

APLIKASI MULTIMEDIA PENGENALAN SENI BUDAYA PROVINSI RIAU MENGGUNAKAN ADOBE FLASH

Evfi Mahdiyah, Fatayat, Asprindo

Universitas Riau

Kampus Bina Widya, Jl. HR. Subrantas KM. 12,5 Panam - Pekanbaru
evfi.mahdiyah@lecturer.unri.ac.id ; fatayat@lecturer.unri.ac.id

Abstrak : Seni budaya yang terdapat di Provinsi Riau sangatlah beragam. Namun, sebagian masyarakat masih kurang mengenal seni budaya yang terdapat di Provinsi Riau. Penyediaan informasi mengenai seni dan budaya Provinsi Riau yang menggunakan teknologi multimedia dirasa masih kurang. Penelitian ini bertujuan untuk membuat aplikasi multimedia seni budaya Provinsi Riau. Pembuatan aplikasi ini menggunakan *Adobe Flash CS4 Professional*, sedangkan untuk perancangannya menggunakan perancangan multimedia yaitu *Storyboard*, *Flowchart*, dan *Struktur Navigasi Hirarki*. Aplikasi Multimedia Pengenalan Seni Budaya Provinsi Riau ini dapat membantu kalangan usia sekolah dan masyarakat untuk menambah wawasannya tentang seni budaya provinsi Riau. Aplikasi ini juga diharapkan menjadi sarana informasi mengenai kesenian dan kebudayaan di Provinsi Riau.

Kata Kunci : Aplikasi, Multimedia, Seni Budaya, Provinsi Riau, *Adobe Flash*.

Abstract : *Art and culture located in Riau Province is extremely diverse. However, most people are still not familiar with that. Provision of information about the art and culture of Riau province, which uses multimedia technology it is still lacking. This research aims to make multimedia applications of cultural arts Riau Province. This application is built using Adobe Flash CS4 Professional, while its design using multimedia design that is Storyboard, Flowchart, and the structure of Hierarchy Navigation. Multimedia Applications to Introduction of Cultural Arts Riau Province, can help the aged school and community to add insights about the art and culture of the province of Riau. This application is also expected to become a means of information about arts and culture in the province of Riau.*

Keywords : Applications, Multimedia, Arts and Culture, Riau Province, Adobe Flash.

PENDAHULUAN

Provinsi Riau adalah salah satu provinsi yang berada di Indonesia yang terletak di pulau Sumatera, juga memiliki suku, seni dan budaya yang beraneka ragam. Seperti, tari tari, seni ukir, rumah adat, budaya atau tradisi masyarakatnya. Tidak banyak masyarakat, terutama generasi sekarang yang mengenal dengan baik apa saja seni budaya yang terdapat di provinsi Riau. Selain itu, masyarakat juga kurang memahami tentang nilai-nilai sosial budaya, yang terdapat dalam kesenian maupun makna dari setiap pola ukiran.

Masyarakat lebih mudah mendapatkan informasi budaya dari luar dibanding dengan informasi budaya riau. Kemudahan itu dikarenakan informasinya disajikan dengan memanfaatkan teknologi multimedia. Sementara penyediaan informasi mengenai seni dan budaya Riau yang menggunakan teknologi multimedia dirasa masih kurang. Saat ini, informasi mengenai seni budaya provinsi Riau lebih banyak penyajiannya menggunakan bahan cetak atau berbentuk buku, yang kebanyakan isinya berupa tulisan dan gambar yang tidak berwarna, monoton dan cenderung membosankan, sehingga mengurangi minat untuk membacanya terutama bagi kalangan usia sekolah.

Teknologi multimedia menerapkan penggunaan beberapa media yang berbeda untuk menggabungkan dan menyampaikan informasi dalam bentuk *text*, *audio*, grafik, animasi, dan *video*. Teknologi multimedia dapat dimanfaatkan dalam berbagai hal, seperti sebagai media penyampai informasi, sebagai media pembelajaran, media hiburan dll.

