

IMPLEMENTASI KOMIK INTERAKTIF CERITA RAKYAT CUPAK GRANTANG DENGAN BAHASA ISYARAT BERBASIS MOBILE

Putu Wirayudi Aditama¹, Putu Surya Wedra Lesmana²

¹Teknik Informatika, STMIK STIKOM Indonesia
Denpasar, Indonesia

²Teknik Informatika, STMIK STIKOM Indonesia
Denpasar, Indonesia

e-mail: wirayudi.aditama@stiki-indonesia.ac.id¹, suryawedra@stiki-indonesia.ac.id²

Abstrak

Cerita rakyat merupakan sebuah kejadian, peristiwa, atau fenomena yang terjadi pada jaman dulu, mengandung pesan moral sangat tinggi nilainya dan mencerminkan kehidupan seseorang atau sekelompok orang dalam masyarakat. Cerita rakyat diharapkan dapat meningkatkan wawasan pendidikan terutama pada peserta didik. Komik interaktif berbasis mobile merupakan sarana penting dalam melengkapi proses belajar mengajar terutama bahasa isyarat. Media komik interaktif, tentang cerita rakyat Cupak dan Grantang diharapkan dapat membantu untuk meningkatkan minat baca siswa dan mampu menarik perhatian peserta didik untuk belajar, dari hasil pengujian didapatkan hasil kuisioner dari responden untuk kebermanfaatannya bagi masyarakat khususnya bagi siswa tuna wicara memperoleh nilai persentasi sangat setuju 90%, setuju 10%, bahasa isyarat mudah dipahami, menu yang terdapat pada aplikasi sudah berfungsi dan aplikasi ini bermanfaat bagi siswa SLB khususnya siswa tunawicara dan tunarungu. Tampilan dan animasi menarik terbukti dari hasil kuisioner pada masyarakat umum dengan jumlah persentase sangat setuju 60% dan setuju 40%.

Kata kunci: Cerita rakyat, komik interaktif, bahasa isyarat

Abstract

Folklore is an event, event, or phenomenon that occurred in the past, contains a moral message of very high value and reflects the life of a person or group of people in society. Folklore is expected to be able to improve education insight, especially in students. Mobile-based interactive comics are an important tool in completing the teaching and learning process, especially sign language. Interactive comic media, about the folklore of Cupak and Grantang, are expected to help to increase students' interest in reading and be able to attract the attention of students to learn, from the test results obtained questionnaire results from respondents for the benefit of the community, especially for students who are speechless get a percentage value strongly agree 90 %, agree 10%, sign language is easy to understand, the menu contained in the application is functioning and this application is useful for SLB students, especially students with speech and hearing impairment. Attractive appearance and animation is evident from the results of the questionnaire to the general public with a percentage of 60% strongly agree and 40% agree.

Keywords : Folklore, interactive comics, sign language

PENDAHULUAN

Cerita rakyat yang berisikan aspek budaya dari suatu daerah akan menambah kekayaan yang dimiliki suatu bangsa. Cerita rakyat diharapkan dapat meningkatkan wawasan pendidikan

terutama pada peserta didik, sehingga dapat menunjang proses pembelajaran baik formal maupun informal, di samping itu untuk pelestarian budaya bangsa yang memberikan bekal dalam mengaplikasikan

nilai-nilai moral dan budi pekerti[1]. Kenyataan yang terjadi bahwa anak-anak generasi sekarang sudah mulai enggan untuk melestarikan kebudayaan daerahnya sendiri, bahkan untuk sekedar mengenal pun mereka tidak tertarik [2]. Untuk merangsang dan meningkatkan minat membaca pada anak-anak dan khususnya pada anak disabilitas tunarungu dan tunawicara, diperlukan adanya aplikasi pembelajaran bahasa isyarat yang dikemas ke dalam komik interaktif berbasis mobile.

