

PERANCANGAN APLIKASI ANDROID mengenai RAGAM SUBSUKU BATAK di SUMATERA UTARA

DESIGNING of ANDROID APPLICATIONS about MULTICULTURAL SUB-TRIBE of NORTH SUMATERA BATAK

Lasri Elina Simamora

Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

Lasri.elina@gmail.com

Abstrak

Indonesia dikenal sebagai negara yang memiliki kekayaan alam, ragam suku, bahasa, agama, kepercayaan, dan adat istiadat. Sumatera Utara adalah Salah satu provinsi di Indonesia yang memiliki kekayaan ragam suku yaitu, Batak, Melayu, dan Nias, tetapi suku Batak tersebut memiliki subsuku-subsuku yang beraneka ragam seperti: Batak Karo, Batak Toba, Batak Pak-pak, Batak Simalungun, Batak Mandailing dan Angkola. Masing-masing dari subsuku tersebut memiliki banyak perbedaan yaitu, jargon (sapaan), adat istiadat, baju adat, makanan khas, bahasa, dan pemandangan alam. Namun keberagaman subsuku Batak tersebut belum dikenal atau belum dapat dibedakan dengan jelas oleh masyarakat Indonesia maupun luar, dan belum terdapat aplikasi *mobile Android* untuk memperkenalkan keragaman khas dari keseluruhan subsuku Batak yang ada di Sumatera Utara. Untuk menjawab permasalahan diatas penulis merancang buku interaktif sebagai media informasi. Dalam perancangan, penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data, seperti metode observasi ke setiap daerah subsuku-subsuku Batak, dokumentasi acara adat, studi pustaka terkait tentang perancangan multimedia dan ragam budaya Subsuku Batak, serta wawancara dengan budayawan setiap subsuku. Sedangkan metode analisis, penulis menggunakan matriks perbandingan, untuk membandingkan beberapa obyek visual yang dapat dijadikan referensi pada penelitian ini. Penulis menggunakan teori DKV, Multimedia, mobile, dan UI/UX. Hasil dari perancangan tersebut adalah berupa Aplikasi yang dapat digunakan melalui *Mobile Android*.

Kata Kunci : Aplikasi *mobile*, budaya, Sumatera Utara, Buku interaktif.

Abstract

Indonesia is known as a country that has natural resources, variety of tribes, language, religion, beliefs, and customs. North Sumatra is one of the provinces in Indonesia which has a rich variety of tribes, namely Malay, Batak, Nias, and but the the Batak have sub-tribes of the variegated like: Batak Karo, Batak Toba, Batak Pak-pak, Batak Simalungun, Batak Mandailing and Angkola. Each of these sub-tribes have much difference i.e., the jargon (greetings), customs, custom clothes, food, language, and natural scenery. But the diversity of Batak is not yet known or yet to be distinguished clearly by the people of Indonesia as well as outside, and yet there is Android mobile application to introduce diversity typical of the whole of the Batak are there in North Sumatra. To address the above problems the author of designing interactive book as a medium of information. In design, the author uses several methods of data collection, such as observational methods to any area of sub-tribes of Batak, custom event documentation, library related studies on the design of multimedia and multicultural sub-tribe of Batak, and interviews with the artists each sub-tribe. Whereas the methods of analysis, comparison matrix, the author uses to compare some of the visual object that can be used as a reference on this research. The author uses the theory of DKV, Multimedia, mobile, and UI/UX. Result of the design is in the form of applications that can be used via *Mobile Android*.

Key word: *mobile applications, culture, North Sumatra, an interactive Book.*

1. Pendahuluan

Indonesia adalah negara yang memiliki rentang luas wilayah 1.910.931,32 km² dengan jumlah 17.504 pulau di dalamnya. Negeri kita ini terkenal dengan kekayaan alamnya, tetapi di sisi lain Indonesia juga kaya akan ragam suku, bahasa, agama, kepercayaan, dan adat istiadat. Pada tahun 2013 Badan Pusat Statistik melakukan sensus penduduk guna untuk mengidentifikasi jumlah suku yang ada di Indonesia, hasil dari sensus mereka adalah bahwa Indonesia memiliki 633 kelompok suku besar. Untuk