Maksud atau tujuan dilaksanakannya penelitian ini adalah untuk membuat sebuah aplikasi multimedia mengenai pengenalan seni budaya provinsi Riau dengan menggunakan *software multimedia (adobe flash)* yang didalamnya menyajikan informasi yang dilengkapi dengan penggunaan audio, animasi dan video mengenai kesenian dan kebudayaan yang terdapat di provinsi Riau.

Aplikasi ini akan memberikan tampilan antarmuka yang menarik dan tidak membosankan, sehingga diharapkan dapat meningkatkan minat masyarakat terutama kalangan usia sekolah untuk belajar tentang seni budaya provinsi Riau.

TINJAUAN PUSTAKA

Penelitian yang dilakukan mengacu pada beberapa buku, baik yang online maupun yang cetak. Literatur yang digunakan berkaitan dengan judul, yaitu : mengenai aplikasi, multimedia, seni budaya provinsi Riau dan Adobe Flash.

1. Aplikasi

Perangkat lunak atau aplikasi merupakan penerapan, pengimplementasian suatu hal, data, permasalahan, pekerjaan ke dalam suatu sarana atau media yang dapat digunakan untuk menerapkan atau mengimplemen tasikan hal atau permasalahan tersebut sehingga berubah menjadi suatu bentuk baru tanpa menghilangkan nilai-nilai dasar dari hal, data, permasalahan atau pekerjaan [9].

Aplikasi berasal dari kata *application* yang berarti penerapan, lamaran, penggunaan. Secara istilah, aplikasi merupakan program siap pakai yang direka untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna atau aplikasi lain dan dapat digunakan oleh sasaran yang dituju [2]. Menurut Supriyanto, aplikasi adalah program yang memiliki aktivitas pemrosesan perintah yang diperlukan untuk melaksanakan permintaan pengguna dengan tujuan tertentu. Sedangkan menurut Janner, aplikasi adalah program atausekelompok program yang dirancang untuk digunakan oleh pengguna akhir [6].

2. Multimedia

Pada abad ke-21 multimedia menjadi keterampilan dasar yang sama pentingnya dengan keterampilan membaca. Sesungguhnya, multimedia pun mengubah hakikat membaca itu sendiri Multimedia menjadikan kegiatan membaca itu dinamis dengan member dimensi baru pada kata-kata [2]. Multimedia merupakan kombinasi teks, seni, suara, gambar, animasi dan video yang disampaikan dengan komputer atau dimanipulasi secara digital dan dapat disampaikan atau dikontrol secara interaktif [8].

Multimedia mempunyai arti tidak hanya integrasi antara teks dan grafik sederhana saja, tetapi dilengkapi dengan suara dan animasi. Sambil mendengarkan penjelasan, dapat melihat gambar, animasi maupun membaca penjelasan dalam bentuk teks. Objek multimedia terbagi menjadi teks, grafik, animasi, bunyi, video dan *interaktif link* [7].

3. Seni Budaya Provinsi Riau

Provinsi Riau kaya akan sumber daya alam, baik kekayaan yang terkandung di perut bumi berupa minyak dan gas bumi, batu bara, maupun kekayaan hutan, sungai, laut dan perkebunannya. Seni budaya Provinsi Riau tidak terlepas dari kontribusi orang melayu Beberapa seni budaya yang terdapat di Provinsi Riau antara lain [1] :

a. Seni Tari

Seni tari di Provinsi Riau sangatlah beragam, masing-masing tarian diketahui memiliki latar belakang, makna, dan fungsinya yang berbeda. Hingga saat ini seni tari khas Provinsi Riau masih terjaga dan tersebar di kota hingga ke wilayah Kabupaten.