Bahasa isyarat merupakan bentuk komunikasi melalui gerakan tangan atau jari yang membentuk suatu kata atau kalimat. Dalam berkomunikasi penderita tunarungu dan tunawicara menggunakan bahasa isyarat yang sudah diterapkan di Indonesia yaitu SIBI (Sistem Isyarat Bahasa Indonesia). SIBI digunakan sebagai bahasa isyarat di sekolah, tidak digunakan sebagai media komunikasi sehari-hari, ini karena kosakata dalam SIBI dibuat hanya dengan mengubah Bahasa Indonesia lisan menjadi bahasa isyarat. Permasalahan yang ada bukan pada ketidak-mampuan dalam berkomunikasi melainkan akibat dari perkembangan kemampuan berbahasanya, yaitu ketidak mampuan untuk memahami lambang dan aturan Bahasa [3]. Perbedaan mendasar antara SIBI dan BISINDO adalah SIBI yang dibakukan merupakan salah satu media membantu komunikasi kaum tunarungu di dalam masyarakat yang lebih luas. Wujudnya adalah tatahan yang sistematis tentang seperangkat isyarat jari, tangan dan berbagai gerak yang melambangkan kosa kata bahasa Indonesia, sementara BISINDO menggunakan gerakan tangan (dua tangan) sebagai upaya komunikasi antar pengguna bahasa isyarat. Sementara Peneliti dari Laboratorium Riset Bahasa Indonesia (LRBI) di Universitas Indonesia, Pheter Angdika (Bisamandiri, 2015) mengatakan, SIBI diambil dari bahasa isyarat Amerika Serikat ditambahkan imbuhan awal dan akhir. BISINDO merupakan penyesuaian dari American Sign Language, dengan

beberapa variasi yang berlaku di setiap daerah. BISINDO merupakan bahasa isyarat alami budaya asli Indonesia yang dengan mudah dapat digunakan dalam pergaulan isyarat kaum tunarungu sehari-hari [4]. Saat ini yang menjadi problem kaum tunarungu adalah penggunaan bahasa isyarat yang akan mereka pakai dalam berkomunikasi ada dualisme bahasa isyarat. Melihat banyak kaum tunarungu yang kesulitan menggunakan SIBI maka secara tidak langsung mereka akan kembali menggunakan BISINDO sebagai alat komunikasi sehari-hari

Media pembelajaran berbasis interaktif yang tepat akan sangat berperan dalam terciptanya tujuan pendidikan itu sendiri. Multimedia dianggap sebagai media pembelajaran yang menarik berdasarkan upaya yang menyentuh berbagai panca indra: penglihatan, pendengaran dan sentuhan[5]. pemanfaatan grafis dalam pendidikan sebagai media yang dapat membantu efektifitas dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran[6]. Multimedia juga dapat membantu bagi peserta didik yang memiliki kelainan fisik seperti tunawicara, pada siswa tunawicara proses belajar mengajar dilakukan di sekolah khusus yaitu SLB. Pendapat ini juga didukung dengan mengkombinasikan komik dengan konsep multimedia interaktif yang bisa menggabungkan elemen teks, gambar, audio, video, atau animasi dalam satu bentuk[7].

State of the art untuk mendukung dan menguatkan peranan komik interaktif dalam menyampaikan suatu informasi antara lain; 1) Jurnal Perancangan Komik Digital Interaktif "New Ethnicia" Eksplorasi Visual Storytelling Cerita Rakyat Indonesia : Dalam Jurnal Komunikasi Visual & Multimedia. Vol. 6 No. 2 Tahun 2014. Jurnal ini membahas tentang mengemas komik lokal melalui media visual populer mobile agar mampu menyaingi komik buatan luar baik secara kualitas maupun kuantitas. Adapun dalam pengembangan komik digital interaktif New Ethnicia, terdapat 2 kelompok aspek yang utama, yaitu kelompok aspek elemen pembentuk