mengumpulkan data tidaklah mudah, diperlukan pembuatan koding terhadap subsuku-subsuku yang ada, sehingga ketika pengelompokan dari subsuku-subsuku dapat lebih cepat, sebagai contoh di provinsi Sumatera Utara yang memiliki ragam subsuku-subsuku padahal suku besarnya hanya ada beberapa saja. Berdasarkan buku yang ditulis oleh Sadar Sibarani berjudul “Raja Batak” mengatakan bahwa Sumatera Utara adalah provinsi yang memiliki ragam suku yaitu, Batak, Melayu, dan Nias, tetapi suku Batak sendiri memiliki subsuku-subsuku yang beraneka ragam seperti: Batak Toba, Batak Simalungun, Batak Karo, Batak Pak-pak, Batak Mandailing dan Angkola. Batak Toba berdiam di daerah sekitar danau Toba, pulau Samosir, dan sekitar pegunungan Bukit Barisan antara Pahae dan Habinsaran, Batak Simalungun mendiami daerah kabupaten Simalungun dan sebagian lagi dari kotamadya Pematang Siantar, Batak Karo yang terletak di wilayah dataran tinggi Karo, Batak Mandailing dan Angkola terletak di bagian Selatan Padang Lawas dan sebagian dari Sibolga, dan Batak Pakpak terletak di wilayah tanah Dairi yaitu antara Karo dan Simalungun. Masing-masing dari suku mereka memiliki banyak perbedaan yaitu, jargon (sapaan), adat istiadat, baju adat, makanan khas, bahasa yang berbeda dan pemandangan alam yang dimiliki setiap daerah juga berbeda, keberagaman subsuku Batak tersebut belum dikenal atau belum dapat dibedakan dengan jelas oleh masyarakat Indonesia maupun luar dan belum terdapat aplikasi *mobile Android* untuk memperkenalkan keragaman khas dari keseluruhan subsuku Batak yang ada di Sumatera Utara, maka dari itu Bagaimana merancang aplikasi *mobile Android* sehingga dapat meningkatkan pengetahuan masyarakat luar Sumatera Utara akan ragam budaya subsuku di Sumatera Utara yang bertujuan untuk memberikan pengetahuan yang jelas tentang ragam seluruh subsuku-subsuku Batak yang ada di Sumatera Utara kepada masyarakat luas sehingga tidak terjadi lagi ketidaktahuan masyarakat luar akan ragam subsuku dan budaya Batak yang dimiliki oleh Sumatera Utara.

Adapun metode penelitian yang penulis gunakan dalam perancangana desain buku wisata sejarah adalah :

a. Studi Pustaka

Studi pustaka adalah suatu proses telaah *literature* yang dilakukan oleh seorang peneliti tentang penemuan-penemuan yang telah dilakukan sebelumnya yang berhubungan dengan topik penelitian.

b. Metode Observasi

Observasi adalah seorang peneliti yang melakukan pengamatan terhadap obyek yang berada di lingkungan sekitarnya. Pengamatan yang nantinya melatarbelakangi alasan mengapa perlu diadakan sebuah penelitian.

c. Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data dengan melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden dan opini-opini yang dimiliki narasumber, wawancara dilakukan untuk menggali informasi dan memperoleh data yang relevan dan secara mendalam dari sumber yang berkompeten sesuai dengan permasalahan yang diangkat.

d. Metode Analisis

Matriks Perbandingan

Matriks perbandingan digunakan untuk membandingkan aplikasi yang sudah ada dan sejenis, sehingga hasil tersebut dapat dijadikan rujukan dalam perancangan aplikasi android ragam subsuku Batak ini.

Analisis Kuisioner

Setelah memberikan kuisioner kepada responden maka hasil dari kuisioner tersebut dianalisis dan hasil dari analisis tersebut akan digunakan sebagai landasan akan media yang dipilih dan yang akan dirancang.

