

MEDIA INFORMASI PENGENALAN BUDAYA ADAT DAYAK NGAJU UNTUK ANAK (STUDI KASUS SMPN 3 PALANGKA RAYA)

Rosmiati¹⁾ Susi Hendartie²⁾ Bayu Pratama Nugroho³⁾ Sam'ani⁴⁾ Rudini⁵⁾
Sistem Informasi^{1, 2, 3)} Teknik Informatika^{4 & 5)} - STMIK Palangkraya
fayadhah@gmail.com, sam.stmikplk@gmail.com¹⁾

ABSTRACT

Computer technology can be a material for learning media in order to make it easier for teachers to deliver, provide and explain the subject matter to be discussed. Among other things, through programming and existing applications, computers are able to visualize subject matter that is difficult to present, especially regarding Dayak indigenous culture, in the process of introducing Ngaju Dayak customs. Due to the decreasing number of indigenous Dayak tribes in Central Kalimantan who still maintain and preserve Dayak culture, it is necessary to build an animation program introducing the Ngaju Dayak customs which will be made attractively using Adobe Photoshop and CorelDRAW programs which are then integrated into the Macromedia Flash program which aims to make students at the first level of education. Junior High Schools (SMP) can learn to recognize, appreciate and even love local culture or the culture of their ancestors. The problem of this research is how to design and build an information media to introduce the Dayak culture of Central Kalimantan to junior high school students. This research has resulted in the application of information media for the introduction of the Dayak culture of Central Kalimantan which is used by local content teachers at SMP Negeri 3 Palangka Raya Classes VII to IX

Keywords: Indigenous Dayak Ngaju, Information Media, Macromedia Flash, Junior High School Students

ABSTRAK

Teknologi komputer dapat menjadi bahan untuk media pembelajaran agar dapat memudahkan tenaga pengajar dalam menyampaikan, memberikan dan menjelaskan tentang materi pelajaran yang akan dibahas. Diantaranya melalui pemrograman dan aplikasi yang ada, komputer mampu mem-visualisasikan materi-materi pelajaran yang sulit untuk disajikan, terutama mengenai kebudayaan adat dayak, dalam proses pengenalan adat budaya dayak ngaju. Karena semakin berkurangnya suku asli dayak di Kalimantan Tengah yang masih mempertahankan dan melestarikan budaya dayak maka perlu dibangun program animasi pengenalan adat dayak ngaju yang akan dibuat secara menarik dengan menggunakan program Adobe Photoshop dan CorelDRAW yang kemudian dipadukan dalam program Macromedia Flash yang bertujuan supaya para siswa tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) dapat belajar mengenal, menghargai bahkan mencintai budaya lokal atau budaya leluhurnya. Permasalahan penelitian ini adalah bagaimana merancang dan membangun suatu media informasi pengenalan budaya adat dayak Kalimantan Tengah pada anak-anak SMP. Penelitian ini telah menghasilkan aplikasi media informasi pengenalan budaya adat dayak Kalimantan Tengah yang dipergunakan oleh guru muatan lokal SMP Negeri 3 Palangka Raya Kelas VII sampai IX.

Kata Kunci: Adat dayak ngaju, Media Informasi, Macromedia Flash, Siswa SMP

PENDAHULUAN

Seiring berkembangnya teknologi informasi, akan memberikan dampak pada kemajuan dan persaingan dalam berbagai aspek kehidupan, terutama di dalam dunia pendidikan. Dengan teknologi ini dapat menjadi bahan untuk media pembelajaran agar dapat memudahkan tenaga pengajar dalam menyampaikan, memberikan dan menjelaskan tentang materi pelajaran yang akan dibahas.

Secara umum kegunaan utama komputer adalah untuk pembuatan dan penanganan data, teknologi informasi dan pengolahan kata. Namun komputer memiliki fungsi tambahan lain yang tidak dapat dipandang sebelah mata saja. Diantaranya bagi dunia pendidikan ialah melalui pemrograman dan aplikasi yang ada, komputer mampu mem-visualisasikan materi-materi pelajaran yang sulit untuk disajikan, terutama mengenai kebudayaan adat dayak, dalam proses pengenalan adat budaya dayak ngaju. Dengan bantuan komputer, gejala-

gejala fisis yang sulit seperti ini dapat divisualisasikan secara langsung dihadapan siswa.