komik dan kelompok aspek interaktif yang ditautkan. Adapun kelompok aspek yang terakhir, yaitu konten cerita atau dasar cerita rakyat folklore sangat bergantung pada bagaimana kelompok aspek pembentuk komik dikembangkan. Berikut hasil dari aplikasi komik interaktif "New Ethnicia"[8]. 2) Jurnal Aplikasi Komik Interaktif Cerita Rakyat Jambi Berbasis Android : Dalam Jurnal PROCESSOR Vol. 12, No. 2 Oktober 2017. Penelitian yang dibahas bertujuan untuk mengenalkan kepada anak-anak di Propinsi Jambi tentang cerita-cerita rakyat dan legenda yang menjadi budaya daerah Jambi. Metode penelitian yang digunakan adalah studi literatur, perancangan aplikasi, dan uji coba aplikasi yang telah dibuat. Hasilnya adalah berupa aplikasi yang dirancang dapat menjadi salah satu media untuk melestarikan cerita rakyat dan legenda budaya Jambi serta mengetahui sejarah dari cerita tersebut[9]. 3) Jurnal Motion Comic Kisah Kelahiran Sang Buddha Untuk Anak : Dalam Jurnal Calyptra: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas Surabaya Vol.4 No.1 (2015).

Cerita Rakyat

Folklore diartikan sebagai kebudayaan suatu kolektif yang tersebar dan diwariskan turun-temurun secara tradisional dalam versi yang berbeda, baik secara lisan maupun contoh yang disertai gerak isyarat atau alat bantu pengingat [1]. Cerita rakyat merupakan sastra lisan yang penyebarannya dilakukan secara lisan dari mulut ke mulut. Dalam bahasa sehari-hari cerita rakyat lebih dikenal oleh masyarakat sebagai dongeng. Dongeng (cerita rakyat) merupakan suatu cerita fantasi yang kejadian-kejadiannya tidak benar-benar terjadi. Dongeng disajikan dengan cara bertutur lisan oleh tukang cerita. Pada umumnya dongeng berkaitan dengan kepercayaan masyarakat dan kebudayaan primitif terhadap hal-hal yang supranatural dan manifestasinya dalam alam kehidupan manusia seperti animisme. Bagi manusia dongeng berfungsi sebagai hiburan, kepercayaan yang bersifat didaktik yaitu pengajaran moral dan nasehat bagi

Jurnal ini membahas tentang mengemas cerita kelahiran Sang Budha dengan menggunakan media motion comic agar mudah untuk menyebarkan ajaran kebaikan Sang Budha ke anak-anak. Pembuatan Aplikasi ini menggunakan flash dan berbasis desktop. Warna yang digunakan pada motion comic ini adalah warna-warna cerah. Berikut adalah tampilan dari aplikasi Motion Comic Kisah Kelahiran Sang Buddha[10].

Urgensi masalah yang harus diperhatikan adalah perlu diterapkannya Sistem Bahasa Isyarat Indonesia (SIBI) untuk komunikasi antara anak tunawicara dengan lingkungannya, maka dengan itu perlu diterapkannya komik interaktif Cupak Grantang untuk meningkatkan tata bahasa tentang SIBI. Kelebihan dari komik interaktif berbasis mobile adalah (1) sistem komunikasi lebih inovatif dan interaktif, (2) mudah untuk dipahami dan dimengerti saat mempelajari bahasa isyarat tentang cerita Cupak Grantang, (3) komik interaktif Cupak Grantang berbasis mobile relatif mudah dan fleksibel untuk digunakan user.

kehidupan sehari-hari, dan sebagai sumber pengetahuan.

Bahasa Isyarat

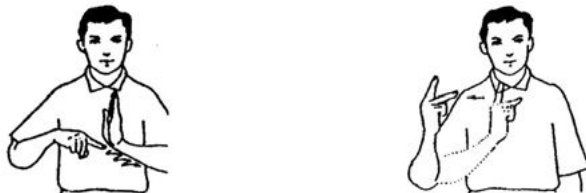
Sistem Isyarat Bahasa Indonesia (SIBI) yang dibakukan itu merupakan salah satu media membantu komunikasi kaum tunarungu di dalam masyarakat yang lebih luas. Wujudnya adalah tataan yang sistematis tentang seperangkat isyarat jari, tangan dan berbagai gerak yang melambangkan kosa kata bahasa Indonesia. Di dalam pembakuan tersebut, dipertimbangkan beberapa tolak ukur yang mencakup segi kemudahan, keindahan, dan ketepatan pengungkapa makna atau struktur kata [11] isyarat dapat dibedakan menjadi empat macam, yaitu: 1) Isyarat pokok adalah Isyarat yang melambangkan sebuah kata atau konsep. Isyarat ini dibentuk dengan berbagai macam penampil, tempat, arah, dan frekuensi sebagaimana telah diuraikan di atas. 2) Isyarat tambahan adalah Isyarat yang

