



Implementasi *User Interface* Pada Multimedia Interaktif Cerita Rakyat Dari Kalimantan Barat

Irma Rochmawati¹, Deni Albar², Yunisa Yas Putri³

Universitas Komputer Indonesia

irma@email.unikom.ac.id



ABSTRAK. Penerapan antarmuka pengguna (user interface) sangat penting bagi pihak-pihak yang mengembangkan media dalam menilai keberhasilan sebuah desain multimedia interaktif. Idealnya sebuah media dapat berfungsi sesuai dengan perencanaan dan dapat memenuhi kebutuhan juga keinginan dari penggunanya. Apabila perencanaan dan analisa tidak jelas maka dapat menimbulkan permasalahan yang akan berdampak pada kegiatan pengembangan. Penelitian ini akan memberikan gambaran implementasi user interface dengan metode prototyping pada kegiatan pengembangan multimedia interaktif, dengan harapan dapat menghasilkan desain prototype sebagai salah satu langkah awal sebuah kegiatan pengembangan media digital. Prototipe dibuat dengan tujuan memberikan penyamaan persepsi dan pemahaman awal akan proses dasar dari user interface yang akan dikembangkan, sehingga akan ada komunikasi yang baik antara pengembang dan pengguna sistem. Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi ataupun rujukan bagi pengembang desain multimedia interaktif yang telah mengikuti langkah-langkah prototyping secara terstruktur, sehingga memberikan kejelasan proses bagi pengguna dan pemerhati ilmu pengembangan desain multimedia interaktif.

Diterima:
2022-03-04
Direvisi:
2022-04-14
Disetujui:
2022-03-16

Kata Kunci: Cerita rakyat, Kalimantan Barat, Multimedia Interaktif, *User Interface*.

Implementasi User Interface Pada Multimedia Interaktif Cerita Rakyat Dari
Kalimantan Barat
Irma Rochmawati, Deni Albar & Yunisa Yas Putri

PENDAHULUAN

Interface atau antarmuka dapat dikatakan sebagai penghubung antara media tertentu atau sistem dengan pengguna. Menurut Darmawan (2013) antarmuka merupakan media yang menghubungkan komunikasi diantara 2 domain, yaitu sistem (produk/media) dengan manusia (pengguna). Antarmuka (*interface*) berperan penuh dalam menerjemahkan setiap aksi dan reaksi dari kedua domain tersebut. Antarmuka juga berlaku pada beberapa jenis media atau sistem. Dalam kehidupan sehari-hari, manusia dapat berinteraksi dengan objek-objek yang ada di sekitarnya melalui keberadaan antarmuka (*interface*) ini.

Multimedia interaktif menjadi salah satu pilihan dalam mengembangkan sebuah sistem berbasis digital. Di antara banyak jenis multimedia terdapat media pembelajaran dalam bentuk cerita interaktif yang mengangkat tema cerita rakyat Nusantara. Salah satu cerita rakyat yang akan dijadikan objek dalam pengembangan media ini adalah cerita “Semangka Emas” yang berasal dari Kalimantan Barat.

Dipilihnya cerita Semangka Emas merujuk pada gagasan cerita yang mengangkat tema sosial dan budaya. Cerita rakyat merupakan salah satu tradisi lisan yang masuk ke dalam bagian dari unsur kebudayaan lokal suatu daerah. Sebagai salah satu unsur budaya, cerita rakyat juga sangat sarat dengan nilai-nilai moral dan kearifan lokal yang dapat dijadikan sebagai sarana berkomunikasi dengan pengguna dalam rangka menyampaikan nilai-nilai pengajaran kehidupan yang baik.

Penelitian ini akan memberikan gambaran implementasi *user interface* dengan metode *prototyping* pada kegiatan pengembangan multimedia interaktif cerita rakyat Nusantara, dengan harapan dapat menghasilkan desain *prototype* sebagai salah satu langkah awal sebuah kegiatan pengembangan media digital. Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi ataupun rujukan bagi pengembang desain multimedia interaktif yang telah mengikuti langkah-langkah *prototyping* secara terstruktur, sehingga memberikan kejelasan proses bagi pengguna dan pemerhati ilmu pengembangan desain multimedia interaktif.

Implementasi User Interface Pada Multimedia Interaktif Cerita Rakyat Dari Kalimantan Barat

Irma Rochmawati, Deni Albar & Yunisa Yas Putri

Di dalam sistem multimedia interaktif terdapat unsur-unsur audio visual yang ditunjang dengan elemen grafis dengan penekanan pada antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna. Namun dalam penelitian ini hanya membahas antarmuka pengguna (*user interface*) dan implementasinya. Fokus penelitian ini adalah mengetahui gambaran sistem secara keseluruhan berdasarkan elemen-elemen *user interface* pada multimedia interaktif cerita rakyat dari Kalimantan Barat yang berjudul “Semangka Emas”. Keutamaannya adalah bagaimana sebuah sistem dapat dioperasikan oleh pengguna apabila ditunjang dengan *user interface* yang baik, melalui tahapan-tahapan pengembangan multimedia interaktif hingga tercapai kepuasan pengguna media.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah *user interface* dapat diterapkan dengan baik pada multimedia interaktif dan dapat memberikan hasil yang sesuai. Dalam rangka aktifitas pengembangan sistem multimedia dibutuhkan penilaian dan pengujian tentang ide atau gagasan yang dibuat untuk mengembangkan sebuah sistem ke arah yang lebih baik. Pengembangan multimedia interaktif cerita rakyat Nusantara yang sesuai dengan kebutuhan pengguna akan mampu menciptakan media desain dalam bentuk digital sehingga kelestarian budaya Nusantara tetap terjaga.

Melalui penelitian ini dapat dikembangkan implementasi keilmuan desain komunikasi visual dalam ranah digital. Implementasi khususnya pada bidang multimedia interaktif terkait cara meningkatkan kemenarikan penyampaian sebuah pesan yang disampaikan pada khalayak masyarakat. Keilmuan desain khususnya visual atau *user interface* dalam membantu meningkatkan nilai atraktif suatu objek.