Saat ini suku asli dayak di Kalimantan Tengah semakin berkurang. Mulai banyak pendatang yang berasal dari luar pulau bermigrasi ke pulau kalimantan. Dengan demikian maka banyak budaya-budaya lain masuk ke daerah Kalimantan. Maka untuk mempertahankan dan melestarikan budaya dayak di kalimantan, pemerintah kalimantan tengah selalu melaksanakan kegiatan rutin setiap tahunnya yang bertujuan untuk melestarikan kebudayaan dayak yang mulai terkikis oleh perkembangan zaman. Perlu kesadaran yang tinggi dari masyarakat dayak sendiri. Oleh karena itulah perlu suatu pembuatan program animasi pengenalan adat dayak ngaju yang akan dibuat lebih menarik lagi dengan menggunakan program Adobe Photoshop dan CorelDRAW yang kemudian dipadukan dalam program Macromedia Flash. Dengan demikian para siswa dapat

belajar mengenal, menghargai bahkan mencintai budaya lokal atau budaya leluhurnya.

KAJIAN TEORI

Media

Media Pengenalan dapat diartikan sebagai media atau perantara yang difungsikan untuk menyalurkan suatu pesan atau informasi kepada anak usia sekolah dengan maksud untuk menyampaikan materi pelajaran secara lebih menarik dan efektif agar mencapai tujuan belajar

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

Informasi

Informasi adalah hasil dari pengolahan data menjadi yang lebih berguna bagi yang menerimanya yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian nyata dan data digunakan sebagai alat bantu pengambilan suatu keputusan. Informasi adalah merupakan hasil pengolahan data atau fakta yang dikumpulkan dengan cara tertentu. Informasi disajikan dalam bentuk yang mudah dipahami dan merupakan pengetahuan yang relevan yang dibutuhkan untuk menambah wawasan bagi pemakainya guna mencapai suatu tujuan.

Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang digunakan pada penelitian ini :

1. *Macromedia Flash*
Macromedia Flash merupakan aplikasi yang digunakan untuk melakukan desain dan membangun perangkat presentasi, publikasi, atau aplikasi lainnya yang membutuhkan ketersediaan sarana interaksi dengan penggunanya. Proyek yang dibangun dengan *Flash* bisa terdiri atas teks, gambar, animasi sederhana, video, atau efek-efek khusus lainnya. Beberapa faktor yang mendukung kepopuleran *Flash* sebagai sebuah aplikasi untuk keperluan desain dan animasi antara lain adalah memiliki format grafis berbasis vektor.
2. *Adobe Photoshop CS*
Adobe Photoshop CS, atau biasa disebut *Photoshop*, adalah perangkat lunak editor citra buatan *Adobe Systems* yang dikhususkan untuk pengeditan foto/gambar dan pembuatan efek.
3. *Cool Edit Pro*
 Merupakan *software* yang digunakan untuk melakukan pengeditan *file-file* musik yang berformat *mp3*, *wav*, *cda*, *au*, *pcm*, dan berbagai format *file* musik lainnya.

METODOLOGI PENELITIAN

Metode pengumpulan data yang dilakukan meliputi :

1. Observasi

Penulis melakukan kunjungan langsung ke SMPN-3 Palangkaraya. Hal ini dilakukan oleh penulis untuk dapat melakukan pengamatan dan pengenalan terhadap metode belajar yang digunakan oleh siswa di sekolah tersebut, serta mencatat hal-hal yang diperlukan yang tentunya hal ini akan menjadi konsep dasar pemikiran bagi penulis untuk merancang bagaimana nantinya animasi yang akan dibuat.

2. Kepustakaan

Metode kepustakaan adalah metode pengumpulan data dengan membaca buku-buku literatur yang berhubungan langsung dengan permasalahan yang diangkat.

3. Dokumentasi

Untuk melengkapi data-data yang diperlukan dalam penulisan skripsi ini, penulis juga meminta data atau dokumen yang diperlukan dalam pembuatan skripsi ini dengan cara mencari data-data yang berkaitan dengan masalah yang dibahas.