melambangkan awalan, akhiran, dan partikel. Dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



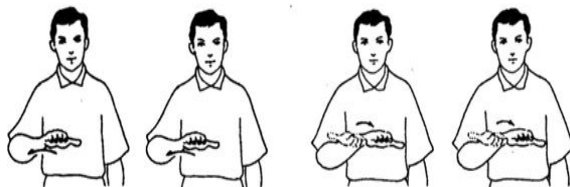
Gambar 1. Isyarat melempar

3) Isyarat bentukan adalah isyarat yang dibentuk dengan menggabungkan isyarat pokok dengan isyarat imbuhan dan dengan menggabungkan dua isyarat pokok atau lebih. Isyarat yang mendapat awalan dan/atau akhiran/partikel. Contoh: ber-lompat-an. Dapat dilihat pada gambar di bawah ini isyarat ber-lompat-an.



Gambar 2. Isyarat berlompatan

Isyarat kata ulang, kata ulang diisyaratkan dengan mengulang isyarat pokok. Contoh: anak-anak bolak-balik. Dapat dilihat pada gambar di bawah isyarat bolak-balik.



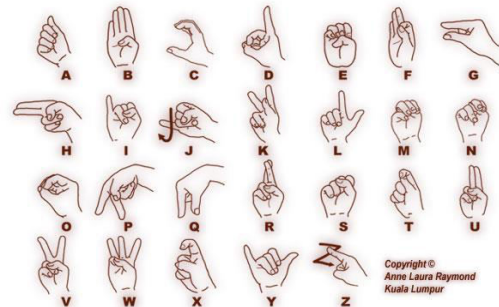
Gambar 3. Isyarat anak-anak dan bolak-balik

Isyarat kata gabung, kata gabung diisyaratkan dengan menggabungkan dua isyarat pokok atau lebih sesuai dengan urutan pembentukannya. Contoh: pasar malam matahari. Dapat dilihat pada gambar di bawah isyarat pasar malam dan matahari.



Gambar 4. Isyarat pasar malam dan matahari

4) Abjad jari adalah isyarat yang dibentuk dengan jari-jari (kanan atau kiri) untuk "mengeja" huruf dan angka. Dapat dilihat pada gambar di bawah ini



Gambar 5. Abjad Jari

Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif adalah suatu tampilan multimedia yang dirancang oleh disainer agar tampilannya memenuhi fungsi menginformasikan pesan dan memiliki interaktifitas pada penggunaannya (user). Pemanfaatan multimedia sangatlah banyak diantaranya untuk media pembelajaran, game, olahraga, film, medis, militer, bisnis, iklan atau promosi, dan lain-lain. Bila pengguna mendapatkan keleluasaan dalam mengontrol multimedia tersebut, maka hal ini disebut multimedia interaktif. Media interaktif memiliki unsur audio-visual (termasuk animasi) dan disebut interaktif karena media ini dirancang dengan melibatkan respon pemakai secara aktif. Dapat disimpulkan multimedia interaktif merupakan media penyampaian yang memiliki unsur audio-visual dan melibatkan respon pemakai secara aktif [5]. Adapun elemen-elemen yang terdapat dalam multimedia interaktif, dapat dilihat sebagai berikut.

1. Grafik dan Ilustrasi

Grafik merupakan komponen penting dalam multimedia. Grafik berarti juga gambar (image, picture, atau drawing).

Gambar merupakan sarana yang tepat untuk menyajikan informasi, apabila pengguna sangat berorientasi pada gambar yang bentuknya visual (visual oriented).

