
APLIKASI PENGENALAN BUDAYA BATAK KARO BERBASIS MULTIMEDIA

¹Yosevina Tarigan, ²Jamaluddin, ³Junika Napitupulu, ⁴Roni J. Simamora

^{1,2,3}Prodi Manajemen Informatika, Universitas Methodist Indonesia

¹yosevinatarigan7@gmail.com, ²jac.satuno@gmail.com, ³junika.nptu@gmail.com, ⁴ronimor4@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.46880/jmika.Vol2No2.pp148-151>

ABSTRACT

Unstoppable technological advancements are now almost uniformly distributed to in various aspects of our daily lives. It also triggers a shift culture, customs, and behavior. But not all cultures are shifted culture which is worse than the modern culture that replaced it. There are times where we rethink, the simple thing our ancestors left behind. Things that fun, without putting aside the values of humanity. Culture is a way of life that developed and owned by a group of people and passed down from generation to generation. Indonesia is a country made up of many provinces, each province has a culture, one of which is the Karo Regency However, along with the development of culture time in the Karo Regency of the less known by the public, especially by the people of the Karo Regency it self is due to the influx of foreign culture in Indonesia and in the Karo Regency in particular. Therefore, they developed a aplication introduction to Culture BatakKaroof responsive multimedia based community that aims to ease the Karo Regency it self, Indonesian people, even outside the community to learn about the culture in Karo Regency, North Sumatera province. The method used in this research are Linear Sequential Model. This research is expected to help people to find information on a wide variety of cultures that exist in the Karo Regency.

Keywords: Culture of Batak Karo, Linier Sequential Model, Multimedia

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Budaya adalah cara hidup yang berkembang dan dimiliki bersama oleh sebuah kelompok orang dan diwariskan dari generasi ke generasi. Budaya terbentuk dari beberapa unsur, yaitu: adat istiadat, bahasa, pakaian, karya seni, tarian dan objek wisata. Budaya Batak Karo adalah budaya yang berada di Provinsi Sumatera Utara. Budaya Batak Karo memiliki adat istiadat, pakaian, tarian, objek wisata, rumah adat, dan makanan khas.

Banyak aplikasi multimedia yang telah dimaksimalkan dalam proses mempermudah pemahaman pembelajaran maupun pengenalan budaya, diantaranya Aplikasi Perangkat Ajar Kebudayaan Indonesia Berbasis Multimedia (Yossany, 2012), Aplikasi Pembelajaran dan Pengenalan Budaya Indonesia Berbasis

Multimedia (Umar, 2015) dan Perancangan Aplikasi Pembelajaran Suku Banyak Berbasis Multimedia (Jamaluddin, 2016).

Pelestarian udaya Batak Karo penting untuk dilakukan dengan cara memperkenalkan budaya Batak Karo. Salah satu upaya menanamkan kecintaan terhadap budaya Batak Karo Adalah dengan membuat atau memberikan pembelajaran yang menarik tentang budaya batak karo yang ada di Sumatera Utara. Dengan multimedia pengenalan budaya Batak Karo akan lebih menarik perhatian orang untuk lebih mengenal budaya Batak Karo.

TINJAUAN PUSTAKA

Multimedia

Multimedia adalah kombinasi teks, suara, gambar, animasi, dan video yang disampaikan dengan komputer atau dimanipulasi secara digital

dan dapat disampaikan atau dikontrol secara interaktif.

Definisi Multimedia menurut beberapa ahli:

1. Tay (2007:8) bahwa “Multimedia adalah kombinasi teks, grafik, suara, animasi dan video. Bila pengguna mendapatkan keleluasaan dalam mengontrol maka disebut multimedia interaktif”.
2. “Multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (*format file*) yang berupa teks, gambar (*vektor atau bitmap*), grafik, sound, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang telah dikemas menjadi file digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan atau menghantarkan pesan kepada publik” (Munir, 2012: 2).
3. Riyana (2007:5), “multimedia Interaktif merupakan alat atau sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi/subkompetensi mata pelajaran yang diharapkan sesuai dengan tingkat kompleksitasnya.”

Pengertian Aplikasi

Menurut Sutabri (2012:147), Aplikasi adalah alat terapan yang difungsikan secara khusus dan terpadu sesuai kemampuan yang dimilikinya.

Menurut Asropudin (2013:6), Aplikasi adalah *software* yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu, misalnya *Ms. World*, *Ms. Excel*.

Berdasarkan pengertian tersebut Aplikasi adalah suatu perangkat lunak komputer yang dapat mengatasi permasalahan tertentu yang sesuai dengan kebutuhan sistem.

