*, Jakarta : Kuncikom, 2012.
- [8] A. S. Rosa, dan M. Shalahuddin, *Rekayasa Perangkat Lunak*, Bandung: Informatika, 2013.
- [9] *Wikipedia*, *Adat.2013*. <http://id.wikipedia.org/wiki/Adat>