2. Ilustrasi

Ilustrasi secara harfiah berarti gambaran yang dipergunakan untuk menerangkan atau mengisi sesuatu. Dalam desain grafis, ilustrasi merupakan subjek tersendiri yang memiliki alur sejarah serta perkembangan yang spesifik atas jenis kegiatan seni itu.

3. Warna

Warna merupakan pelengkap gambar serta mewakili suasana kejiwaan pelukisnya dalam berkomunikasi. Warna juga merupakan unsur yang sangat tajam untuk menyentuh kepekaan penglihatan sehingga mampu merangsang munculnya rasa haru, sedih, gembira, mood atau semangat, dan yang lainnya.

4. Teks Dan Tipografi

Dalam desain grafis, tipografi didefinisikan sebagai suatu proses seni untuk menyusun bahan publikasi menggunakan huruf cetak.

5. Audio

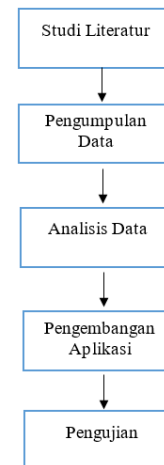
Penggunaan suara pada multimedia dapat berupa narasi, lagu, dan sound effect. Biasanya narasi ditampilkan bersama-sama dengan foto atau teks untuk lebih memperjelas informasi yang akan disampaikan.

6. Animasi

Animasi digunakan untuk menjelaskan dan mensimulasikan sesuatu yang sulit dilakukan dengan video. Animasi berasal dari bahasa Yunani "anima" yang berarti member kehidupan, sedangkan digital bisa diartikan komputer atau alat elektronik yang canggih. Jadi animasi adalah memberikan sifat-sifat pada benda agar berkesan hidup dengan menggunakan komputer dan alat-alat canggih lainnya

METODE

Tahapan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.



Gambar 6. Prosedur Pelaksanaan Penelitian

Studi literatur adalah mencari referensi teori yang relevan dengan kasus atau permasalahan yang ditemukan. Referensi tersebut berisikan tentang komik interaktif, cerita Cupak. Mencantumkan penelitian terkait dari beberapa jurnal dengan memaparkan isi serta hasil penelitian sebelumnya, dari analisis penelitian terkait, diharapkan mampu untuk mengembangkan media komik interaktif Cupak Grantang. Beberapa jurnal yang mengangkat masalah tentang komik interaktif

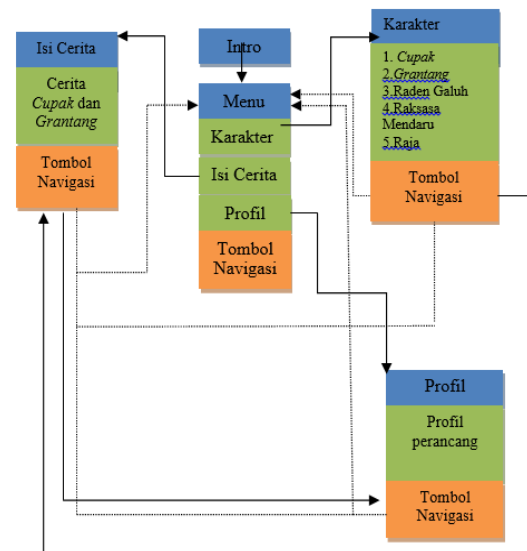
Pada analisis data menggunakan studi eksisting atau acuan dalam mengembangkan aplikasi komik interaktif cupak grantang dengan bahasa isyarat berbasis mobile. Analisis yang dilakukan meliputi kelebihan dan kekurangan dari komik interaktif Cupak Grantang berbasis desktop. Pengembangan aplikasi dalam tahap ini yang dilakukan adalah menggambarkan bagaimana suatu sistem dibangun dan diimplementasikan, mendesain user interface yang digunakan untuk sistem ini, serta input dan output dari sistem tersebut. Proses ini digunakan untuk mengubah kebutuhan-kebutuhan yang telah disebutkan sebelumnya menjadi regenerasi ke dalam bentuk software sebelum coding dimulai. Pengujian dilakukan dengan dua proses yang pertama menggunakan metode Blackbox untuk mengetahui kekurangan dan masalah dari aplikasi terlebih dahulu. Kedua dengan menguji kelayakan dalam penggunaan aplikasi komik interaktif