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

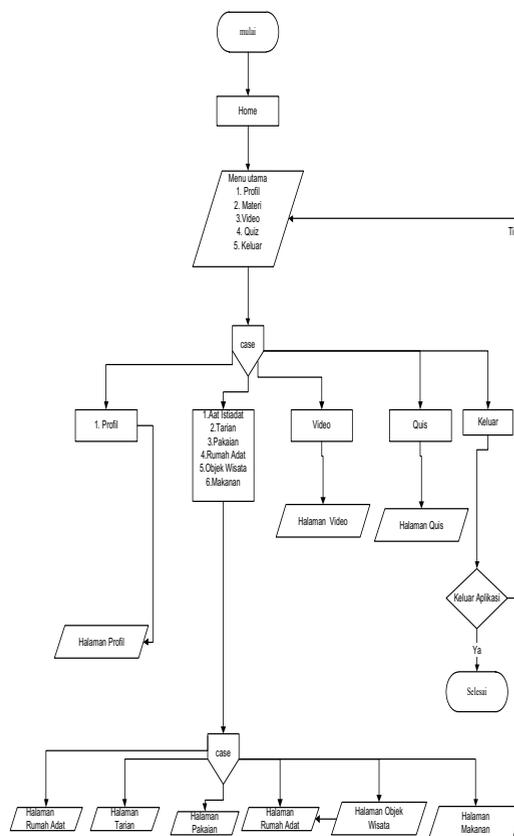
Analisis Sistem

Analisis Sistem merupakan penguraian suatu sistem yang ada atau sedang berjalan kedalam bagian komponennya dengan maksud mengevaluasi hambatan sistem yang sedang berjalan dan diharapkan usulan perbaikan pada sistem tersebut.

Pada analisis, dimana budaya Batak Karo telah ditinggalkan oleh masyarakat. Maka dari itu bagaimana penulis akan memperkenalkan kembali budaya Batak Karo pada semua kalangan masyarakat, dengan menampilkan unsure-unsur budaya Batak Karo.

Perancangan Sistem

Prosedur pengerjaan Aplikasi Pengenalan Permainan Tradisional



Gambar 1. Flowchart Sistem

HASIL

Tampilan Menu Intro

Ketika aplikasi dijalankan maka akan muncul tampilan intro sebelum masuk ke dalam menu utama (home).



Gambar 2. Menu Intro

Tampilan Menu Utama

Pada tampilan terdiri dari beberapa tombol navigasi yang menghubungkan ke frame berikutnya.



Gambar 3. Menu Utama

Tampilan Profil

Pada tampilan ini terdiri dari dua tombol navigasi yaitu tombol profil dan manfaat yang menghubungkan ke halaman berikutnya.



Gambar 4. Tampilan Profil

Tampilan Materi

Pada tampilan ini terdiri dari beberapa tombol navigasi yang menghubungkan ke halaman – halaman materi.



Gambar 5. Tampilan Materi

Tampilan Video

Pada menu tampilan ini membahas tentang video – video dari setiap permainan.



Gambar 6. Tampilan Video

KESIMPULAN

1. Salah satu cara untuk meningkatkan minat masyarakat terhadap kebudayaan dapat dilakukan dengan cara memberikan hal-hal baru sehingga rasa keingintahuan seseorang akan terus meningkat untuk terus mencoba hal baru tersebut. Aplikasi yang telah dirancang ini dapat membantu Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kab. Karo dalam melestarikan Budaya Batak Karo.
2. Aplikasi Pembelajaran ini dibuat dengan harapan dapat menjadi alternatif baru dalam mendukung pelestarian Budaya Batak Karo.

Proceeding of Applied Science, 1(3), 1699-1725.

Yosanny, A., dkk. (2012). Aplikasi Perangkat Ajar Kebudayaan Indonesia Berbasis Multimedia. *ComTech*, 3(1), 595-603.

DAFTAR PUSTAKA

Astropudin, 2012. *Pengertian Aplikasi*. (online).
<http://www.ilmukomputer.com/>. (Diakses 21 Pebruari 2018).

Fajrina. (2014). *Budaya Batak Karo*. (online).
<http://www.bicarabudayakaro.com/>
(Diakses 30 Januari 2018).

Jamaluddin. (2016). Perancangan Aplikasi Pembelajaran Suku Banyak Berbasis Multimedia. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Komputer (SNIKOM) 2016*, 1(1), 83-88.

Munir. (2012). *Multimedia: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Sutabri, T. (2012). *Komputer dan Masyarakat*. Yogyakarta: Penerbit Andi.

Sutopo, A., (2003). *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Umar, N.A., Suryan, A., & Prasetyo, H.N., (2015). Aplikasi Pembelajaran dan Pengenalan Budaya Indonesia Berbasis Multimedia. *E-*