

Perancangan Multimedia Pengenalan Tradisi dan Kesenian Labuan Bajo Manggarai Barat Berbasis Android

Adhar¹⁾, Pande Putu Gede Putra Pratama²⁾, I Gede Putra Mas Yusadara³⁾

Program Studi Sistem Informasi

Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali

Denpasar, Indonesia

e-mail: adhath0575@gmail.com, putrapertama@stikom-bali.ac.id, putramas@stikom-bali.ac.id

Abstrak

*Labuan Bajo merupakan Kelurahan yang berada di Kabupaten Manggarai Barat Dimana kelurahan ini sebagai Ibu Kota Kecamatan Komodo dan ibu Kota kabupaten Manggarai Barat. Masyarakat Labuan Bajo dari sejak jaman dulu memiliki 4 Suku meliputi Suku Manggarai, Suku Bajo, Suku Mbojo, dan Suku Bugis. Menurut Yosaldus Paju salah satu pencinta tradisi dan kesenian Labuan Bajo mengatakan seiring dengan kemajuan jaman dan perkembangan teknologi. Tradisi dan kesenian daerah yang pada awalnya dipegang teguh, dipelihara, dan dijaga keberadaannya oleh setiap suku kini sudah hampir punah. Namun dalam pelaksanaan masyarakat di Labuan Bajo harusnya generasi muda terbatas dalam mewariskan tradisi dan tidak memahami latar belakang dan sejarah pewarisan tradisinya. Seiring perkembangan zaman teknologi semakin berkembang pesat Salah satunya adalah *smartphone*. Oleh karena itu, dengan adanya Perancangan aplikasi multimedia pengenalan tradisi dan kesenian Labuan Bajo Manggarai Barat sebagai media informasi yang berguna dalam menanggulangi minat pemuda maupun masyarakat pada umumnya dalam mengenal dan mempelajari Tradisi dan Kesenian Labuan Bajo. Rancangan aplikasi ini menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle*.*

Kata kunci: *Labuan Bajo, Tradisi, Kesenian.*

1. Pendahuluan

Labuan Bajo merupakan Kelurahan yang berada di Kabupaten Manggarai Barat. Dimana kelurahan ini sebagai Ibu Kota Kecamatan Komodo dan ibu Kota kabupaten Manggarai Barat. Masyarakat Labuan Bajo dari sejak jaman dulu memiliki 4 Suku meliputi Suku Manggarai, Suku Bajo, Suku Mbojo, dan Suku Bugis [1]. Empat Suku yang mendiami Labuan Bajo tersebut sudah ada semenjak Indonesia belum merdeka, Namun pada akhirnya dengan adanya perbedaan suku para pendatang dari berbagai daerah menjadi masyarakat yang beragama, yang memiliki berbagai tradisi dan kesenian yang diwariskan hingga saat ini [2].

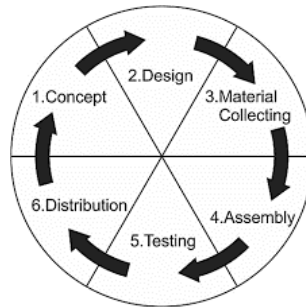
Menurut Yosaldus Paju salah satu pencinta tradisi dan kesenian Labuan Bajo mengatakan seiring dengan kemajuan jaman dan perkembangan teknologi. Tradisi dan kesenian daerah yang pada awalnya dipegang teguh, dipelihara dan dijaga keberadaannya oleh setiap suku, kini sudah hampir punah. Ada beberapa tradisi justru menghilang karena adanya pengaruh kehidupan modern seperti pada generasi muda sekarang yang sudah mulai kurang tertarik dengan tradisi-tradisi peninggalan nenek moyang jaman dulu. Meskipun masih ada beberapa anak muda yang tertarik untuk menjaga tradisi mereka [3].

Seiring perkembangan zaman teknologi semakin berkembang pesat. Salah satunya adalah *smartphone*. Berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh Statcounter (2020). pesatnya perkembangan *smartphone* banyak orang dan bahkan anak muda lebih senang menghabiskan waktu bermain di dunia maya melalui *smartphone* daripada mengeksplorasi alam, budaya warisan leluhur dan potensi daerahnya [4].