Sedangkan metode pengembangan sistem menggunakan metode *Prototyping*. *Prototyping* adalah suatu proses yang memungkinkan penciptaan sebuah model perangkat lunak yang hendak dibangun agar dapat diketahui terlebih dahulu efisiensi suatu algoritma, adaptabilitas sistem operasi atau interaksi manusia dan komputer yang sesuai. Urutan langkah-langkah umum yang dilakukan pada *prototyping* ialah :

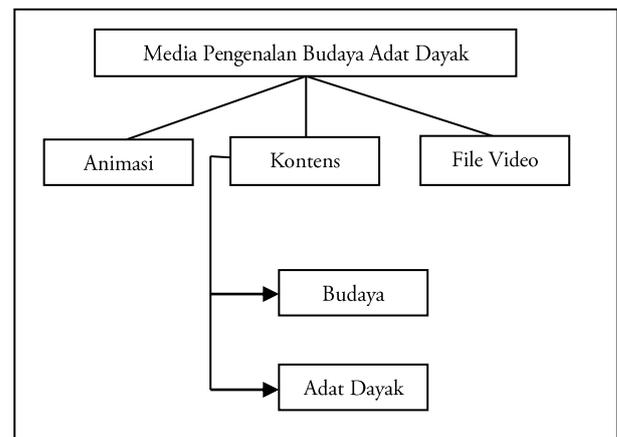
1. Pengumpulan kebutuhan-kebutuhan
2. Perancangan secara cepat
3. Pembuatan *prototype*
4. Evaluasi *prototype* oleh pengguna
5. Penyempurnaan *prototype*

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada pembahasan ini akan dibahas tentang desain peta materi aplikasi, struktur menu program, *flowchart* sistem dan tampilan antar muka sistem.

1. Desain peta materi aplikasi

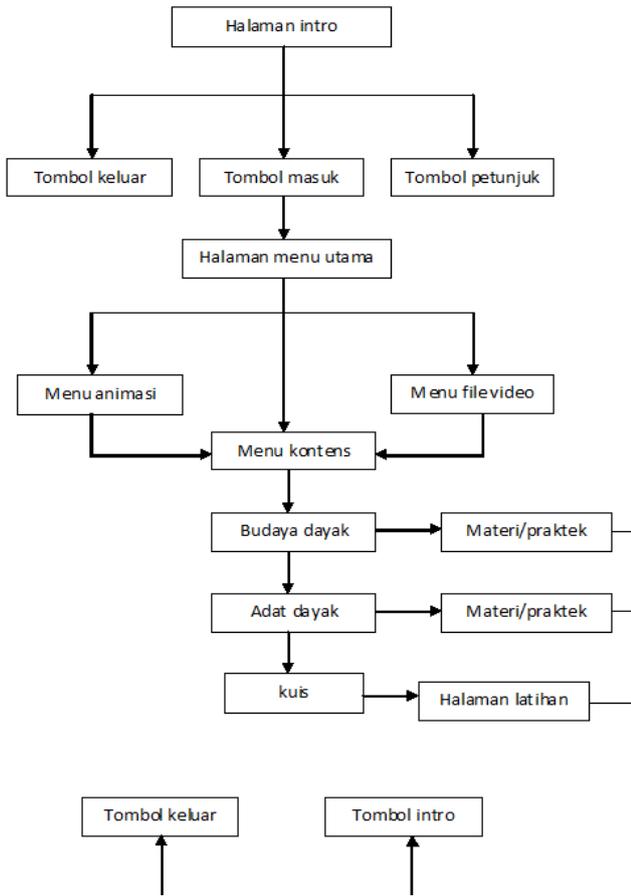
Desain materi pelajaran yang akan ditampilkan dalam aplikasi ini dapat dilihat pada peta materi berikut :



