

APLIKASI TUTORIAL PEMBUATAN EQUIPMENT DAN PATTERN MAKER FALCONRY

Hugo Christie

PROGRAM MULTIMEDIA JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
UNIVERSITAS SURABAYA

hugochrst@yahoo.com

Abstrak- *Falconry* merupakan sebuah seni dan olahraga kuno berburu dengan menggunakan burung pemangsa yang telah dilatih. *Falconry* telah dipraktikkan dalam berbagai variasi bentuk selama ribuan tahun oleh berbagai budaya yang berbeda.

Equipment Falconry sangat penting untuk faktor keamanan dan kenyamanan saat melatih. *Equipment* kondisi sekarang ini harga yang mahal, dan terkadang ukuran juga tidak sesuai. Dengan demikian dibutuhkan suatu media yang dapat mengatasi hal tersebut.

Seiring perkembangan teknologi yang makin pesat, maka untuk membantu memberikan informasi tentang pembuatan *equipment falconry* dengan benar, maka dibuatlah aplikasi *tutorial stop motion* pembuatan *equipment* dan *software pattern maker falconry*. Pada aplikasi tutorial ini terdapat informasi mengenai cara membuat *equipment falconry* dengan menampilkan video *stop motion* dan informasi teks. Alasan pembuatan dengan cara *stop motion* adalah supaya tidak terganggu oleh adanya tangan atau benda-benda yang dapat menutupi objek sehingga mengganggu penyampaian informasi. Materi tutorial ini mencakup pembuatan 4 *equipment* yaitu *anklet, jesse, hood, glove* dan 1 tips untuk membuat *lure*. Sedangkan untuk *software pattern maker* mencakup 4 pola *equipment* yaitu *anglo indian hood, dutch hood, ground lure, dan swing lure*. Desain dan penggunaan tema warna dengan tone warna alam yang sesuai dengan *falconry* membuat aplikasi ini menarik untuk digunakan.

Uji coba pada aplikasi tutorial pembuatan *equipment* dan *pattern maker falconry* sudah dilakukan, baik oleh penyusun, maupun oleh dosen pembimbing dan target pemakai untuk mengevaluasi tutorial dan *pattern maker* ini. Dari hasil uji coba, disimpulkan bahwa tutorial dan *pattern maker* ini menarik dan dapat membantu para *falconer* dalam membuat *equipment* sendiri dan sesuai dengan ukuran yang diinginkan khususnya *hood* dan *lure*.

Kata Kunci : *Falconry, Equipment, Tutorial, Pattern Maker.*

PENDAHULUAN

Falconry merupakan sebuah seni dan olahraga kuno berburu dengan menggunakan burung pemangsa yang telah dilatih. *Falconry* telah dipraktekkan dalam berbagai variasi bentuk selama ribuan tahun oleh berbagai budaya yang berbeda. Beberapa peneliti menduga asal-usul *falconry* bisa dilacak hingga 6000 hingga 4000 tahun SM di Mongolia, Mesir, dan kemungkinan besar juga di Asia.

Pada jaman modern ini *falconry* lebih dipraktekkan ke arah hobi dan kompetisi seperti di negara arab, walaupun di beberapa negara memang masih tetap menggunakan burung pemangsa untuk memberantas hama perternakan dan/atau perkebunan (*pest control*). Fungsi lain dari *Falconry* adalah untuk mengusir burung-burung kecil pada landasan pacu bandara atau *Bird Strike*, yang sering mengancam keselamatan lalu-lintas udara yang sibuk. *Equipment Falconry* sangat penting untuk faktor keamanan dan kenyamanan saat melatih. *Equipment* kondisi sekarang ini harga yang mahal, dan terkadang ukuran juga tidak sesuai.

'It is not easy these days to buy good equipment ready-made...' (Glasier, 1978).

Dengan demikian dibutuhkan suatu media yang dapat mengatasi hal tersebut. Seiring perkembangan teknologi yang makin pesat, maka untuk membantu memberikan informasi tentang pembuatan *equipment falconry* dengan benar, maka dibuatlah aplikasi tutorial stop motion pembuatan *equipment* dan software pattern maker *falconry*. Pada aplikasi tutorial ini terdapat informasi mengenai cara membuat *equipment falconry* dengan menampilkan video stop motion dan informasi teks. Alasan pembuatan dengan cara stop motion adalah supaya tidak terganggu oleh adanya tangan atau benda-benda yang dapat menutupi objek sehingga mengganggu penyampaian informasi.