2. Metodologi Penelitian

Berikut adalah hasil analisis perbandingan matriks antara ketiga aplikasi yang memiliki tema sama dengan konten perancangan aplikasi *mobile* wisata:

	Jelajah Kuliner	Ekspedisi Cincin Api	Indonesia Recipes
Gambar			

Logo	Logo yang dimiliki oleh aplikasi Jelajah Kuliner menarik, karena ketika melihatnya kita akan langsung mengetahui tentang kuliner dari foto yang menjadi background.	Logo yang dimiliki oleh aplikasi Ekspedisi Cincin Api menarik karena sudah menggambarkan tentang ekspedisi dari gambar peta tersebut. Sehingga audience ketika melihat cepat memahami dan mengingat.	Desain Logo dari Indonesia Recipes kurang menggambarkan tentang resep makanan nusantara, sehingga ketika pertama melihat logo tersebut audience tidak langsung mengetahui bahwa ini adalah aplikasi tentang resep makanan nusantara.
Fitur	Fitur yang terdapat pada aplikasi Jelajah Kuliner yaitu: 1. Foto-foto 2. Video 3. Artikel tentang kuliner Nusantara 4. Infografik	Aplikasi Ekspedisi Cincin Api memiliki beberapa fitur didalamnya, yaitu : 1. Artikel tentang keadaan geografis Indonesia 2. Cara bertahan hidup bersama bencana alam yang ada di Bumi.	Fitur yang dimiliki oleh aplikasi Indonesia Recipes adalah: 1. Tentang resep makanan 2. Foto-foto 3. Tentang penulis 4. Buku yang mendukung tentang makanan.
warna	Warna dominan yang digunakan oleh Aplikasi Jelajah Kuliner adalah hitam untuk elemen <i>interface</i> , warna orange dan hijau, sedangkan untuk warna <i>icon</i> memakai orange.	Warna yang digunakan dominan Kuning kecoklatan untuk teks, besert desain tampilan.	Warna yang dominan pada aplikasi ini adalah warna Hitam, untuk elemen <i>interface</i> , warna Kuning dan putih untuk teks, menggunakan <i>icon</i> menu.
Layout	Layout yang digunakan sangat konsisten sehingga tidak membingungkan pengguna ketika menuju ke informasi yang lebih detailnya.	Layout yang digunakan sangat fariatif dan teks yang berukuran besar dan tegas sehingga terbaca dengan jelas.	Layout yang ada pada aplikasi Indonesia Recipes konsisten tetapi membuat bosan.
Tipografi	Aplikasi ini menggunakan jenis font yang sans serif pada seluruh bagian teks.	Aplikasi Ekspedisi Cincin Api menggunakan jenis font Serif pada keseluruhan teks yang ada pada aplikasi.	Font yang digunakan pada aplikasi ini adalah font jenis sans serif pada seluruh teks yang ada sama seperti aplikasi jelajah kuliner.
Elemen	Grid antara elemen <i>interface</i> dalam aplikasi Jelajah Kuliner konsisten dan rapih. Ukuran tombolnya sudah pas diukur jari pengguna.	Grid antara elemen <i>interface</i> dalam aplikasi Jelajah Kuliner konsisten dan rapih. Ukuran tombolnya sudah pas diukur jari pengguna.	Grid antara elemen <i>interface</i> rapih dan pas diukur jari pengguna dan menu yang digunakan berupa vector melainkan sehingga mudah diingat.
Navigasi	Navigasi dalam aplikasi <i>mobile</i> Jelajah Kuliner menggunakan scrolling, sehingga meningkatkan interaktifitas pengguna ketika menjalankan aplikasi tersebut.	Navigasi dalam aplikasi <i>mobile</i> Ekspedisi Cincin Api tidak menggunakan scrolling.	Navigasi dalam aplikasi <i>mobile</i> Indonesia Recipes menggunakan scrolling pada paginya, tetapi pada teks (artikel) tidak terdapat scrolling, dan membingungkan
Struktur Informasi	Pada aplikasi Jelajah Kuliner struktur informasi tidak langsung ke informasi utama tentang kuliner.	Pada aplikasi aplikasi ini struktur informasi tidak langsung ke informasi utama tentang keadaan geografi Indonesia.	Pada aplikasi ini struktur informasi yang terdapat cenderung langsung ke informasi utama tanpa bertele-tele.
Visual	Visual dalam aplikasi Jelajah Kuliner sangat konsisten, karena warna dan bentuk-bentuk yang dipakai sewarna dan sama bentuknya.	Visual dalam aplikasi Cagar Budaya Jambi sangat konsisten.	Visual dalam aplikasi Indonesia Recipes sangat konsisten tetapi membuat pengguna cukup bosan dengan layout yang konsisten tersebut.