tersebut berdasarkan test setelah menggunakan aplikasi, yang terdiri dari empat point penilaian, antara lain; 1) Tampilan dari aplikasi komik interaktif, 2) mengandung unsur pembelajaran, 3) materi yang disampaikan mudah untuk dimengerti, 4) user friendly. Pengujian kelayakan dilakukan di SLB B Negeri Sidakarya, Denpasar yang dilakukan oleh dua guru pengajar bahasa isyarat dan 20 peserta didik yang terdiri dari kelas 1 sampai kelas 3 SD dengan menunjukkan dan menggunakan aplikasi komik interaktif pada handphone. Pengujian aplikasi dilakukan dengan menyebarkan kuisioner kepada guru dan siswa. Pengujian kuisioner menggunakan jenis kuisioner tertutup. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi pada SLB B Negeri Sidakarya. Pada metode observasi, dilakukan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap hal-hal yang dijadikan objek pengamatan yaitu SLB B Negeri Sidakarya. Pengamatan yang dilakukan antara lain mengenai proses belajar mengajar, fasilitas sekolah dan media pembelajaran. Pada SLB B Negeri Sidakarya fasilitas yang sudah ada diantaranya: Lapangan olah raga, 1 ruang komputer, 1 ruang kesenian, LCD Proyektor. Media pembelajaran yang ada seperti: alat peraga BPBI (Bina Presepsi Bunyi dan Irama), alat peraga untuk pelajaran IPA, dan beberapa CD Pembelajaran.




Metode wawancara digunakan untuk memperoleh informasi secara langsung dengan melakukan wawancara pada seorang narasumber / responden. Narasumber yang berkaitan langsung dengan SLB B Negeri Sidakarya adalah Sri Aemi, S.Pd, M.Pd selaku guru pengajar Sistem Isyarat Bahasa Indonesia di SLB B Negeri Sidakarya. Dari hasil wawancara dikatakan bahwa pada SLB B Negeri Sidakarya masih sangat membutuhkan media yang mendukung untuk proses belajar mengajar dan media yang ada masih sedikit yang menggunakan teknologi dan media yang ada masih sederhana.

Rancangan Aplikasi

Berikut ini adalah alur menu dari aplikasi komik interaktif cerita Cupak Grantang, dimana alur menu ini dapat menjelaskan hubungan antar halaman dengan halaman lain. Dalam aplikasi ini terdapat tiga buah menu utama yaitu menu karakter, isi cerita dan profil perancang. Di bawah ini adalah struktur menu komik interaktif.



Gambar 7. Rancangan Alur Aplikasi
Tabel 1. Keterangan Alur Aplikasi

	Menu Utama	→	Masuk ke halaman selanjutnya
	Isi Halaman	-----▶	Kembali ke menu utama
	Tombol Navigasi	-----	Kembali ke halaman sebelumnya

Pada tampilan layout komik interaktif Cupak dan Grantang akan menampilkan sketsa dari bentuk layout yang akan dirancang. Pada tampilan layout akan menampilkan intro, menu, karakter, isi cerita, dan profil.

Analisa dan Perancangan

Hasil analisis dai beberapa jurnal dan pengembangan pada aplikasi sebelumnya, dapat disimpulkan memiliki faktor usability

yang baik. Dimana user dapat dengan mudah menggunakan menu navigasi maupun mendapatkan informasi yang terdapat pada tiap halaman. Perancangan aplikasi komik ini nantinya akan memakai kelebihan dari beberapa perancangan komik interaktif tersebut. Pada tampilan layout komik interaktif Cupak dan Grantang akan menampilkan sketsa dari bentuk layout yang akan dirancang. Pada tampilan layout akan menampilkan intro, menu, karakter, isi cerita, dan profil. Berikut tampilan visualisasi rancangan halaman layout dari komik interaktif.