Masyarakat khususnya dari Kalimantan Barat dapat menginformasikan cerita rakyatnya melalui implementasi *user interface* dan meningkatkan keatraktifan cerita dari budayanya masing-masing. Manfaat praktis lainnya adalah tingkat adaptif prototipe dalam hal teknologi dimana menceritakan cerita rakyat yang terkesan kuno menjadi lebih kekinian dengan tuntunan jaman dimana teknologi komputer telah masuk pada sendi-sendi kehidupan masyarakat.

Implementasi User Interface Pada Multimedia Interaktif Cerita Rakyat Dari
Kalimantan Barat
Irma Rochmawati, Deni Albar & Yunisa Yas Putri

METODE

Dalam penelitian ini menggunakan metode prototipe (*prototyping*). Penggunaan metode ini dikarenakan dibutuhkannya sebuah media yang menjawab permasalahan desain dalam bentuk artefak. Ogedebe, dkk (2012), menyampaikan bahwa prototipe merupakan metode pengembangan perangkat lunak, yang berupa model fisik kerja sistem dan berfungsi sebagai versi awal dari sistem. Dalam penelitian ini, prototipe dibuat untuk media desain berbasis multimedia interaktif. Dibuatnya sebuah prototipe bertujuan untuk mengumpulkan informasi dari pengguna sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan model yang dikembangkan. Dari hasil metode prototipe ini, maka diharapkan dapat menghasilkan media yang bisa diperbaiki dan menjadi media yang siap pakai.

Menurut Ogedebe (2012), prototipe dimulai dengan pengumpulan kebutuhan, melibatkan pengembang dan pengguna sistem untuk menentukan tujuan, fungsi dan kebutuhan operasional sistem. Langkah-langkah dalam prototipe adalah sebagai berikut:

1. Pengumpulan Kebutuhan

Tim pengembang bersama-sama mendefinisikan kebutuhan desain yang akan dibuat, mulai dari ilustrasi, warna, huruf, layout dan sebagainya.

2. Proses desain yang cepat

Tim melakukan konseptual perancangan untuk memiliki gambaran dasar pembuatan media prototipe yang dibangun.

3. Membangun prototipe

Tim memproduksi media prototipe sebagai media awal yang dapat diuji cobakan pada khalayak masyarakat.

4. Evaluasi dan perbaikan

Tahap ini disesuaikan dengan input dari khalayak pengguna sehingga bisa dihasilkan karya media yang menjadi final.

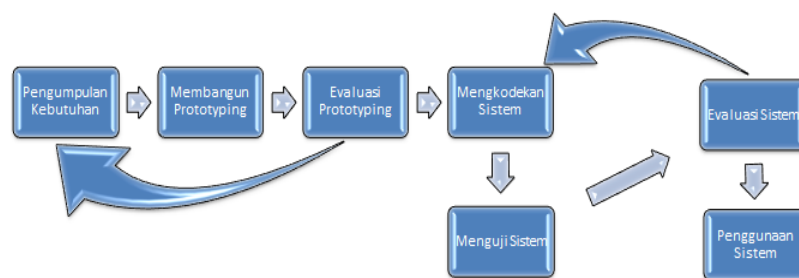
5. Implementasi Desain

Tahap selanjutnya adalah implementasi desain yang sudah siap untuk dipublikasikan pada khalayak luas. Pada tahap ini, evaluasi tetap dilakukan dalam hal teknis dan operasional serta interaksi dari pengguna media desain.

Implementasi User Interface Pada Multimedia Interaktif Cerita Rakyat Dari Kalimantan Barat

Irma Rochmawati, Deni Albar & Yunisa Yas Putri

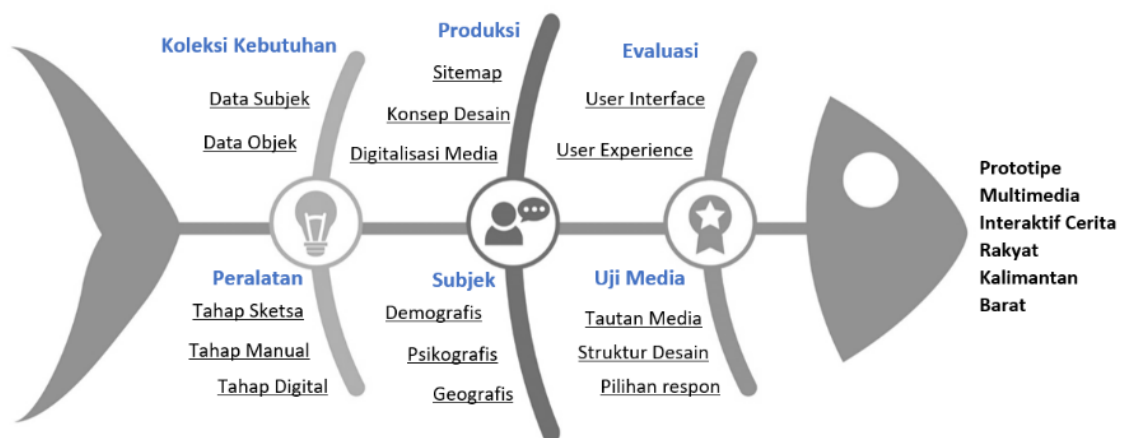
Menurut Manurung (2019) terdapat beberapa kelebihan dari metode prototipe, salah satunya dalam pengembangan sistem dapat menghemat waktu yang digunakan. Dengan metode prototipe juga dapat dengan mudah dalam penentuan kebutuhan. Selain kelebihan terdapat juga kekurangan dari metode prototipe. Diantaranya mengenai proses yang terlalu singkat dalam perancangan dan analisis. Lalu kurang fleksibel apabila terjadi perubahan, dan terkadang pengembang menggunakan sistem operasi yang tidak relevan atau algoritma yang tidak efisien dalam membuat implementasi.