Manfaat yang diperoleh dengan adanya aplikasi tutorial pembuatan peralatan dan pattern maker *Falconry* adalah :

- Dapat membuat *equipment falconry* sendiri.
- Mendapatkan ukuran yang pas untuk burung pemangsanya.

Beberapa batasan untuk pembuatan sistem ini, antara lain :

- Sistem menyediakan tutorial peralatan *glove, anklet, jesse, hood*, dan tips dalam membuat *lure*.
- Sistem menyediakan pattern maker sehingga user dapat menginputkan langsung equipment mana yang ingin dibuat dan berapa ukuran yang dikehendaki.
- Sistem pattern maker menyediakan pattern *anglo indian hood, dutch hood ground lure*, dan *swing lure*.
- Sistem menyediakan informasi bahan dan alat apa saja yang baik digunakan secara simpel.
- Sistem menyediakan cara penggunaan atau pemasangan *anklet* dan *jesse*

METODE PENELITIAN

Dari berbagai macam analisis media yang dilakukan, diambil kesimpulan bahwa media yang paling berperan pada saat ini adalah melalui video tutorial dan software pembuat pattern maker. Penyampaian informasi seperti ini memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Kelebihannya antara lain adalah:

- Penyampaian informasi melalui video tutorial ini *user* dapat langsung melihat proses pembuatan dari langkah ke langkah dan peralatan yang digunakan.
- Melalui media software pattern maker user dapat membuat ukuran sesuai dengan yang diinginkan.

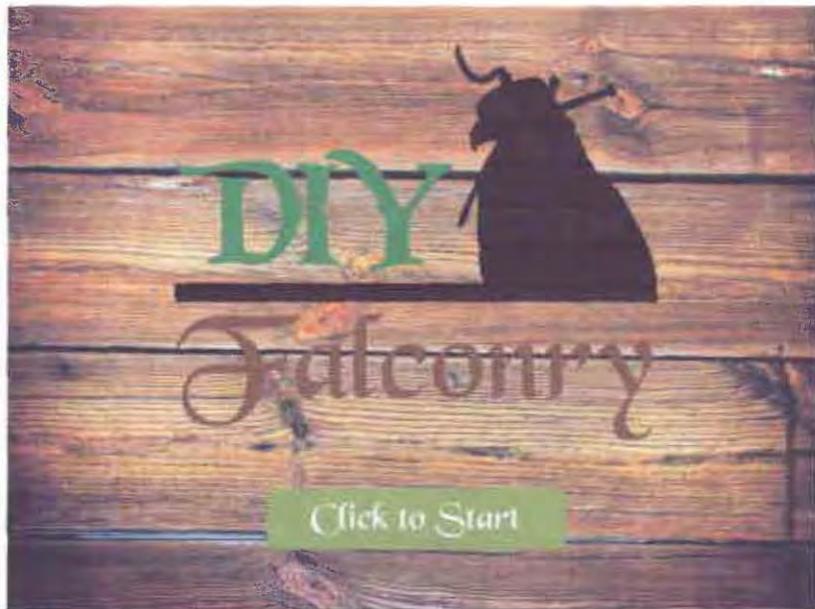
Sedangkan kekurangannya:

- Pada media video tutorial terdapat pada beberapa bagian yang dimana objek tertutup oleh tangan pembuat atau objek lain sehingga menyebabkan ketidakjelasan informasi yang disampaikan.
- Hanya menggunakan suara untuk memperjelas informasi, kekurangannya adalah apabila ada pendengaran user kurang baik dan *gadget* user tidak memiliki speaker, maka user tidak dapat menerima penjelasan pembuat.