b. Seni ukir kayu

Jenis ukiran kayu Riau, bentuk ukiran mengacu pada motif-motif Melayu yang khas, yaitu pada larik yang patah-patah dan memiliki lengkungan yang bebas. Ukiran dapat dibedakan berdasarkan teknik pembuatan, yaitu : Ukiran Tembus dan Ukiran Datar

c. Kebudayaan

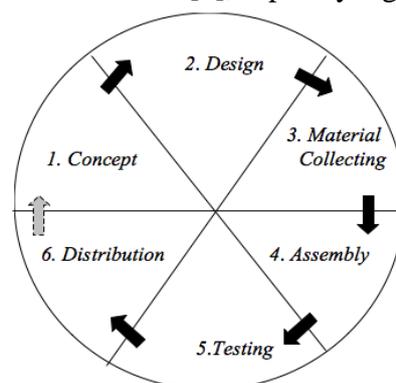
Kebudayaan yang terdapat di Provinsi Riau antara lain : Rumah Adat Tradisional, Festival Lampu Colok, Tradisi Petang Megang (Mandi Balimau), Tradisi Bakar Tongkang dan Permainan Rakyat.

4. Adobe Flash CS4

Adobe Flash CS4 Professional adalah salah satu program animasi grafis yang banyak digunakan para desainer untuk menghasilkan karya-karya profesional, khususnya bidang animasi. Program ini cukup fleksibel dan lebih unggul dibandingkan program animasi lain, sehingga banyak animator yang memakai program tersebut untuk pembuatan program animasi [3].

METODE PENELITIAN

Pembuatan aplikasi multimedia perhitungan sempoa mengacu pada pengembangan multimedia yang dilakukan berdasarkan enam tahap, yaitu *concept*, *design*, *material collecting*, *assembly*, *testing* dan *distribution* [2], seperti yang digambarkan pada Gambar 3.1:



Gambar 3.1 Tahap Pengembangan Multimedia

Tahap *concept* adalah tahap untuk menentukan tujuan, siapa pengguna program (identifikasi *audiens*).

Tahap *design* adalah tahap pembuatan spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan, kebutuhan material untuk program, aplikasi serta tujuan aplikasi.

Material collecting adalah tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan.

Tahap *assembly* adalah tahap pembuatan semua objek atau bahan multimedia.

Tahap *testing* dilakukan dengan menjalankan aplikasi dan melihatnya apakah fungsi-fungsi bekerja dengan baik atau ada kesalahan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Concept

Aplikasi ini bertujuan sebagai sarana pendidikan, informasi, promosi seni budaya Provinsi Riau dan juga menambah wawasan masyarakat tentang seni budaya yang ada di Provinsi Riau.

2. Design (Perancangan)

Tahap perancangan menggunakan *storyboard* yang menggambarkan tampilan dari setiap *scene* dan menggunakan desain struktur navigasi hirarki serta *flowchart* aplikasi.

a. Storyboard

Tahap awal yang dilakukan yaitu pembuatan *storyboard*, yaitu gambar manual (sketsa) atau perancangan yang dibuat secara keseluruhan sehingga menggambarkan suatu cerita. *Storyboard* yang dikembangkan terdiri atas enam *scene* yaitu halaman awal, halaman menu utama, halaman profil, halaman menu seni tari, halaman menu seni ukir dan halaman menu kebudayaan.

b. Struktur Navigasi

Aplikasi multimedia pengenalan seni budaya provinsi Riau ini menggunakan jenis struktur navigasi hirarki. Struktur navigasi hirarki merupakan struktur seperti pohon, konsep navigasi ini dimulai dari satu node yang menjadi halaman utama atau halaman awal. Dari halaman tersebut dapat dibuat beberapa cabang ke halaman-halaman level 1 dan dapat dikembangkan kembali apabila diperlukan.

c. Program Flowchart

Alat bantu yang digunakan pada aplikasi multimedia pengenalan seni budaya Provinsi Riau ini adalah dengan metode diagram alir (*flowchart*). *flowchart* menjelaskan dengan simbol-simbol tertentu yang menggambarkan algoritma yang terjadi.