Gambar 1: Bagan Alur Penelitian Prototipe

Sumber:

https://sites.google.com/a/student.unsika.ac.id/metodologi_penelitian_redisuhendri113/_/rsrc/1501421728554/tugas-1-5-metode-rpl/prototyping-model/prototype.png
(Diakses pada 15/04/2021)



Gambar 2: Bagan Alur Penelitian (*Fishbone*)

Implementasi User Interface Pada Multimedia Interaktif Cerita Rakyat Dari
Kalimantan Barat
Irma Rochmawati, Deni Albar & Yunisa Yas Putri

PEMBAHASAN

A. User Interface

Interface adalah salah satu layanan yang disediakan sistem operasi sebagai sarana interaksi antara pengguna dengan sistem operasi. Antarmuka adalah komponen sistem operasi yang bersentuhan langsung dengan pengguna. Terdapat dua jenis antarmuka, yaitu *Command Line Interface* (CLI) dan *Graphical User Interface* (GUI).

Desain *user interface* yang baik pada multimedia interaktif akan membuat pengunjung ingin berlama-lama berinteraksi pada sistem media tersebut. Tetapi sebaliknya, sebuah desain *user interface* yang buruk dari sebuah media interaktif membuat pengunjung ingin cepat-cepat meninggalkan media tersebut. Desain *user interface* merupakan unsur yang paling penting dari sebuah sistem berbasis komputer atau produk (S.Sridevi, 2014).

B. Multimedia Interaktif

Secara etimologis multimedia berasal dari kata multi (Bahasa Latin, *nouns*) yang berarti banyak, bermacam-macam, dan medium (Bahasa Latin) yang berarti sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan atau membawa sesuatu. Kata medium dalam *American Heritage Electronic Dictionary* (1991) juga diartikan sebagai alat untuk mendistribusikan dan mempresentasikan informasi (Antonius & Roswanto, 2005).

Menurut Robin dan Linda (dalam Benardo, 2011) Multimedia interaktif adalah alat yang dapat menciptakan persentasi yang dinamis dan interaktif, yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan gambar video. Multimedia interaktif merupakan media yang menggabungkan teks, grafik, video, animasi dan suara. Untuk menyampaikan suatu pesan dan informasi, melalui media elektronik seperti komputer dan perangkat elektronik lainnya.

C. Cerita Rakyat

Menurut Purnomo (2018), cerita rakyat atau folklor adalah cerita yang terlahir dari rakyat dan berkembang dari mulut ke mulut di antara rakyat itu sendiri. Cerita ini pada dasarnya termasuk cerita fiktif yang tidak bisa dipertanggung jawabkan kebenarannya. Walaupun

Implementasi User Interface Pada Multimedia Interaktif Cerita Rakyat Dari Kalimantan Barat

Irma Rochmawati, Deni Albar & Yunisa Yas Putri

terdapat bukti-bukti fisik yang mendukung isi cerita, namun fenomena hal tersebut dapat dijelaskan secara ilmiah dan bukan karena keajaiban yang diciptakan manusia. Pada akhirnya, cerita rakyat ini disimpan dan diabadikan dalam bentuk tulisan, hingga menjadi kekayaan budaya dan sejarah.

Cerita Rakyat Semangka Emas

Cerita Semangka Emas mengisahkan pada zaman dahulu di Sambas Kalimantan Barat tinggal seorang saudagar kaya raya yang mempunyai dua orang putra yaitu bernama Muzakir dan Dermawan. Muzakir memiliki sifat yang kikir sebaliknya dengan Dermawan adalah orang yang sangat peduli dan selalu bersedekah kepada fakir miskin. Cerita ini mengajarkan untuk selalu menolong semua makhluk Tuhan tanpa perlu mengharap imbalan. Sebab, setiap perbuatan baik pasti akan mendapatkan ganjaran kebaikan pula. Sebaliknya, perbuatan buruk atau jahat pasti akan mendapatkan balasan yang buruk pula.

Penelitian ini dibuat untuk memberi pengetahuan terkait cerita rakyat Indonesia yang masih belum banyak diketahui oleh masyarakat, khususnya anak-anak selain dari cerita rakyat yang sudah populer. Selain itu juga untuk mengedukasikan dengan adanya pesan moral yang dapat dipetik dan dijadikan pembelajaran. Pada cerita Semangka Emas dari Kalimantan Barat mengajarkan pesan moral untuk selalu tolong menolong tanpa harus mengharapkan imbalan, maka dari itu pesan moral dari cerita ini dapat tertanamkan dari sejak dini sampai dewasa.