Dari permasalahan diatas maka menginspirasi peneliti untuk membuat suatu aplikasi multimedia pengenalan tradisi dan kesenian Labuan Bajo Manggarai Barat sebagai media informasi yang berguna dalam menanggulangi minat pemuda maupun masyarakat pada umumnya dalam mengenal dan mempelajari Tradisi dan Kesenian Labuan Bajo [5]. Aplikasi ini diharapkan mampu memberikan pengetahuan, pengenalan tentang tradisi dan kesenian Labuan Bajo kepada semua orang khususnya masyarakat dan generasi muda. Rancangan dibuat dengan menggunakan *Adobe Animate 2020* dan menggunakan metode *MDLC (Multimedia Development Life Cycle)*. Multimedia pengenalan tradisi dan kesenian Labuan Bajo Manggarai Barat yang akan digunakan pada perangkat *smartphone* android [6].

2. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam merancang aplikasi multimedia pengenalan tradisi dan kesenian ini adalah *Multimedia Development Life Cycle*, tahapan-tahapan metode ini dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Metode Penelitian

2.1 Tahap *Concept*

Pada tahap *concept* yaitu menentukan tujuan analisa mengenai topik yang akan digunakan dalam membuat aplikasi multimedia pengenalan Tradisi dan Kesenian Labuan bajo Manggarai Barat.

2.2 Perancangan (*Design*)

Pada tahap ini membuat spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan dan kebutuhan material atau bahan untuk program. Multimedia Pengenalan Tradisi dan Kesenian Labuan Bajo manggarai Barat ini memiliki Menu Jelajah, Denah, Galeri, Profil, dan Bantuan [7].

2.3 Pengumpulan Bahan (*Material Collecting*)

tahap dimana pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan dilakukan dengan cara Studi pustaka dan Wawancara [8].

2.4 Pembuatan Aplikasi (*Assembly*)

Pada tahap ini akan dilakukan proses merancang dan pembuatan aplikasi multimedia pengenalan tradisi dan kesenian Labuan Bajo Manggarai Barat berbasis android.

2.5 Pengujian Aplikasi (*Testing*)

Tahap *testing* dilakukan setelah menyelesaikan tahap pembuatan (*assembly*) yang bertujuan untuk mengetahui jika ada *error* atau bug pada aplikasi dan kemudian memperbaikinya. Tahapan ini menggunakan Pengujian *Black Box Testing* [9].

2.6 Penyebarluasan (*Distribution*)

Dalam tahapan ini Pengembangan Multimedia Pengenalan tradisi dan kesenian Labuan Bajo disimpan dalam bentuk file dengan format *exe* kemudian dipasang pada *smartphone android* [10].

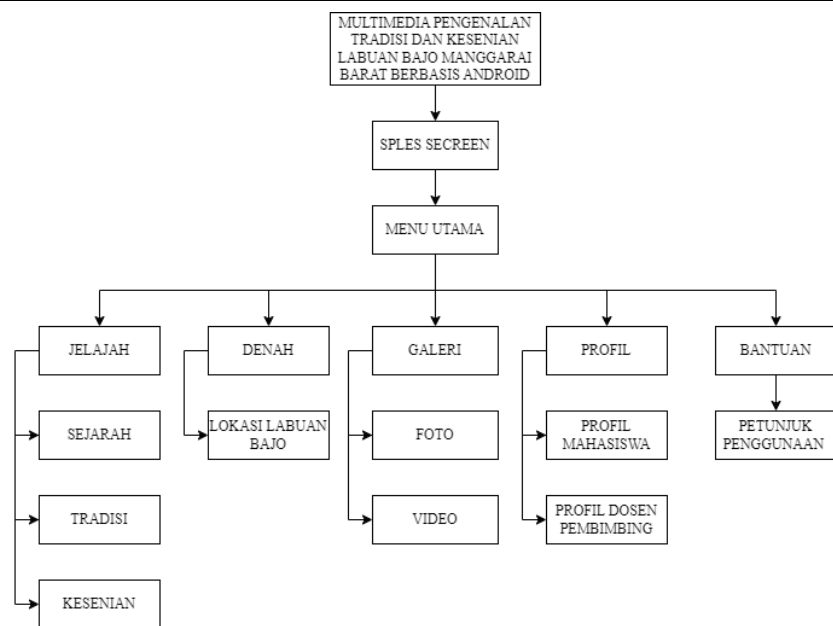
3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Desain Menu sistem