3. Material collecting

Bahan-bahan yang dikumpulkan berkaitan dengan apa yang akan digunakan pada pembuatan aplikasi, antara lain gambar *clip art*, foto, animasi, *video*, *audio*, dan lain-lain.

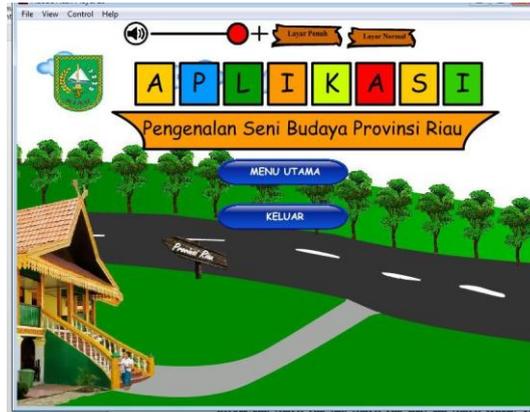
4. Assembly

Tahap pembuatan aplikasi ini merupakan tahapan dimana seluruh objek multimedia dibuat. Pada tahap ini pembuatan aplikasi dilakukan berdasarkan rancangan *storyboard*, program *flowchart*, dan struktur navigasi yang berasal dari tahap desain.

Langkah-langkah dalam pembuatan Aplikasi Multimedia Pengenalan Seni Budaya provinsi Riau antara lain : perekaman suara, pembuatan/pengeditan gambar dan pembuatan animasi. Hasil tampilan dari pembuatan aplikasi multimedia Pengenalan Seni Budaya provinsi Riau adalah :

Tampilan Menu Awal

Menu awal, merupakan halaman awal saat pertama kali aplikasi dijalankan. Tampilan awal ini adalah tampilan yang pertama kali muncul ketika program dijalankan, pada layar ini akan memuat judul dan animasi. Adapun tampilan awal dapat dilihat pada Gambar 4.1



Gambar 4.1 Tampilan Menu Awal

Tampilan Menu Utama

Menu utama adalah tampilan utama aplikasi multimedia pengenalan seni budaya provinsi Riau. Dalam tampilan menu utama ini terdapat lima tombol, yaitu tombol profil, tombol kebudayaan, tombol seni tari, tombol seni ukir, dan tombol Keluar. Untuk memilih menu, caranya hanya menekan tombol tersebut dengan menggunakan *mouse*, adapun tampilan menu utama dapat dilihat pada Gambar 4.2



Gambar 4.2 Tampilan Menu Utama

Tampilan Menu Seni Tari

Tampilan seni tari muncul, ketika tombol seni tari pada tampilan menu utama ditekan. Pada layar menu terdapat lima tombol yaitu, tombol tari zapin, tombol tari persembahan, tombol tari joged lambak, tari rentak bulian dan tombol menu utama untuk kembali ke menu utama. Tampilan seni tari dapat dilihat pada Gambar 4.3.



Gambar 4.3 Tampilan Menu Seni Tari

Tampilan Menu Seni Ukir

Pada tampilan seni ukir terdapat tiga tombol, yaitu tombol seni ukir tembus, tombol seni ukir datar dan tombol untuk kembali ke menu utama, tampilan ini dapat dilihat pada Gambar 4.4



Gambar 4.4 Tampilan Menu Seni Ukir

Tampilan Menu Kebudayaan

Pada tampilan menu kebudayaan, terdapat empat pilihan menu, yaitu rumah adat, lampu colok, petang megang dan bakar tongkang. Ini dapat dilihat pada gambar 4.5



Gambar 4.5 Tampilan Menu Kebudayaan

Tampilan Profil Provinsi Riau

Tampilan ini muncul setelah tombol profil pada menu utama ditekan, pada tampilan ini terdapat tombol aktif untuk melihat penjelasan selanjutnya dan tombol menu utama pada pojok sebelah kiri bawah untuk kembali ke menu utama. Pada halaman ini terdapat penjelasan tentang profil dari Provinsi Riau, tampilan ini dapat dilihat pada Gambar 4.6



Gambar 4.6 Tampilan Profil

4.5. Testing

Pada tahap pengujian, aplikasi diuji melalui pengujian *black-box*. Pengujian dengan menggunakan metode *black-box* yaitu pengujian yang dilakukan untuk antarmuka perangkat lunak, pengujian ini dilakukan untuk memperlihatkan bahwa fungsi-fungsi bekerja dengan baik dalam artian masukan diterima dengan benar dan keluaran yang dihasilkan benar-benar tepat.