Fotografi	Tampilan foto yang ada pada Jelajah Kuliner foto bagus dan berkonsep sesuai dengan judul artikel yang akan dipaparkan.	Tampilan foto yang ada pada aplikasi ini cukup menjadi perhatian karena rata-rata foto yang ada pada aplikasi tersebut resolusinya bagus dan full screen.	Tampilan foto yang ada pada aplikasi ini bagus karena resolusi foto yang besar dan sudut pandang pengambilan foto dapat mengundang selera ketika melihat foto makanan yang ada pada aplikasi ini.
-----------	--	---	---

3. Konsep dan Hasil Perancangan

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan pada bab sebelumnya, perancangan tugas akhir ini dibuat untuk memberikan informasi kepada masyarakat melalui aplikasi *mobile*.

Konsep kreatif yang digunakan adalah menerapkan unsur-unsur yang terdapat pada budaya Subsuku Batak karo untuk layout dan menu, dimana aplikasi ini akan dirancang dengan per edisi, edisi yang pertama adalah Subsuku Batak karo. Pada edisi yang pertama akan memakai judul besar yaitu "Taneh Karo Simalem" yang memiliki arti tanah karu tercinta, judul tersebut digunakan untuk menarik perhatian target sasaran pasar dengan menerapkan nilai-nilai yang terdapat pada judul tersebut yaitu memperlihatkan nilai-nilai budaya yang ada di tanah karu tercinta.

Penerapan warna pada perancangan buku ini dibuat berbeda-beda yaitu warna-warna yang menjadi karakter khas dalam kain tenun Uis Karo. Warna-warna yang dimaksud adalah:

Merah

memiliki makna berani, kuat, dan menarik, Merah juga merupakan warna yang paling lazim dijumpai dalam kain tenun Uis Nipes khas Suku Karo.

Kuning

Memiliki makna cerah dan bahagia. Selain itu, warna kuning juga melambangkan kehangatan dan kebersamaan. Warna kuning (keemasan) adalah warna yang paling umum dijumpai dalam Uis Karo, selain warna merah.

Biru

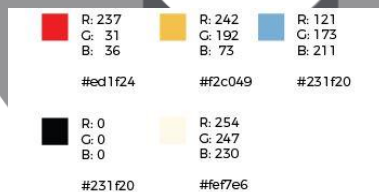
Memiliki makna santai dan lembut sehingga saling mendukung dengan font bodytexs yang dipilih yaitu memberi kesan santai.

Hitam

Memberikan kesan yang elegan, sehingga penggabungan antara elegan dan estetik, dan hitam juga banyak ditemui pada kain khas karu.

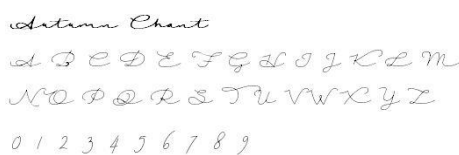
Kreem

Warna kreem ini digunakan pada background, sehingga memberi kesan seperti membaca buku diatas kertas seperti kertas novel.



Gambar 1. Warna
Sumber : (Dokumentasi Penulis)

Font yang digunakan untuk *headline* adalah Autumn Chant, guna untuk menunjukkan kesan estetik dan dinamis. Sedangkan *bodytexnya* menggunakan Montserrat light, dengan karakter huruf yang tipis dan kesan tidak berat, sehingga member kesan santai ketika membacanya.



Gambar 2. font Autumn Chant
Sumber : (Dokumentasi Penulis)



Gambar 2. Montserrat
Sumber : (Dokumentasi Penulis)

Layout yang dirancang adalah full hasil fotografi tentang ragam budaya subsuku Karo, sehingga memanfaatkan space yang kosong pada sebuah foto yang sehingga tidak mengganggu/menutup gambar yang utama pada tersebut.