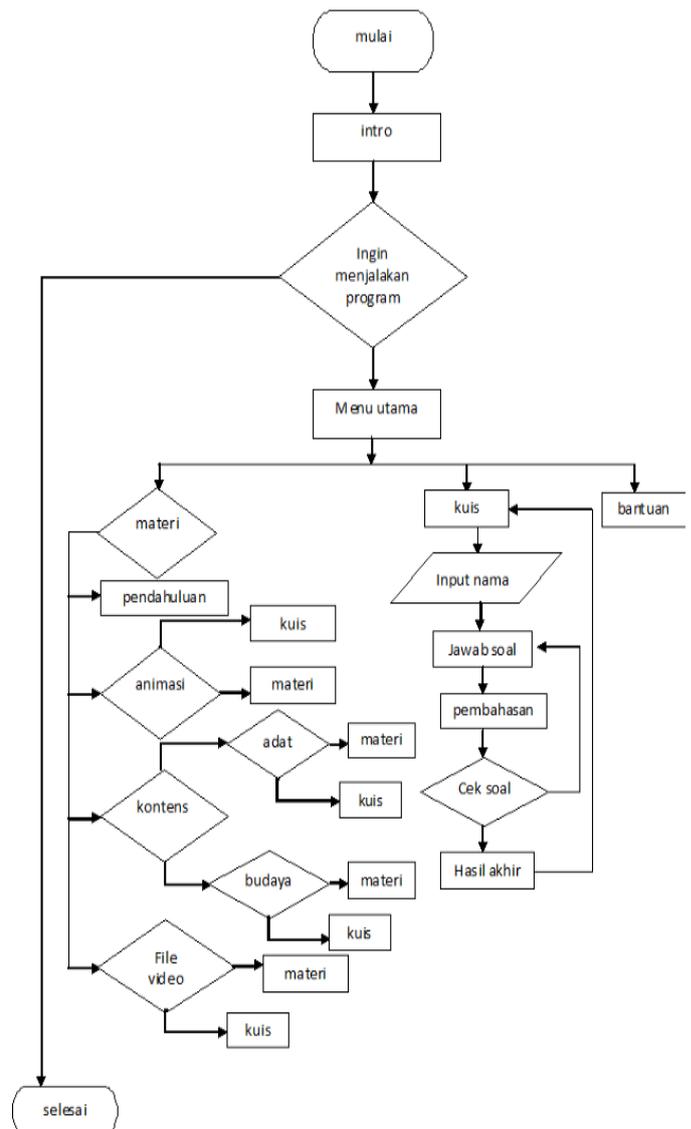
Gambar 1. Desain Peta Materi

2. Struktur Menu Program

Struktur menu aplikasi dapat dilihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 2. Struktur Menu Program



Gambar 3. Flowchart Sistem

3. Flowchart Sistem

Desain *flowchart* sistem aplikasi dapat dilihat pada gambar berikut :

4. Implementasi

Setelah program dijalankan maka tampilan pertamanya berupa *intro* yang merupakan tampilan awal sebelum masuk ke dalam halaman awal.



Gambar 4. Menu Awal

Setelah proses intro selesai silahkan klik tombol masuk untuk menuju menu utama seperti terlihat pada gambar ini :



Gambar 5. Menu Utama

Pada halaman menu utama terdapat tombol-tombol menu yang terdiri dari tombol menu, tombol animasi (untuk menuju halaman animasi), tombol file video (untuk menuju halaman file video), tombol kuis (untuk menuju halaman kuis), tombol intro (untuk kembali ke halaman intro) dan tombol keluar (untuk menutup program secara keseluruhan). Teks keterangan gambar pada halaman ini merupakan tombol untuk menuju ke halaman penjelasan singkat masing-masing keterangan teks tersebut.

Jika menu animasi yang dipilih, maka pada halaman ini terdapat tiga tombol menu, yaitu : tombol tiwah (untuk menuju halaman materi tiwah), tombol tari manganjan (untuk menuju halaman materi tari manganjan), tombol balian (untuk menuju ke halaman materi balian) tombol intro untuk keluar menuju menu utama. Terlihat pada gambar 6 berikut :