1. Intro

Tahap ini sebagai pembukaan dari media komik interaktif Cupak dan Grantang. Dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 8. Rancangan Intro Komik Interaktif

2. Pengenalan Karakter

Pada menu karakter akan berisikan setiap tokoh dari cerita Cupak dan Grantang. Berikut dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 9. Rancangan Pengenalan Karakter

3. Isi Cerita

Pada menu isi cerita akan berisi setiap cerita yang akan dianimasikan dan terdapat bahasa isyarat SIBI. Berikut dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 10. Rancangan Cerita Komik Interaktif

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perancangan desain antarmuka meliputi pembuatan layout background dan halaman beserta objek-objek seperti tombol navigasi dan konten atau menu, berikut adalah hasil interface dari aplikasi komik interaktif Cupak dan Grantang dengan Bahasa Isyarat SIBI. Dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



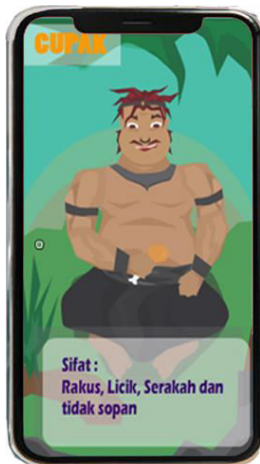
Gambar 11. Tampilan Intro

Halaman intro berisikan judul aplikasi komik interaktif Cupak dan Grantang, button masuk untuk menuju menu utama, dan tampilan animasi motion tween.

Menu utama akan menampilkan tiga buah menu yaitu menu karakter, isi cerita, dan profil.



Gambar 12. Pengenalan Karakter Grantang
Halaman berikut Karakter dari tokoh Cupak. Dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 13. Pengenalan Karakter Cupak
Halaman berikut menampilkan isi cerita dari Cupak dan Grantang dan berisikan video Bahasa isyarat SIBI. Dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 14. Isi Cerita pada Aplikasi



Gambar 15. Isi Cerita pada Aplikasi Halaman 4

Pengujian aplikasi komik interaktif Cupak dan Grantang dilakukan untuk melihat penyesuaian materi ajara dan kelayakan dalam penggunaan aplikasi komik interaktif tersebut berdasarkan test setelah menggunakan aplikasi.

Proses pengujian aplikasi media interaktif berupa komik interaktif Cupak dan Grantang yaitu dengan pemberian kuisisioner kepada responden. Pengujian yang dilakukan terhadap fungsionalitas aplikasi ini menggunakan metode Black Box. Pengujian ini merupakan pengujian yang berfokus pada persyaratan fungsional aplikasi. Tujuan dari pengujian dengan metode Black Box ini adalah untuk menemukan kesalahan fungsi dan kesalahan penyampian informasi terhadap bahasa isyarat pada aplikasi komik interaktif yang telah dibangun. Selain itu, pengujian ini dilakukan dengan mencoba semua kemungkinan yang terjadi, jika dalam pengujian ditemukan kesalahan,

maka akan dilakukan penelusuran dan perbaikan untuk memperbaiki kesalahan yang terjadi.

Responden yang digunakan yakni guru dan siswa pada SLB B Negeri Sidakarya dengan jumlah 30 orang. Hasil pengujian kelayakan pada pihak-pihak terkait, disimpulkan bahwa aplikasi ini layak untuk dipublikasikan. Hal ini

dibuktikan dengan persentase kelayakan yang tinggi. Hasil kuisisioner tersebut responden mendapat unsur pembelajaran yang menyenangkan, tampilan yang menarik, bahasa isyarat mudah dipahami dan bermanfaat bagi masyarakat khususnya siswa tuna wicara.