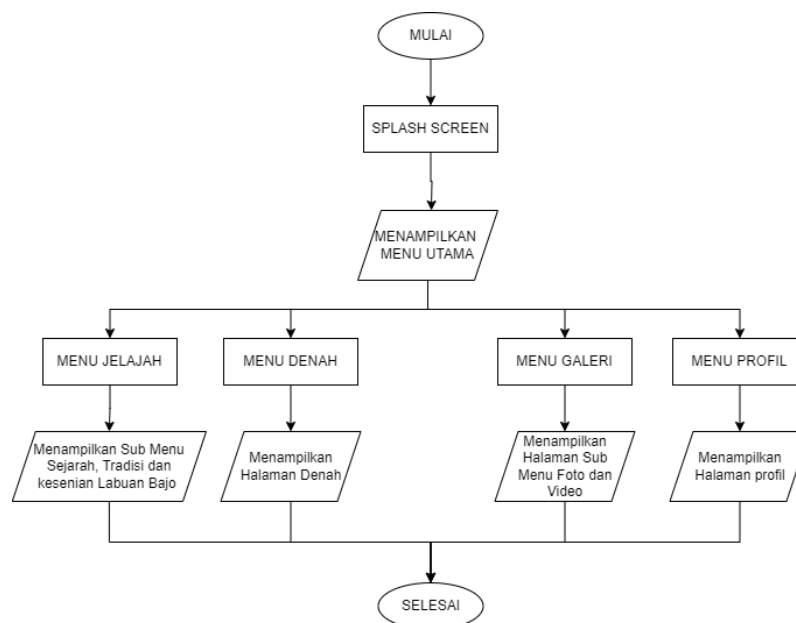
Pada tahap ini akan ditentukan menu apa saja yang terdapat dalam aplikasi dan akan dijadikan acuan akhir terhadap Perancangan Aplikasi multimedia pengenalan tradisi dan kesenian Labuan Bajo Manggarai Barat Berbasis Android yang dapat dilihat pada Gambar 2.

3.2 Flowchart

Dari ide di atas, penulis dapat menggambarkan kedalam *flowchart* agar memudahkan penulis untuk melakukan perancangan sistem. Penggunaan *flowchart* sebagai dasar perancangan sebuah aplikasi multimedia ini sebenarnya sudah cukup mewakili logika-logika peraturan jalannya aplikasi yang digambarkan atau yang akan di rancang yang dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 2. Desain Menu Sistem



Gambar 3. Flowchart Umum Aplikasi

3.3 Desain Antarmuka

Perancangan antar muka merupakan tahapan untuk membuat tampilan atau design dari sistem yang akan di buat. Rancangan tampilan yang dibuat meliputi rancangan struktur menu dan *output* dari Multimedia.

1. *Splash Screen*

Pada bagian *Splash Screen* akan ditampilkan logo ITB Stikom Bali sebagai *opening* pada aplikasi.

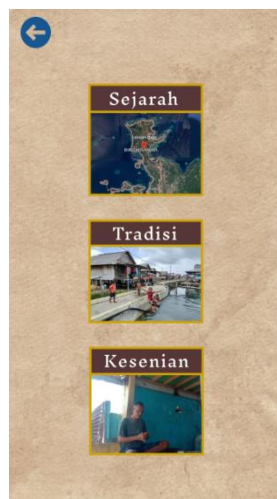
2. Menu Utama

Pada tampilan ini terdapat 4 menu utama yaitu jelajah, denah, galeri dan profil serta menu tambahan yaitu tombol keluar aplikasi, tombol petunjuk penggunaan dan juga tombol musik yang dapat dilihat pada gambar 4.