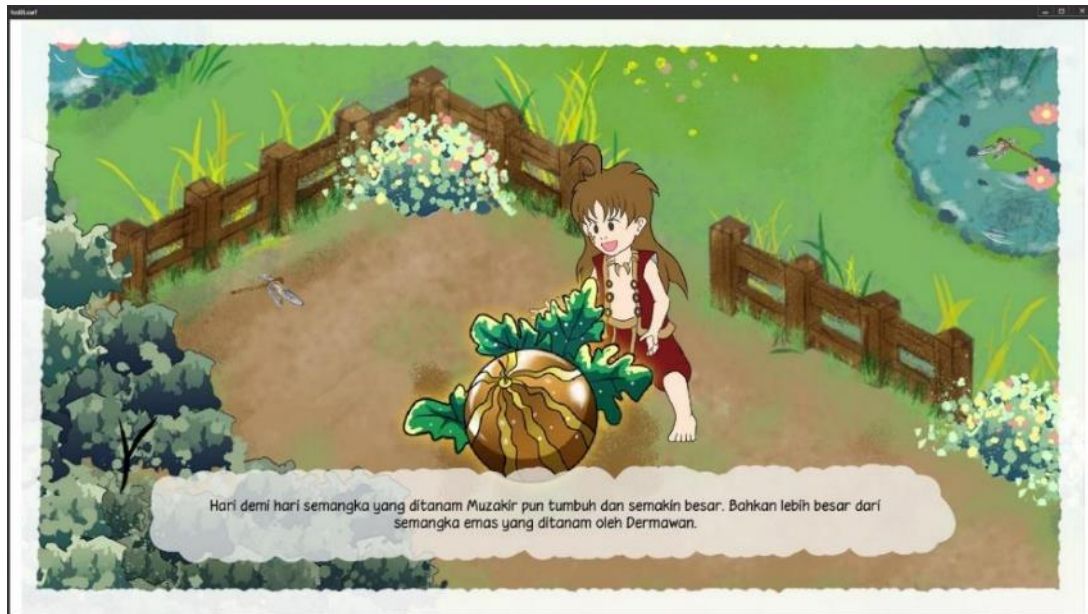
D. Konsep Visual Multimedia Interaktif

Tata Letak

Pada pembuatan *layout* biasanya digunakan juga sebagai penentu arah baca dari muatan pesan yang ada pada karya rancangan yang akan dibuat. Beberapa bagian layout menerapkan konsep golden ratio untuk mengarahkan mata pembaca ke beberapa titik fokus penting. Dengan memainkan tata letak dan ukuran elemen desain pada suatu halaman yang memiliki banyak hal berbeda. Tata letak dan format media yang digunakan dalam cerita interaktif Semangka Emas ini yaitu dengan *layout landscape* berukuran 1280x720 pixels,

Implementasi User Interface Pada Multimedia Interaktif Cerita Rakyat Dari Kalimantan Barat
Irma Rochmawati, Deni Albar & Yunisa Yas Putri

yang sesuai dengan ukuran layar monitor/*desktop* komputer. Pada layar dibuat dengan *frame* dan titik fokus berada di tengah (*center*).



Gambar 3: Tata Letak pada Cerita Semangka Emas

Huruf

Menurut Kusrianto (2010) Tipografi merupakan pengetahuan mengenai penyusunan huruf atau literatur untuk keperluan informasi dan komunikasi visual baik cetak maupun non cetak. Tipografi yang berupa teks juga dapat mengaitkan informasi dan makna yang ada pada suatu karya. Pada bagian *body text* cerita interaktif ini menggunakan huruf “Hooterol” (sans serif) dikarenakan pembentukan tipografinya mudah dibaca, terlihat sederhana yang memiliki bentuk lengkungan dan tidak kaku. *Font* ini sesuai dengan konten dan pesan ceritanya. Sedangkan pada bagian *heading* menggunakan *custom font*, yang dibuat dengan tema Semangka Emas. *Font* berbentuk *chubby* dan melengkung agar terlihat *fun* dan cocok dengan ilustrasi cerita interaktif Semangka Emas.

Implementasi User Interface Pada Multimedia Interaktif Cerita Rakyat Dari Kalimantan Barat

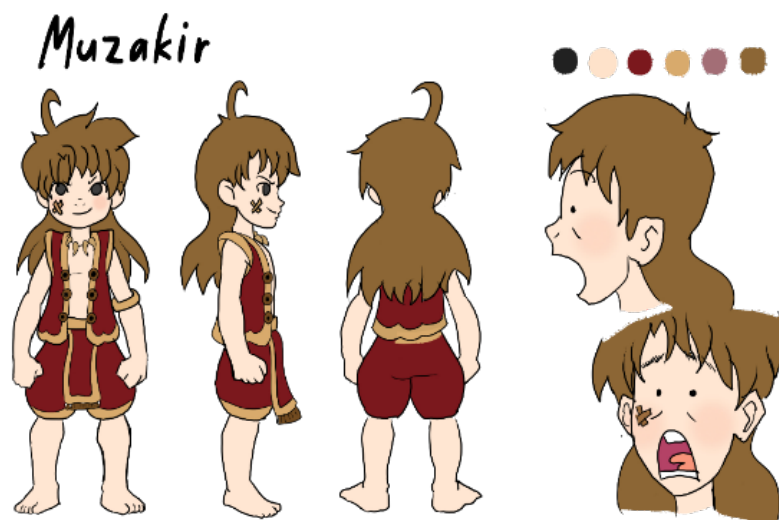
Irma Rochmawati, Deni Albar & Yunisa Yas Putri



Gambar 4: Tipografi pada Judul Cerita

Ilustrasi

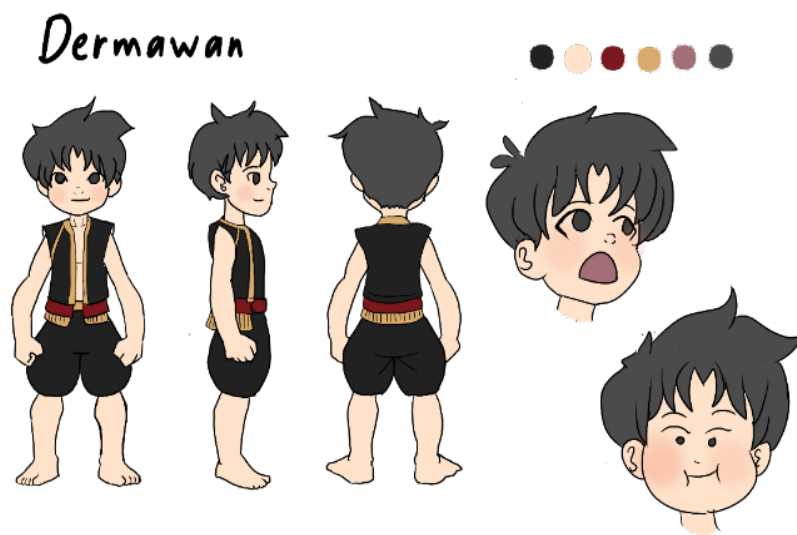
Untuk ilustrasi latar menggunakan gaya ilustrasi kartun yang disesuaikan dengan khalayak sasarannya dengan kesan alam yang kental. Sedangkan untuk karakternya menggunakan gaya karakter ilustrasi *Super Deformed*, yaitu istilah yang digunakan dalam penggambaran karakter anime/manga dengan ukuran kerdil, tetapi proporsi tubuh tetap sesuai. *Super deformed* atau SD adalah gaya spesifik karikatur Jepang. Penggambarannya memakai ukuran kepala yang berlebihan, lebih besar dari ukuran normal, bahkan lebih besar daripada tubuhnya. Menurut Shen (2012) *Super Deformed* melebih-lebihkan karakter dengan tujuan agar terlihat imut dan lucu. Karakter gaya SD banyak digunakan, dan dapat dilihat di banyak anime, film CG, atau *game*.