- Pada bagian tertentu di video tutorial juga mempercepat dan melompati beberapa langkah sehingga menyebabkan user bingung.
- Kekurangan pada media software yaitu terdapat bug atau error ketika user menginputkan nominal yang tinggi pada ukuran.
- Software tersebut hanya menyediakan satu jenis model equipment.
Dibutuhkannya media penyampaian melalui aplikasi tutorial pembuatan equipment dan pattern maker falconry dikarenakan adanya beberapa kelebihan yang didapat. Kelebihannya antara lain:
 - Informasi yang disampaikan dalam pembuatan equipment jelas dengan objek yang tidak lagi tertutup oleh tangan atau objek lainnya dan penjelasan dibantu oleh tulisan atau teks.
 - Terdapat beberapa tutorial equipment sesuai dengan ruang lingkup
 - Diberikan batasan untuk menginputkan ukuran sehingga meminimalisasi terjadinya bug atau error.
 - Terdapat beberapa model pattern yang dapat dibuat sesuai dengan ruang lingkup.

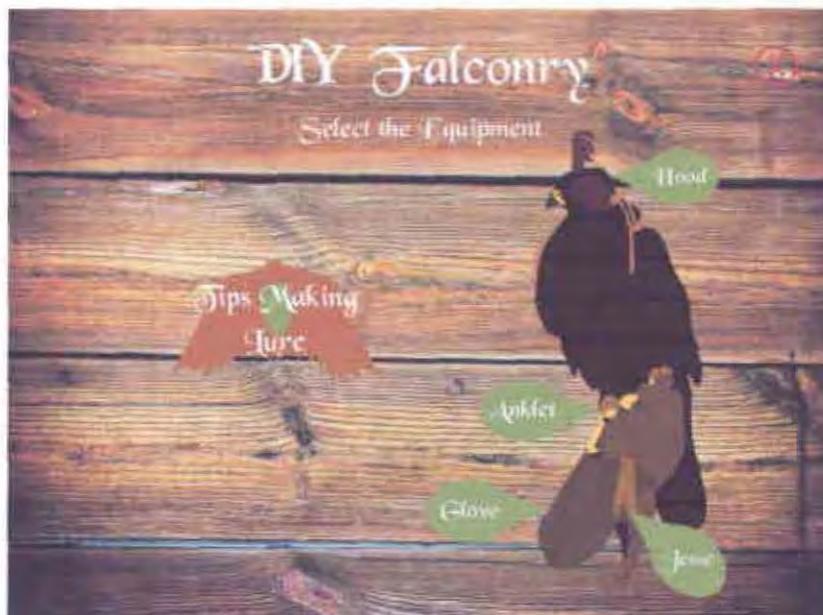
HASIL DAN PEMBAHASAN

Melihat persoalan diatas maka dibuatlah aplikasi tutorial pembuatan equipment dan pattern maker falconry. Tampilan halaman awal dari aplikasi tutorial ini adalah intro. Di halaman intro akan muncul logo Do It Yourself Falconry dan tombol untuk memulai. Desain tampilan intro dapat dilihat dibawah ini.



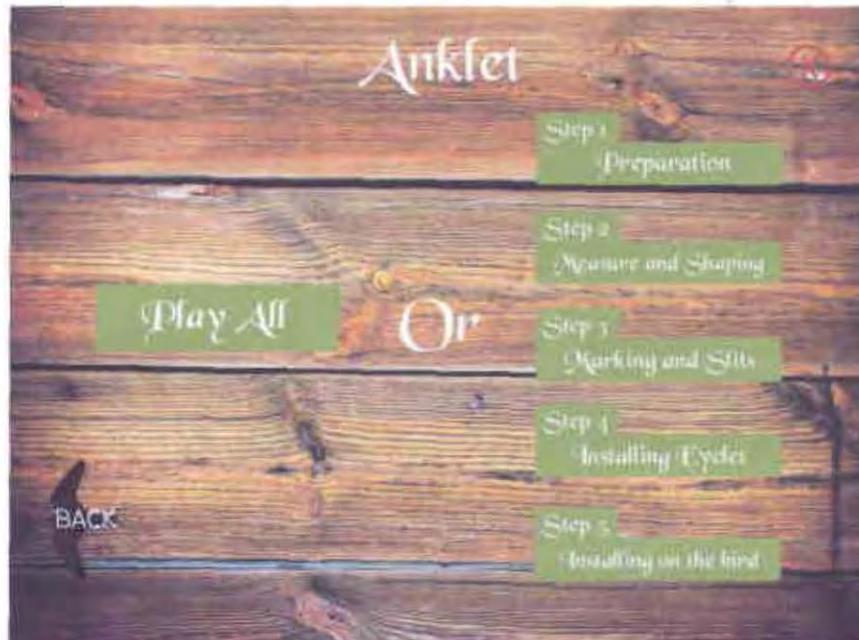
Gambar 1 Tampilan Intro

Kemudian setelah tombol start di klik maka akan ke halaman home. Di halaman home terdapat beberapa pilihan menu dalam bentuk equipment falconry yang disertai animasi sederhana. Desain tampilan home dapat dilihat dibawah ini.