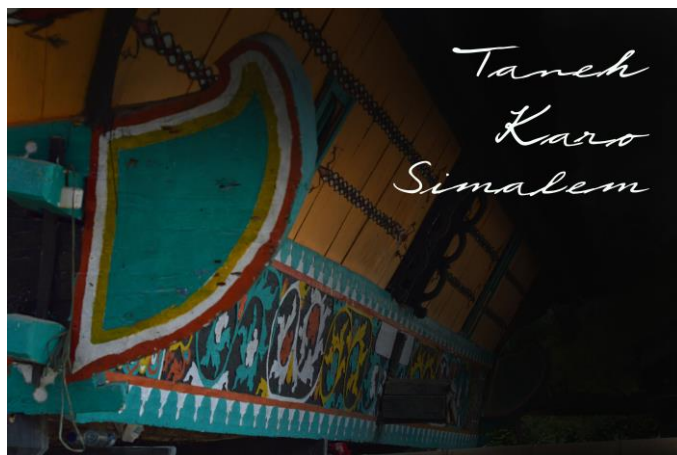
Gambar 4. Moodboard Layout
Sumber : (Pinterest.com)

Konsep Media Sesuai dengan konsep pesan, kreatif, dan visual yang digunakan, diperlukan media yang dapat menjembatani informasi yang akan disampaikan kepada pengguna. Media yang dipilih adalah Aplikasi berbasis *Android*. Dipilihnya media aplikasi adalah berdasarkan beberapa informasi dari data yang sudah ada, bahwa aplikasi merupakan media yang dapat memberikan informasi secara efektif tanpa gangguan dan banyak pengguna *smartphone* yang beroperasi sistem *Android*. Aplikasi ini hanya dapat dibuka pada Tablet, dan Ukuran tampilan yang dirancang adalah 10 inci (1280 x 800 pixel).

Perancangan aplikasi buku interaktif digital menggunakan adobe indesign cc, yang memungkinkan User Interface dikerjakan layaknya perancangan buku, format yang dihasilkan adalah HTML.

Adapun hasil perancangan yang telah penulis kerjakan adalah:

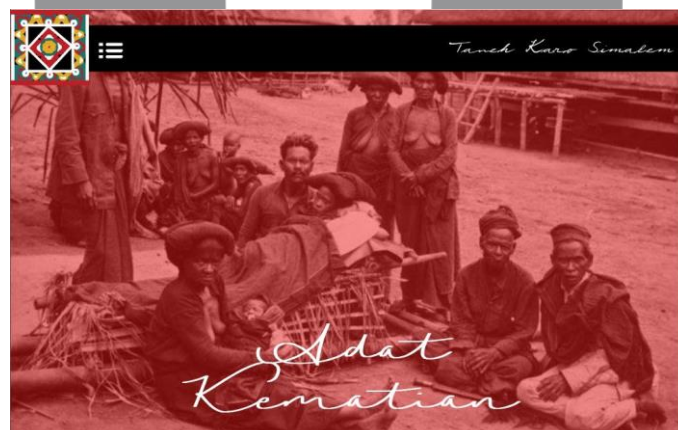
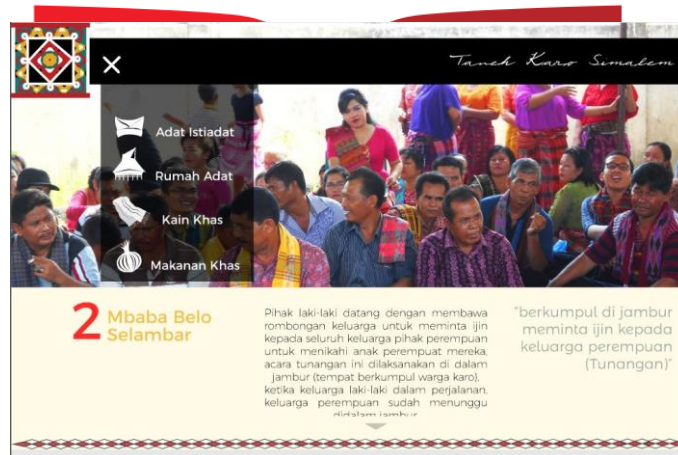
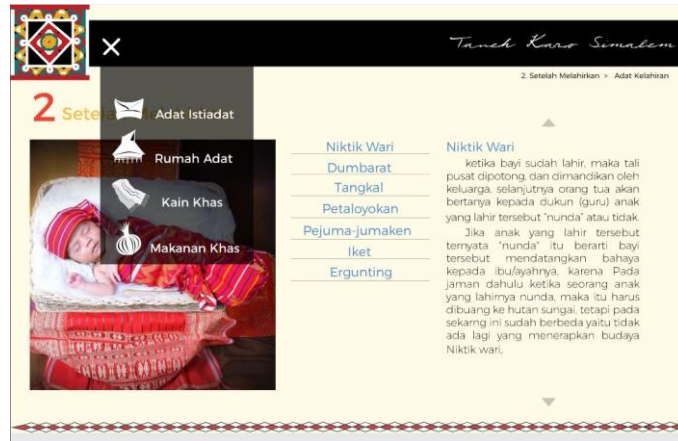
1. cover