Gambar 6. Menu Animasi

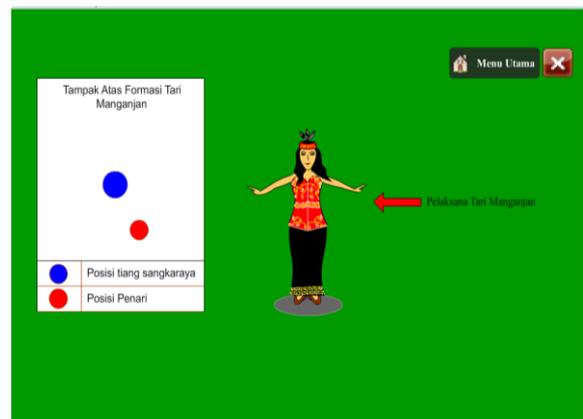
Jika menu tiwah yang dipilih maka akan menampilkan upacara adat tiwah. Pada menu Tiwah terdapat tombol intro untuk kembali ke menu utama dan ada

tombol keluar untuk keluar dari menu tiwah ini. Terlihat pada gambar berikut :



Gambar 6. Menu Tiwah

Untuk melihat tata cara tarian daerah manganjan dapat memilih menu Tari Manganjan yang terlihat pada gambar berikut :



Gambar 7. Menu Tari Manganjan

Untuk melihat prosesi adat Balian dapat memilih menu Balian yang terlihat pada gambar berikut :



Gambar 8. Menu Balian

Pengguna juga dapat melihat secara langsung berbagai jenis tarian daerah dayak dengan memilih menu File Video, seperti gambar berikut :



Gambar 9. Menu File Video

Pengguna juga dapat mencoba pengetahuan dengan memilih menu kuis pada aplikasi ini, terlihat pada gambar berikut :



Gambar 10. Menu Kuis

SIMPULAN

1. Telah dapat rancang dan dibangun sebuah aplikasi media informasi pengenalan budaya adat dayak ngaju Kalimantan Tengah yang ditujukan untuk anak-anak usia sekolah yang dapat dipergunakan oleh guru muatan lokal SMP Negeri 3 Kelas VII sampai IX untuk kegiatan belajar mengajar di kelas menggunakan *Macromedia Flash 8*.
2. Aplikasi ini layak digunakan karena standar materi adat dayak yang disajikan oleh penulis dalam media pengenalan ini disesuaikan dengan adat dan budaya yang ada di kalimantan tengah

PUSTAKA ACUAN

- Guritno, Suryo dkk. 2011. *Theory and Application of IT Research. Metodologi Penelitian Teknologi Informasi*. Andi Yogyakarta, Yogyakarta.
- Ichsan, M., Sam'ani, S., Haris, F., & Qamaruzzaman, M. H. (2021). Rancang Bangun Digital Signage Sebagai Papan Informasi Digital Masjid Di Kota Palangka Raya Berbasis Web Responsive. *Jurnal Sains Komputer Dan Teknologi Informasi*, 4(1), 50–55. <https://doi.org/10.33084/jsakti.v4i1.2591>.
- Qamaruzzaman, M, H., Sutami, S., & Sam'ani, S. (2021). *Rancang bangun informasi obat tradisional*

kalimantan dengan permodelan air terjun berbasis android. *Jurnal Pendidikan Informatika dan Sains*, 10(1), 80-89. <http://dx.doi.org/10.31571/saintek.v10i1.2567>

Sam'ani, S., Annisa, S., & Heri, H. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Pengawasan Dan Pengendalian Komputer Laboratorium Multimedia STMIK Palangkaraya. *Jurnal Sains Komputer Dan Teknologi Informasi*, 1(1), 33–38. <https://doi.org/10.33084/jsakti.v1i1.548>

Sam'ani, S., Rosmiati, R., & Haris, F. (2021). Rancang Bangun Sistem Penjualan Berbasis Web (Studi Kasus Toko Fauzi Palangka Raya): Design and Build a Web-Based Sales System (Case Study of Fauzi Palangka Raya Stores). *Jurnal Sains Komputer Dan Teknologi Informasi*, 3(2), 51–55. <https://doi.org/10.33084/jsakti.v3i2.2197>.

Sam'ani, Sutami and Qamaruzzaman, M. H. (2019). *Implementasi Aplikasi Pembelajaran Untuk Anak Berbasis Android*. *Martabe : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, Vol 2 No 2, p. 106. doi: 10.31604/jpm.v2i2. 106-110.