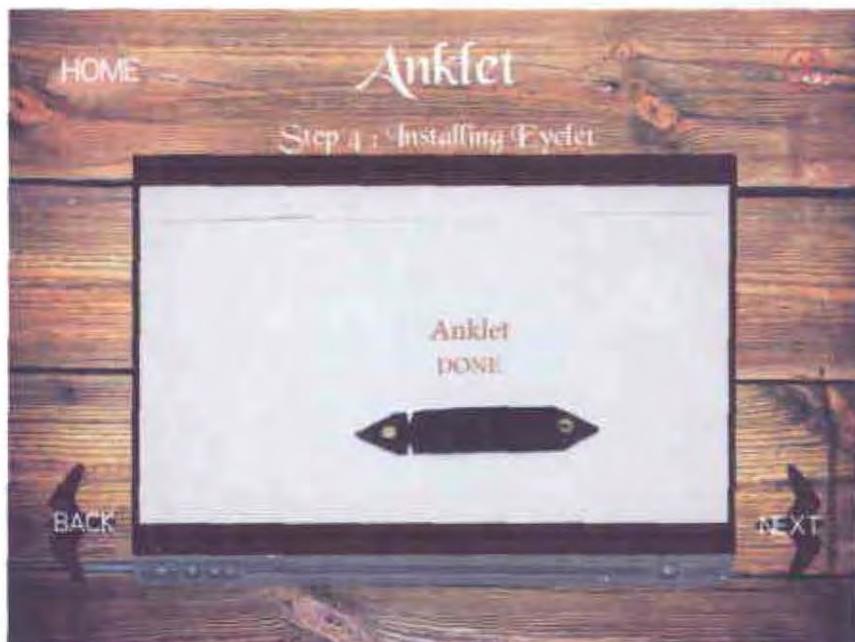


Gambar 2 Tampilan Home Aplikasi Tutorial

Untuk tampilan halaman salah satu menu content materi aplikasi tutorial dapat dilihat pada dibawah ini



Gambar 3 Tampilan Materi Menu Equipment Anklet



Gambar 4 Tampilan Materi Video Equipment Anklet



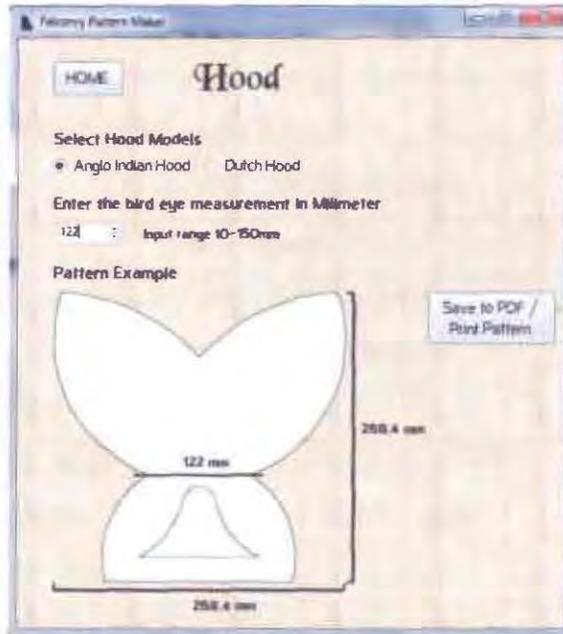
Gambar 5 Tampilan Materi Tips Equipment Lure

Tampilan halaman awal pada software pattern maker falconry adalah halaman home. Di halaman home akan muncul 2 menu pilihan yaitu Hood dan Lure. Tampilan halaman home dapat dilihat pada gambar dibawah ini.