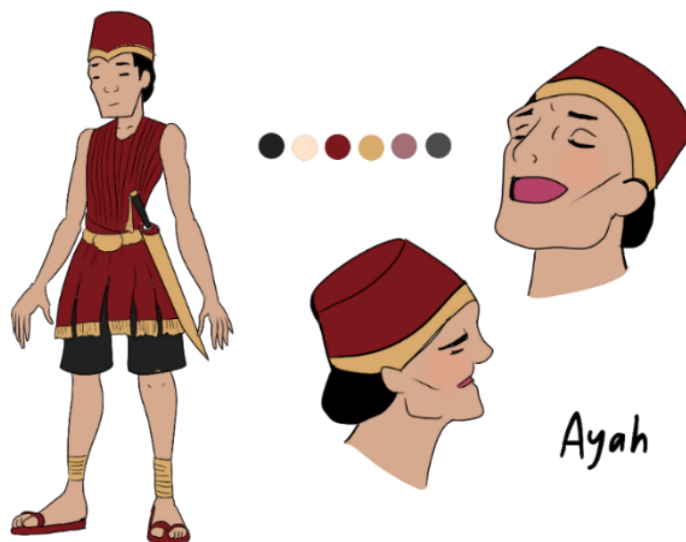
Gambar 5: Studi Karakter Tokoh Muzakir

Implementasi User Interface Pada Multimedia Interaktif Cerita Rakyat Dari Kalimantan Barat
Irma Rochmawati, Deni Albar & Yunisa Yas Putri

Tokoh utama Muzakir yang mempunyai sifat kikir dan Darmawan yang dermawan beserta ayah mereka diilustrasikan dengan kesan dan karakter sesuai di cerita Semangka Emas. Gestur tokoh menggambarkan sifat dari para tokoh. Pada tokoh Darmawan ditampilkan gestur tubuh yang polos, sedangkan pada tokoh Muzakir, ditampilkan gestur yang menunjukkan kesombongan dengan kedua-tangannya yang berada di pinggang.



Gambar 6: Studi Karakter Tokoh Darmawan



Implementasi User Interface Pada Multimedia Interaktif Cerita Rakyat Dari Kalimantan Barat

Irma Rochmawati, Deni Albar & Yunisa Yas Putri

Gambar 7: Studi Karakter Tokoh Ayah

Penggambaran ilustrasi tokoh disesuaikan dengan budaya dari Kalimantan Barat. Dengan property dan aksen pada kostum yang ditampilkan sesuai dengan konsep masing-masing karakter pada cerita. Visual menggunakan studi latar cerita yaitu Kalimantan Barat yang terjadi pada era dahulu. Visual yang digunakan adalah latar hutan dengan rumah tradisional Dayak sehingga latar cerita terbaca oleh pengguna sebagai tempat terjadinya kejadian dalam cerita. Terlebih cerita rakyat ini bersumber anonim dengan kejadian masa waktu yang tidak jelas, namun dapat diperkirakan terjadi pada masa-masa kerajaan. Studi properti dilakukan dengan melakukan studi properti yang terdapat pada adat-adat atau tradisi di Kalimantan melalui media pencarian internet, seperti baju dan rumah tradisional khas daerah Kalimantan.



Gambar 8: Ilustrasi Properti Semangka Emas

Implementasi User Interface Pada Multimedia Interaktif Cerita Rakyat Dari
Kalimantan Barat
Irma Rochmawati, Deni Albar & Yunisa Yas Putri



Gambar 9: Ilustrasi Latar Kalimantan Barat

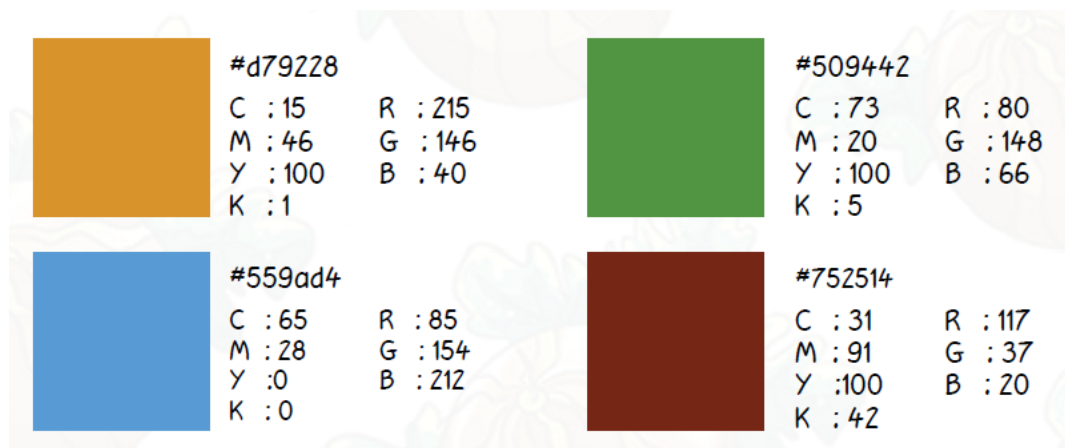
Warna

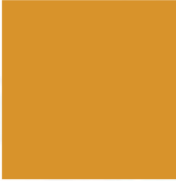
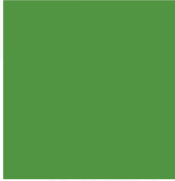
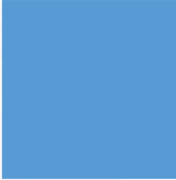

Menurut Nugraha (2008) Warna merupakan hasil dari reaksi penglihatan yang terjadi karena adanya stimulus cahaya yang dipantulkan oleh benda-benda yang terkena cahaya tersebut. Warna juga merupakan salah satu unsur dari perancangan. Dalam desain warna cerita ini dibuat berdasarkan *output* digital yaitu mode warna *Red Green Blue* (RGB).