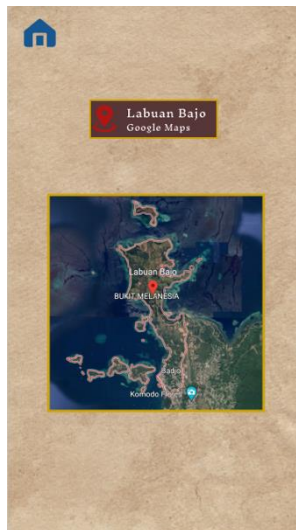
3. Menu Jelajah
Pada menu ini menampilkan informasi terkait sejarah, tradisi dan kesenian yang berada di Labuan Bajo yang dapat dilihat pada gambar 5.
4. Menu Denah
Pada tampilan ini menampilkan informasi lokasi Labuan Bajo melalui Google Maps yang dapat dilihat pada gambar 6.
5. Menu Galeri
Pada tampilan ini menampilkan foto dan video tradisi dan kesenian Labuan Bajo yang dapat dilihat pada gambar 7.
6. Menu Profile
Pada menu profil berisikan profil pembuat aplikasi, dosen pembimbing I dan dosen pembimbing II yang dapat dilihat pada gambar 8.



Gambar 4. Menu Utama



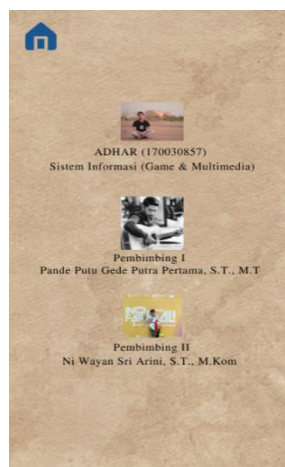
Gambar 5. Menu Jelajah



Gambar 6. Menu Denah



Gambar 7. Menu Galeri

Gambar 8. Menu Profile

4. Kesimpulan

hasil perancangan Multimedia Pengenalan Tradisi dan Kesenian Labuan Bajo Manggarai Barat dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Memudahkan peneliti dalam membuat aplikasi tradisi dan kesenian Labuan Bajo Manggarai Barat Berbasis Android karna prototype yang cukup jelas di tampilkan.
2. Perancangan aplikasi ini menggunakan Adobe Photoshop dan Corel Draw x7
3. Perancangan Aplikasi multimedia ini menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC).
4. menggunakan tampilan menu dan tombol yang sangat sederhana, sehingga pemakai tidak akan kesulitan mengoperasikan aplikasi.

Daftar Pustaka

- [1] Atolmagiatan, "Inilah Tradisi Budaya Asli Labuan Bajo Yang Menarik Untuk Diketahui," *labuanbajotour*, 2019.
- [2] I. A. Wibowo, "Multimedia Pengenalan Tradisi dan kesenian kampong loloan jembrana berbasis android Tahun 2021," *Itb stikom Bali*, 2021.
- [3] Vidyan Habibi, "Aplikasi Multimedia pengenalan kisah wali pitu bali beserta adap dan do'a ziarah kubur berbasis android. Tahun 2021," *ITB Stikom Bali*, 2021.
- [4] Global Statcounter, "Sistem Operasi pengguna Berbagai Jenis Smartphone di Indonesia," *Jakarta*, 2020
- [5] I. G. Darmawan, "Multimedia Pengenalan Objek Wisata Taman Burung 'Bali Bird Park' Berbasis Android," *Denpasar*, 2021.
- [6] Afriza Luqman, "Multimedia Interaktif Pengenalan pilar literasi berbasis android," *Denpasar*, 2021.
- [7] R. Nuraini, "Desain Algorithma Operasi Perkalian Matriks Menggunakan Metode Flowchart," *Jurnal Teknik Komputer Amik Bsi*, vol. 1, no. 1, pp. 144–151, 2015.
- [8] Ainur. Rofiq, "Tradisi slametan Jawa dalam perspektif pendidikan Islam," *Attaqwa Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, vol. 15, no. 2 September, pp. 93–107, 2019, [Online]. Available: <https://doi.org/10.5281/zenodo.3383133>
- [9] D. Silvia, "TARI GAJAH MENUNGGANG: Analisis Perubahan Fungsi Tari Pada Masyarakat Suku Sekak Di Desa Pongok Kecamatan Pongok Kabupaten Bangka Selatan," *Universitas Pendidikan Indonesia*, pp. 1–10, 2017.
- [10] P. Ambarwati and P. S. Darmawel, "Implementasi Multimedia Development Life Cycle Pada Aplikasi Media Pembelajaran Untuk Anak Tunagrahita," *Majalah Ilmiah UNIKOM*, vol. 18, no. 2, pp. 51–58, 2020, doi: 10.34010/miu. V 18i2.3936.