Tabel 2. Daftar kuesioner uji kelayakan menggunakan Black Box

Nomer	Pernyataan
1	Terdapat unsur pembelajaran dalam aplikasi ini
2	Penyampaian materi dan tampilan sangat menarik
3	Informasi dari bahasa isyarat mudah untuk dipahami
4	Aplikasi ini bermanfaat bagi masyarakat khususnya bagi siswa tuna wicara

Tabel 3. Hasil perolehan kuesioner uji kelayakan

Pernyataan Nomor	Sangat Setuju (SS)	Setuju (S)	Netral (N)	Tidak Setuju (TS)	Sangat Tidak Setuju (STS)	Total
1	60%	40%	0%	0%	0%	100%
2	70%	30%	0%	0%	0%	100%
3	70%	30%	0%	0%	0%	100%
4	90%	10%	0%	0%	0%	100%

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengujian dan pembahasan dapat disimpulkan implementasi komik interaktif cerita rakyat Cupak Grantang dengan Bahasa insyarat berbasis mobile sebagai berikut :

1) Hasil implementasi komik interaktif cerita rakyat Cupak Grantang dengan Bahasa insyarat berbasis android dengan disimpulkan bahwa aplikasi ini layak untuk dipublikasikan. Hal ini dibuktikan dengan persentase kelayakan yang tinggi berdasarkan hasil pengujian kelayakan pada pihak-pihak terkait. Hasil kuisisioner dari responden untuk kebermanfaatan bagi masyarakat khususnya bagi siswa tuna wicara memperoleh nilai persentasi sangat setuju 90%, setuju 10%, bahasa isyarat

mudah dipahami, menu yang terdapat pada aplikasi sudah berfungsi dan aplikasi ini bermanfaat bagi siswa SLB khususnya siswa tunawicara dan tunarungu.

2) Tampilan dan animasi menarik terbukti dari hasil kuisisioner pada masyarakat umum dengan jumlah persentase sangat setuju 60% dan setuju 40%.

REFERENSI

- [1] Danandjaja, J. Folklor Indonesia : Ilmu gossip, dongeng, dan lain-lain. Jakarta : PT Pustaka Utama Grafiti. 1984.
- [2] Hamim, Nurlaily, Nugroho. Yokom (Yogya Komik): Inovasi Komik Interaktif Berbasis Augmented Reality Sebagai Media Pengenalan Kebudayaan

- Yogyakarta Bagi Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Pena. vol(3): 195-206
- [3] Wasita: Seluk Beluk Tunarungu dan Tunawicara Serta Strategi Pembelajaran. Jogjakarta: Javalitera. 2013
- [4] Bisa mandiri (2015). Anak tuna rungu dan konsep Bahasa yang tepat bagian 2; <https://bisamandiri.com/blog/2015/10/anak-tuna-rungu-dan-pengenalan-konsep-bahasa-yang-tepat-bagian-2/>; diakses tanggal 9 April 2020
- [5] Munir : Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan, Bandung: Alfabeta. 2013.
- [6] Kurniawan, Herlan. Cerita Rakyat Kahyangan di Kelurahan Dlepih Kecamatan Tirtomoyo Kabupaten Wonogiridan Fungsinya bagi Masyarakat: TinjauanResepsi Surakarta: Skripsi Universitas Surakarta.
- [7] Saputra, Haryadi, Yanuarsari. Perancangan Purwarupa Komik Interaktif Safety Riding Berkonsep Digital Storytelling. Jurnal Andharupa, Vol.02 ;2016 : 195-206.
- [8] Wijayanto. Membangun Aplikasi Pelatihan Bahasa Isyarat Berbasis Komputer Pada Orang Tunarungu. Amikom; 2009
- [9] Rizal. Perancangan Komik Digital Interaktif New Ethnicia Eksplorasi Visual Storytelling Cerita Rakyat Indonesia. Jurnal Komunikasi Visual. 2014; vol(6): 21-38.
- [10] Ismail. Aplikasi Komik Interaktif Cerita Rakyat Jambi Berbasis Android. *Processor*. 2017; Vol(12): 1069.
- [11] Nyorita. Motion Comic Kisah Kelahiran Sang Buddha Untuk Anak. Jurnal Calyptra : Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas Surabaya. 2015; vol(4): 1