Dikarenakan dalam cerita ini banyak menggunakan latar hutan hujan tropis Kalimantan maka warna yang dipakai adalah warna-warna alam seperti hijau, coklat, dan biru. Warna coklat atau coklat muda digunakan sebagai warna utama karena digunakan untuk memberi nuansa hutan pepohonan dan untuk warna tanah. Sedangkan untuk aksennya, atau warna pendukung mengambil warna ciri khas daerah Kalimantan yaitu kuning, hitam dan merah. Sedangkan untuk warna netral menggunakan warna putih.

Implementasi User Interface Pada Multimedia Interaktif Cerita Rakyat Dari Kalimantan Barat

Irma Rochmawati, Deni Albar & Yunisa Yas Putri



	#d79228 C : 15 R : 215 M : 46 G : 146 Y : 100 B : 40 K : 1		#509442 C : 73 R : 80 M : 20 G : 148 Y : 100 B : 66 K : 5
	#559ad4 C : 65 R : 85 M : 28 G : 154 Y : 0 B : 212 K : 0		#752514 C : 31 R : 117 M : 91 G : 37 Y : 100 B : 20 K : 42

Gambar 10: Skema Warna pada Cerita Interaktif Semangka Emas

E. Implementasi User Interface Pada Multimedia Interaktif

Implementasi *User Interface* pada Multimedia Interaktif diterapkan pada cerita rakyat Kalimantan Barat. Ada beberapa pengimplementasian pada cerita rakyat Kalimantan Barat khususnya cerita rakyat Semangka Emas. Implementasi dilakukan pada bagian pembuka cerita atau halaman depan multimedia interaktif, implementasi dilakukan juga pada bagian narasi serta pada bagian pilihan oleh pengguna dalam memilih alur cerita.

Pada **Gambar 11**, implementasi *user interface* digunakan pada tampilan judul cerita, latar belakang, objek utama dan tombol cerita. Pada bagian implementasi *interface* judul (Kotak A), hirarki visual dibuat menjadi hal utama yang harus dilihat oleh user atau pengguna. Posisi judul diletakan pada posisi tengah atas sehingga visibilitas menjadi pusat perhatian mata pengguna pada awal membaca tampilan. Judul diberi visual tanaman semangka yang merambat dengan tujuan memperkuat kesan sehingga user atau pengguna dapat membaca pesan dengan sangat jelas.

Implementasi User Interface Pada Multimedia Interaktif Cerita Rakyat Dari Kalimantan Barat
Irma Rochmawati, Deni Albar & Yunisa Yas Putri



Gambar 11: Tangkapan Layar Halaman Depan Cerita Interaktif Semangka Emas

Pada kotak B, implementasi *interface* diperuntukan guna menampilkan karakter utama dalam cerita rakyat “Semangka Emas”. Posisi diletakkan ditengah sehingga menjadi pusat perhatian pengguna. Karakter yang ditampilkan dengan adegan karakter bersama objek Semangka Emas itu sendiri. Pemilihan adegan ini untuk menunjukan Semangka Emas yang dimaksud bukanlah hanya kata kiasan, akan tetapi benar-benar berwujud Semangka yang berwarna Emas.

Pada kotak C dan C1, merupakan implementasi *Graphic User Interface* berbentuk tombol dengan nuansa tanah berupa opsi Mulai Cerita, tombol Credit dan tombol keluar menggunakan simbol X yang pada umumnya digunakan pada berbagai media digital. Pada kotak bagian D, menampilkan implementasi latar dengan visual semangka emas yang dibuat menjadi pola berulang sehingga memperkuat nuansa cerita. Pola latar menggunakan warna yang cenderung putih sehingga tidak mengganggu visibilitas tampilan depan bagian Judul, Gambar Utama dan Tombol-tombol navigasi.

Implementasi User Interface Pada Multimedia Interaktif Cerita Rakyat Dari Kalimantan Barat
Irma Rochmawati, Deni Albar & Yunisa Yas Putri



Gambar 12: Tangkapan Layar Narasi 1 Cerita Interaktif Semangka Emas

Pada **Gambar 12** merupakan implementasi pada bagian pengenalan karakter dalam cerita. Pada kotak E adalah implementasi *interface* pada latar tempat terjadinya cerita. Implementasi visual menggunakan studi cerita yaitu Kalimantan Barat yang terjadi pada era dahulu. Visual yang digunakan adalah latar hutan dengan rumah tradisional Dayak sehingga latar cerita terbaca oleh pengguna sebagai tempat terjadinya kejadian dalam cerita. Terlebih cerita rakyat ini bersumber anonim dengan kejadian masa waktu yang tidak jelas, namun dapat diperkirakan terjadi pada masa-masa kerajaan. Studi properti dilakukan dengan melakukan studi properti yang terdapat pada adat-adat atau tradisi di Kalimantan melalui media pencarian internet, seperti baju dan rumah tradisional khas daerah Kalimantan.

