

## KOMIKRAKYAT : APLIKASI KOMIK INTERAKTIF BERBASIS ANDROID

I Nyoman Yudistiawan<sup>1</sup>, Tri Brotoharsono<sup>2</sup>, Alfian Akbar Gozali<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Terapan, Universitas Telkom

---

### Abstrak

Perkembangan teknologi saat ini sudah semakin berkembang terutama pada teknologi informasi yang merubah gaya hidup masyarakat di Indonesia yang semakin gemar menggunakan gadget yang dinamakan tablet PC. Tablet PC memudahkan mereka untuk mendapatkan informasi baik oleh orang dewasa maupun anak-anak. Dengan melihat hal tersebut kami berinisiatif untuk menjadikan tablet PC sebagai media pengenalan cerita rakyat negara sendiri dengan judul "Lutung Kasarung" kepada masyarakat khususnya anak-anak.

Dengan mengimplementasikannya pada Tablet PC android (minimal versi 3.0) menggunakan metode komik interaktif, dimana penggunaanya ikut bertaspasi dalam cerita tersebut, membuat para penggunaanya menjadi lebih tertarik dan mudah untuk membacanya.

Kata Kunci : tablet pc, komik interaktif, anak-anak

---

### Abstract

The development of technology was growing, especially in the information technology changing people's lifestyles in Indonesia using a gadget called Tablet PC's. Tablet PC enables them to obtain information both by adults and children. Seeing that we took the initiative to make the tablet PC as a commercial introduction to folklore own country with the title "Lutung Kasarung" to the world wide, especially the children.

Implementing the android Tablet PC (minimal version 4.1) using the method of interactive comic, where users participate participate on the story, making users become more interested and easy to read and enjoy the application.

Keywords : tablet pc, an interactive comic, children

---

Telkom  
University

# 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



## 5. Kesimpulan dan Saran

### 5.1 Kesimpulan

Adapun kesimpulan yang dapat diambil dari pembuatan Proyek Akhir ini yaitu:

1. Perancangan serta implementasi aplikasi komik interaktif "KomikRakyat" pada tablet PC android dapat dilakukan dengan baik dalam memberikan informasi cerita rakyat "Lutung Kasarung".
2. Aplikasi KomikRakyat berjalan sesuai rencana dengan lancar pada tablet pc android(versi 4.1) dengan resolusi 1080 x 600.
3. Implementasi sisi interaktif dapat dilakukan dengan baik pada aplikasi KomikRakyat.
4. Aplikasi KomikRakyat dapat mengenalkan budaya Indonesia melalui cerita Lutung Kasarung.

### 5.2 Saran

Diharapkan proyek ini selanjutnya dapat:

1. Dikembangkan lagi dan menampilkan lebih banyak fitur dan dapat menambahkan animasi serta cerita yang lebih bervariasi, sehingga dapat menambah interaksi dari aplikasi cerita rakyat.
2. Selanjutnya, proyek ini diharapkan dapat dikembangkan dengan cerita yang lebih menarik dari indonesia.

## 6. Daftar Pustaka

- [1] Wikipedia, Android (Sistem Operasi) – Wikipedia Berbahasa Indonesia, ensiklopedia bebas. From: [http://id.wikipedia.org/wiki/Android\(sistem\\_operasi\)](http://id.wikipedia.org/wiki/Android(sistem_operasi)), diakses pada tanggal 8 juni 2013.
- [2] E-jurnal - Pengertian Komik. From: <http://www.e-jurnal.com/2013/04/pengertian-komik.html>, diakses pada tanggal 8 juni 2013.
- [3] Kamus Bahasa Indonesia - definisi interaktif. From: <http://kamusbahasaindonesia.org/interaktif>, diakses 8 juni 2013.
- [4] Dediisniani - Cerita rakyat. From : <http://www.dedispaini.com/2012/04/cerita-rakyat-pengertian-cerita-rakyat.html>, diakses pada tanggal 13 juni 2013
- [5] Lokerseni - Cerita Rakyat Lutung Kasarung., From: <http://www.lokerseni.web.id/2012/01/cerita-rakyat-lutung-kasarung.html>, diakses pada tanggal 8 juni 2013.
- [6] Sounddogs – Download Sound Effect. From: <http://www.Sounddogs.com>, diakses pada tanggal 8 juni 2013.
- [7] Openintents – SimpleGestureFilter.java, From: <http://code.google.com/p/openintents/source/browse/trunk/safe/Safe/src/org/openintents/safe/SimpleGestureFilter.java?r=3117>, diakses pada 8 juni 2013.
- [8] GSMarena – Samsung Galaxy Tab 2 7.0 P3100. From [http://www.gsmarena.com/samsung\\_galaxy\\_tab\\_2\\_7\\_0\\_p3100-4543.php](http://www.gsmarena.com/samsung_galaxy_tab_2_7_0_p3100-4543.php), diakses pada 8 juni 2013.
- [9] Wikipedia, Use Case Diagram – Wikipedia Berbahasa Indonesia, ensiklopedia bebas. From: [http://en.wikipedia.org/wiki/Use\\_Case\\_Diagram](http://en.wikipedia.org/wiki/Use_Case_Diagram), diakses pada 8 juni 2013.