

# 1. Pendahuluan

## 1.1 Latar belakang

Dewasa ini, makin banyak aplikasi yang bermunculan, namun aplikasi yang beredar saat ini masih sangat jarang yang mengangkat tema tentang nusantara dan pentingnya pengetahuan mengenai budaya Indonesia. Sehingga dampaknya terlihat dari kurangnya jiwa nasionalisme dan rasa menghargai budaya sendiri di kalangan anak – anak.

Penggunaan tablet PC sebagai media penyalur informasi sudah tidak awam lagi di kalangan anak – anak. Anak – anak lebih gemar menggunakan tablet PC ini untuk bermain Game. Berdasarkan hal tersebut kami berinisiatif untuk membuat sebuah aplikasi yang bertemakan tentang budaya bangsa Indonesia. Aplikasi yang dibuat berupa komik interaktif yang menceritakan sebuah cerita legenda yang sangat populer di daerah Jawa Barat berjudul Lutung Kasarung. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan anak – anak yang menggunakan tablet PC dapat belajar mengenai budaya bangsa Indonesia melalui dongeng tersebut, dan juga memudahkan orang tua untuk menceritakan cerita rakyat indonesia pada anak – anak.

## 1.2 Perumusan masalah

Adapun beberapa masalah yang kami bahas dalam pengerjaan proyek akhir ini adalah :

- a. Bagaimana mengimplementasikan aplikasi KomikRakyat dalam tablet PC yang berbasis android?
- b. Bagaimana unsur – unsur interaktif diimplementasikan dalam aplikasi KomikRakyat?
- c. Bagaimana aplikasi KomikRakyat dapat mempermudah penyampaian cerita rakyat kepada user?

## 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dan ruang lingkup yang akan dibahas dalam pengerjaan proyek akhir ini adalah :

- a. Rentang usia pengguna aplikasi ini antara 6-10 tahun
- b. Aplikasi berbasis android versi 3.0 (honeycomb) ke atas
- c. Aplikasi dapat dijalankan dengan baik pada tablet PC dengan resolusi 1024x600
- d. Judul dongeng yang digunakan adalah Lutung Kasarung

## 1.4 Tujuan

Adapun tujuan yang akan kami capai dalam pengerjaan proyek akhir ini yaitu :

- a. Merancang dan mengimplementasikan aplikasi komik interaktif KomikRakyat ke dalam tablet PC android

- b. Merancang dan mengimplementasikan unsur – unsur interaktif ke dalam aplikasi KomikRakyat
- c. User menjadi mengenal budaya Indonesia melalui cerita Lutung Kasarung dalam aplikasi KomikRakyat.

## 1.5 Metodologi penyelesaian masalah

- a. Studi Literatur  
Pada tahap ini dilakukan pencarian bahan materi dan referensi mengenai pemrograman android dan cerita Lutung Kasarung.
- b. Analisa  
Pada tahap ini dilakukan analisa alur cerita dari kisah Lutung Kasarung untuk diimplementasikan ke dalam halaman – halaman aplikasi yang dibuat.
- c. Desain Sistem  
Pada tahap ini ditentukan desain dari user interface, layout, desain animasi, gameplay.
- d. Pengkodean  
Pada tahap ini dilakukan pengkodean terhadap fungsi – fungsi yang terdapat pada tiap halaman dan pengkodean dari desain yang dibuat.
- e. Pengujian  
Pada tahap ini dilakukan pengujian terhadap fungsionalitas yang terdapat pada aplikasi dan pengujian aplikasi oleh pengguna.

## 1.6 Pembagian Tugas Anggota

Pembagian pekerjaan anggota kelompok :

- a. **Reza Hasetia Putra**  
Peran : Application Programmer 1  
Tanggung Jawab:
  1. Menyelesaikan modul animasi
  2. Menyelesaikan modul interaksi
  3. Menyelesaikan modul music dan sound effect
- b. **I Nyoman Yudistiawan**  
Peran : Content Developer 1  
Tanggung Jawab:
  1. Menyelesaikan desain karakter
  2. Merancang layout aplikasi
  3. Membuat dokumentasi
- c. **Dewangga Putra Pratama**  
Peran : Application Programmer 2  
Tanggung Jawab:
  1. Menyelesaikan modul interaksi
  2. Menyelesaikan modul trigger
  3. Menyelesaikan coding scene

**d. I Gusti Agung Ngurah Anggawijaya**

Peran : Content Developer 2

Tanggung Jawab:

1. Menyelesaikan scene background
2. Menyelesaikan scene music dan sound effect
3. Membuat poster dan video