Pada kotak F merupakan pengenalan tokoh utama Muzakir yang kikir dan Darmawan yang dermawan beserta ayah mereka. Gestur tokoh diimplementasikan dengan menggambarkan sifat dari para tokoh, sang ayah yang sayang pada kedua anaknya ditampilkan dengan sang ayah yang memegang kedua tokoh anaknya tanpa membeda-bedakan. Pada tokoh Darmawan ditampilkan gestur tubuh yang polos, sedangkan pada tokoh Muzakir, ditampilkan gestur yang menunjukkan kesombongan dengan kedua-tangannya yang berada di pinggang. Pada kotak G, merupakan implementasi latar teks untuk narasi. Penggunaan

Implementasi User Interface Pada Multimedia Interaktif Cerita Rakyat Dari Kalimantan Barat
Irma Rochmawati, Deni Albar & Yunisa Yas Putri

latar teks ini untuk mempermudah keterbacaan teks. Latar menggunakan bentuk kabut transparan sehingga meminimalisir dalam mengganggu tampilan gambar dibelakang.



Gambar 13: Tangkapan Layar Narasi 2 Cerita Interaktif Semangka Emas

Pada **Gambar 13** ditampilkan kepribadian yang bertolak belakang antara dua tokoh setelah ditinggal ayahnya yang meninggal dan memberikan warisan. Pada kotak I, ditampilkan sosok Muzakir yang tampak senang, tertawa bahagia sepeninggalan ayahnya karena mendapatkan banyak harta dan semakin sombong. Pada kotak J, tokoh Dermawan ditampilkan kontras terbalik dengan Muzakir, ia tetap menjadi sosok yang suka berbagi dengan pihak lain dan tampil tetap sederhana. Implementasi visual dari kedua tokoh ini sengaja dibuat kontras untuk menunjukkan karakter antagonis dan protagonis.

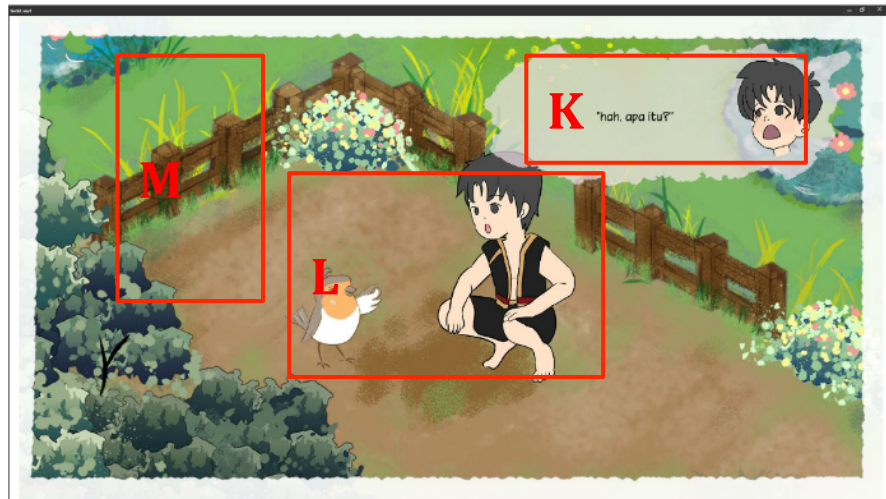
Pada **Gambar 14**, implementasi visual lebih difokuskan pada adegan dimana Dermawan mendapat informasi dengan berbicara pada seekor burung yang baik hati. Pada kotak M, merupakan visual ladang yang menjadi latar tempat kejadian dimana Dermawan melakukan perbincangan dengan seekor burung. Ladang ditampilkan dengan imajinasi sederhana dimana tampilan latar tumbuh-tumbuhan dan pagar sederhana sebagai pembatas visual tanah ladang dengan hutan disekirnya.

Pada kotak L, adalah implementasi visual adegan burung yang tampak tenang dengan Muzakir yang sedang menyimak. Gestur Dermawan dibuat membungkuk untuk memberikan kesan ramah serta menyesuaikan dengan lawan bicaranya yang ada dibawah

Implementasi User Interface Pada Multimedia Interaktif Cerita Rakyat Dari Kalimantan Barat

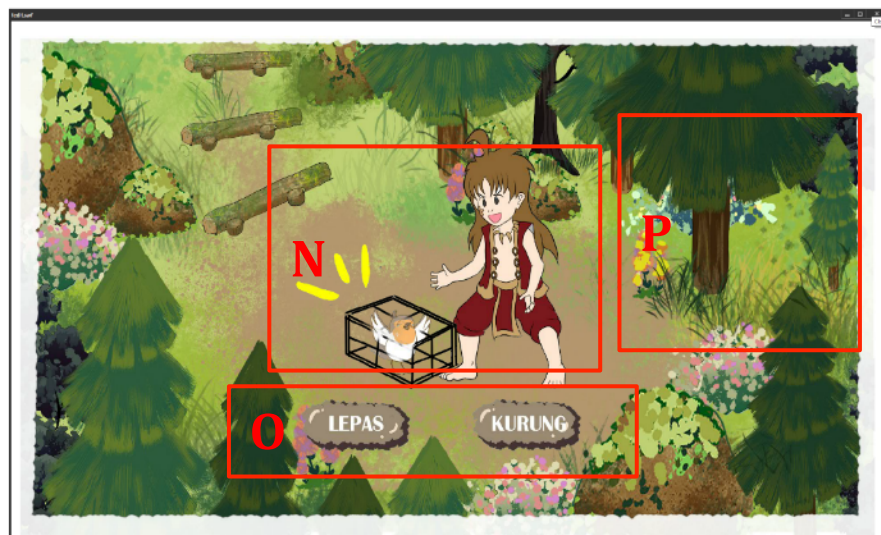
Irma Rochmawati, Deni Albar & Yunisa Yas Putri

tanah. Pada kotak K, implementasi visual untuk menampilkan latar teks bersama mimik muka Dermawan saat kondisi-kondisi tertentu yang perlu diperkuat dengan mimik wajah.