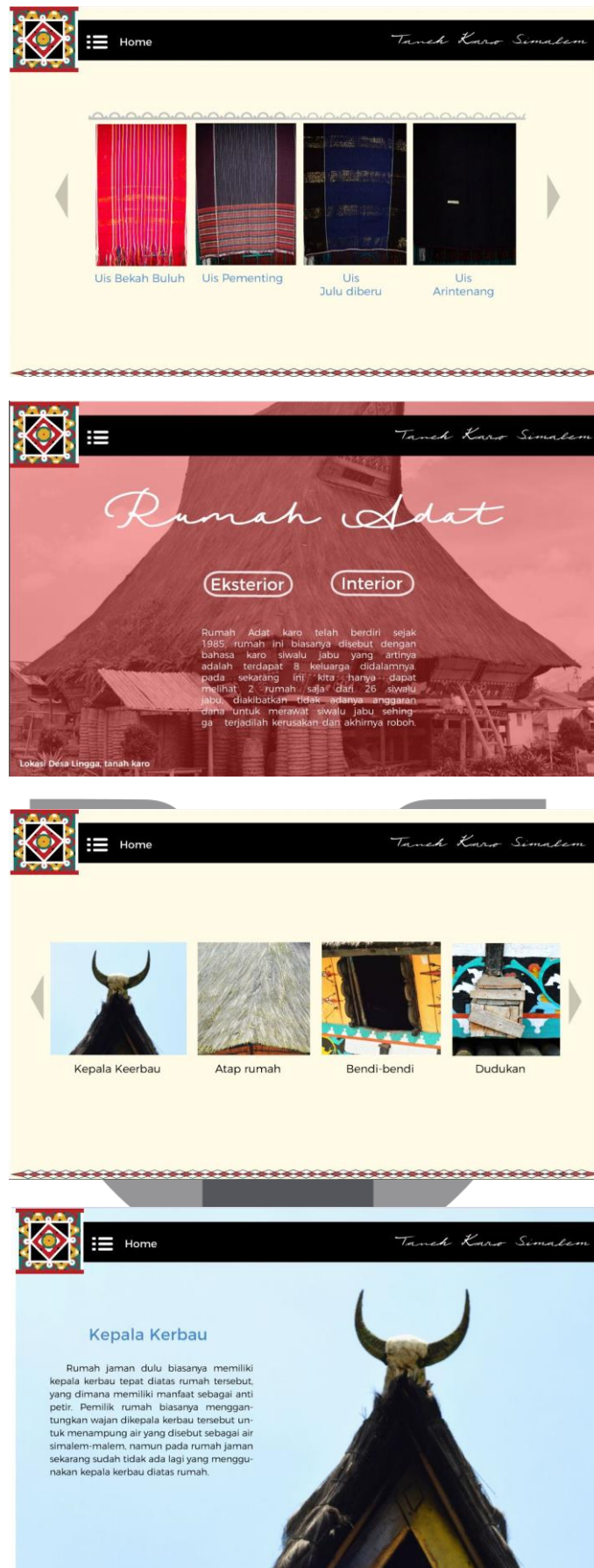


Gambar 3. Reka Halaman Cover (Sampul)
Sumber: (Dokumentasi penulis)

2. isi







Gambar 1. Reka Halaman submenu adat istiadat (adat kelahiran)
Sumber: (Dokumentasi penulis)

4. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah penulis lakukan, dapat ditarik beberapa kesimpulan dalam perancangan aplikasi tentang ragam budaya Subsuku Batak di Sumatera Utara sebagai berikut: Dalam merancang aplikasi tentang ragam budaya Subsuku Batak di Sumatera Utara penulis menggunakan adobe indesign cc karena pada adobe tersebut lebih ringan dan mudah dipelajari oleh kalangan desainer yang tidak terbiasa pada bahasa pemrograman ketika merancang sebuah aplikasi buku interaktif. Pada perancangan aplikasi buku interaktif sangat ditekankan penerapan konten yang bersuara, video, galeri gambar, dan animasi, karena konten tersebut yang akan membedakan antara aplikasi pada umumnya yang lebih banyak mengandalkan teks. Penerapan tata letak yang seragam antara halaman yang satu dengan yang lain sehingga terbentuk suatu sistem yang berkesinambungan dan membantu pengguna lebih mudah untuk mengingat, tata letak yang dimaksud adalah seperti penempatan judul pembuka. Sub judul, dan menu.

Perlunya panduan penggunaan diawal tampilan aplikasi untuk membantu ketika pengunjung menjumpai bagian yang tidak lazim ditemui, sehingga mereka mengerti menggunakan atau mengaksesnya. Perancangan aplikasi ini mengambil tema tradisional, untuk itu perlunya elemen-elemen yang terdapat pada etnis yang bersangkutan (Subsuku Budaya Batak Karo) ditonjolkan dalam bentuk visual. Penulis mengaplikasikan ornamen yang dimiliki oleh Subsuku Batak Karo pada bagian penutup halaman. Penggunaan dua bahasa pada aplikasi sangat membantu aplikasi tersebut dapat dikenal lebih luas lagi, terutama jika menggunakan bahasa yang disediakan adalah bahasa yang banyak digunakan oleh kalangan, seperti bahasa inggris. Merancang aplikasi ini memakai ukuran 10 inci pada *smartphone tablet*, untuk memaksimalkan ketika melihat hasil visual seperti detail video dan gambar yang ada didalamnya, sehingga informasi yang ada pada gambar dapat dilihat dengan detail dan jelas dengan keadaan layar yang cukup lebar.

5. Daftar Pustaka

- [1] Anggraini S, Lia, dan Nathalia, Kirana (2014). *Desain Komunikasi Visual : Dasar-dasar Panduan Untuk Pemula*. Bandung : Nuansa Cendekia.
- [2] Berutu, lister. 2004. *Upacara Menanda Tahun Pada Masyarakat Pakpak dan Dampak Positif yang Ditimbulkannya*. Medan : PT. Grasindo Monoratama.
- [3] Berutu, lister. & Nurbani. 2013. *Mengenal Upacara Adat Pada Masyarakat Pakpak di Sumatera Utara*. Medan : PT. Grasindo Monoratama dan Pusat Penelitian dan pengembangan Budaya Pakpak.
- [4] Binanto Iwan. 2010. *Multimedia Digital Desain Grafis*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- [5] Efendy, Onong Uchjana. 1993. *Ilmu, Teori dan Filsafat Komunikasi*, Bandung
- [6] Garret, Jesse James. 2011. *The Element of User Experience*. Barkeley CA.
- [7] Gumelar, M.S. (2011). *2D Animation Hybrid Technique*. Jakarta: Penerbit Indeks.
- [8] Ibnu Teguh, Wibowo. 2013. *Belajar Desain Grafis*. Yogyakarta: Penerbit Buku Pintar.
- [9] Mulyana, Deddy. 2005. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- [10] Pratondo, Agus. (2008) *Desain User Interface* Bandung : Politkenik Telkom.
- [11] Pujiriyanto. 2005. *Desain Grafis Komputer*. Yogyakarta: Andi.
- [12] Rao, K.R, Zoran, Bojkovic, Dragorad, Milanovic. 2006. *Introduction to Multimedia Communication*. Jhon Wiley and Sons, Inc. New Jersey.
- [13] Soewardikoen, Didit Widiatmoko. (2013). *Metodologi Penelitian: Dari Seminar ke Tugas Akhir*. Bandung: Dinamika Komunika.
- [14] Sugianto, Gilang. (2015). Perancangan aplikasi mobile sebagai media penyampaian informasi bank.