Setelah dilakukan beberapa pengujian, *output* yang dihasilkan dari implementasi. Aplikasi Multimedia Pengenalan Seni Budaya Provinsi Riau ini sesuai dengan analisa dan perancangan, seperti yang terlihat pada tabel 1 dibawah ini.

Pengujian	Keterangan	Hasil
Tampilan Intro	Tampilan intro dapat berjalan dengan baik sebelum memasuki tampilan menu utama	Benar
Tombol Menu Utama	Ketika diklik, langsung masuk halaman menu utama	Benar
Tombol Profil Riau	Ketika diklik, langsung masuk halaman profil provinsi Riau	Benar
Tombol Seni Tari	Ketika diklik, akan menuju halaman menu pilihan jenis tari	Benar
Tombol Kebudayaan	Ketika diklik, akan menuju halaman menu pilihan kebudayaan	Benar
Tombol Seni Ukir	Ketika diklik, langsung masuk ke halaman menu pilihan jenis ukir	Benar
Tombol Keluar	Ketika diklik, langsung menutup aplikasi	Benar

SIMPULAN DAN SARAN

Aplikasi Multimedia Pengenalan Seni Budaya Provinsi Riau ini dapat membantu kalangan usia sekolah dan masyarakat, agar dapat menambah wawasannya tentang seni budaya provinsi Riau.

Aplikasi ini juga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran seni budaya di tingkat sekolah dasar maupun menengah, dan diharapkan dapat menjadi sebuah sarana informasi mengenai seni budaya Provinsi Riau.

Aplikasi pengenalan seni budaya Provinsi Riau ini hanya membahas tentang seni tari, seni ukir, dan kebudayaan, sehingga kedepannya diharapkan untuk pengembangan selanjutnya mampu menyajikan informasi lebih lengkap mengenai seni budaya di Provinsi Riau, seperti : informasi tentang kuliner, tempat wisata dan lain-lain.

REFERENSI

- [1] Binsar, Khalis. , Afder Darius dan Mirza Adrianus. 2011. *Budaya Melayu Riau untuk SMP Kelas IX*. PT Inti Prima Aksara. Solo.
- [2] Binanto, I. 2010. *Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya*. Andi Offset. Yogyakarta.
- [3] Fauzan, Rauf. 2011. *Adobe Flash CS4 Proffesional*. http://elib.unikom.ac.id/files/disk1/499/jbptunikomppgdlauffauzan-24909-5-unikom_r-i.pdf [tanggal akses : 22 April 2016].
- [4] Madcoms. 2009. *Panduan Lengkap Adobe Flash CS4 Profesional*. Andi Offset. Yogyakarta.
- [5] Rizkiansyah, I. 2016. *Pengertian Aplikasi*. <http://eprints.uny.ac.id/10031/1/JURNAL.pdf> [tanggal akses : 28 Januari 2016].
- [6] Sutopo, Hadi. 2009. Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Multimedia Dengan Flash, PHP dan MYSQL. *Jurnal Informatika*. Vol 10(2).
- [7] Suyanto, M. 2005. *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing* Andi Offset. Yogyakarta.
- [8] Vaughan, Tay. 2006. *Multimedia : Making It Work*. Edisi 6. Penerbit Andi. Yogyakarta
- [9] Yakub. 2012. *Pengantar Sistem Informasi*. Graha Ilmu. Yogyakarta.