Gambar 14: Tangkapan Layar Narasi 3 Cerita Interaktif Semangka Emas

Pada **Gambar 15** implementasi visual dilengkapi dengan tombol pada tampilan kotak O yang dapat menjadi pilihan untuk para pengguna media. Pada kotak N, implementasi visual difokuskan pada adegan tokoh Muzakir yang menangkap burung yang menjadi narasumber Dermawan dalam mendapat informasi tentang semangka emas. Muzakir ditampilkan jahat dan memaksa burung untuk memberi informasi tentang semangka emas. Sedangkan kotak P, adalah gambaran hutan tempat latar kejadian.



Implementasi User Interface Pada Multimedia Interaktif Cerita Rakyat Dari
Kalimantan Barat
Irma Rochmawati, Deni Albar & Yunisa Yas Putri

Gambar 15: Tangkapan Layar Narasi 4 Cerita Interaktif Semangka Emas

KESIMPULAN

Interface atau tampilan antarmuka untuk pengguna media lebih ditujukan untuk memperkuat kesan cerita dan membangun suasana. Pengguna media menjadi bagian utama yang perlu diperhatikan dalam merancang *user interface* sehingga cerita bisa tersampaikan dengan daya tangkap dan imajinasi dari pengguna. Usia pengguna media menjadi gambaran umum dalam menampilkan kesan visual dalam *interface*. *Interface* dapat diimplementasikan pada unsur visual antaramuka seperti halnya tata letak, warna, huruf dan ilustrasi visual atau gambar.

Tata letak disusun dengan sederhana dan seoptimal mungkin menampilkan visual utama yang menjadi fokus perhatian pengguna media dengan tujuan agar pesan cerita dapat diterima. Pada bagian tata letak teks dan tombol diimplementasikan dengan posisi pada bagain yang tidak menghalangi visual utama khususnya adegan kejadian. Pada bagian warna, *user interface* disesuaikan dengan tempat kejadian cerita baik dari segi latar ataupun properti. Warna yang digunakan menggunakan warna yang sesuai dengan hasil studi dengan dimana cerita berlangsung. Terkait huruf yang digunakan, pada cerita rakyat Semangka Emas yang lebih ditujukan pada usia anak, maka diperlukan huruf yang memiliki kesan sederhana, mudah dibaca dan tidak terlalu serius. Pada bagian *interface* ilustrasi gambar, ilustrasi dibagi menjadi ilustrasi latar, ilustrasi tokoh dan propertinya serta ilustrasi tombol yang menjadi bagian utama dalam membentuk kesan yang diterima oleh pengguna. Latar yang terlalu serius dan detil dapat mendistraksi cerita sehingga latar tetap perlu dibuat imajinatif dan tidak terlalu detil dengan kejadian-kejadian di belakangnya. Visualisasi latar hutan, menjadi pilihan yang aman dalam menampilkan kejadian dimana hutan menjadi hal yang lumrah pada masa lampau. Visualisasi tokoh merupakan hasil studi terkait budaya lokal sesuai dari mana cerita berasal, dalam hal ini Semangka Emas berasal dari Kalimantan Timur, sehingga studi pakaian yang digunakan tokoh, rumah adat dan properti yang ada menggunakan unsur budaya Kalimantan Timur. Untuk ilustrasi seperti tempat teks dan gambar, lebih dipilih bentuk dengan unsur alam seperti awan atau tanah sehingga bersifat netral dengan waktu maupun tempat kejadian.

Implementasi User Interface Pada Multimedia Interaktif Cerita Rakyat Dari
Kalimantan Barat
Irma Rochmawati, Deni Albar & Yunisa Yas Putri

REFERENSI

- Ambrose, G., & Harris, P. (2011). *Basics Design 02: Layout*. Ava Publishing.
- Antonius, R. & Roswanto, A. (2015) Chapter 1 - Pengantar Multimedia. Universitas Kristen Duta Wacana.
- Binanto, I. (2010). *Multimedia digital-dasar teori dan pengembangannya*. Penerbit Andi.
- Darmawan, R. (2013). Pengalaman, usability, dan antarmuka grafis: sebuah penelusuran teoritis. *ITB J. Vis. Art Des*, 4(2), 95-102.
- Kusrianto, A. (2013). *Pengantar Tipografi*. Elex Media Komputindo.
- Manurung, A. S. (Maret 2019). "Prototyping" [Online]. Tersedia di: <https://medium.com/@ameliamanurung07/prototyping-a4aff5bdb558>
- Nugraha, A. (2005). *Pengembangan pembelajaran sains pada anak usia dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Ogedebe, P. M., & Jacob, B. P. (2012). *Software prototyping: a strategy to use when user lacks data processing experience*.
- Periangan, B. (2011). *Perancangan Media Interaktif Belajar Mengenal Angka Bagi Anak Prasekolah* (Doctoral dissertation, Universitas Komputer Indonesia).
- Purnomo, A. R. P. (2018). *Cerita Rakyat Jepang*. Airlangga University Press.
- Purnomo, D. (2017). Model prototyping pada pengembangan sistem informasi. *JIMP-Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 2(2).
- Shen, L. T., Luo, S. J., Huang, C. K., & Chen, B. Y. (2012, September). SD Models: Super Deformed Character Models. *In Computer Graphics Forum* (Vol. 31, No. 7, pp. 2067-2075). Oxford, UK: Blackwell Publishing Ltd.
- Shneiderman, B., Plaisant, C., Cohen, M. S., Jacobs, S., Elmqvist, N., & Diakopoulos, N. (2016). *Designing the user interface: strategies for effective human-computer interaction*. Pearson.
- S.Sridevi. (2014). User Interface Design. *International Journal of Computer Science and Information Technology Research* ISSN 2348-120X (online) Vol.2, Issue 2, pp: (415-426), Month: April-June 2014.
- Stone, D., Jarrett, C., Woodroffe, M., & Minocha, S. (2005). *User interface design and evaluation*. Elsevier.