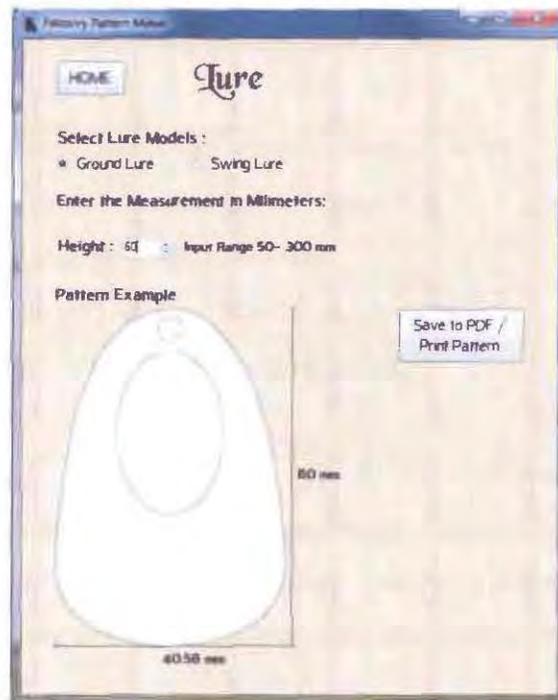


Gambar 6 Tampilan Halaman Home Pattern Maker

Pada halaman hood atau lure terdapat masing-masing 2 pilihan model pattern , lalu kemudian dapat mencetak dan menyimpan pattern dalam file PDF. Tampilan pada halaman hood dan lure dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 7 Tampilan halaman Hood Pattern Maker



Gambar 8 Tampilan halaman Lure Pattern Maker

Untuk mengetahui hasil yang diberikan oleh pembuatan Tugas Akhir ini maka diadakan tahapan Evaluasi. Evaluasi dilakukan dengan cara melakukan wawancara kepada 10 orang target pemakai. Target diberikan kesempatan untuk menjalankan atau menggunakan aplikasi tutorial dan pattern maker ini kemudian diberikan pertanyaan. Jawaban dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2 Hasil Pertanyaan

No.	Pertanyaan	YA	TIDAK
1.	Apakah anda terbantu dalam melakukan proses pembuatan equipment falconry dengan aplikasi tutorial dan pattern maker ini?	10 orang (100%)	0 orang (0%)
2.	Dengan dapat membuat equipment falconry sendiri, apakah membantu dalam menghemat biaya anda untuk kegiatan falconry ini?	10 orang (100%)	0 orang (0%)
3.	Dengan adanya software pattern maker untuk hood dan lure, apakah software ini membantu untuk mendapatkan ukuran yang sesuai untuk burung pemangsa anda?	10 orang (100%)	0 orang (0%)
4.	Apakah aplikasi tutorial dan pattern maker ini lebih mudah dipahami dan digunakan dibandingkan dengan buku atau melalui media lain?	10 orang (80%)	0 orang (20%)
5.	Apakah desain dari aplikasi tutorial dan pattern maker falconry ini menarik menurut anda?	9 orang (100%)	1 orang (0%)

Mayoritas dari target pemakai aplikasi tutorial dan pattern maker ini memberikan jawaban positif dari wawancara yang dilakukan. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi tutorial pembuatan equipment dan pattern maker falconry berguna untuk para falconer dan trainer. Ringkasan dari wawancara tersebut adalah sebagai berikut :

1. 100% dari total 10 orang target pemakai aplikasi berpendapat bahwa tutorial ini dapat membantu untuk membuat equipment falconry sendiri karena kebanyakan mereka masih ragu dalam membuat sendiri dikarenakan minim informasi dan tidak ketersediaan pattern dalam ukuran yang diinginkan khususnya hood dan lure dan aplikasi tutorial ini penyampaiannya juga jelas.
2. 100% dari total 10 orang target pemakai aplikasi dan pattern maker ini berpendapat bahwa hal ini dapat menghemat biaya atau pengeluaran mereka untuk aktifitas falconry ini.
3. 100% dari total 10 orang target pemakai pattern maker berpendapat bahwa pattern maker ini khususnya hood dan lure sangat membantu dalam hal ukuran, dikarenakan jika membeli jadi equipment falconry seperti hood sebagian besar selalu kebesaran atau kekecilan dan sangat jarang untuk yang sesuai.
4. 100% dari total 10 orang target pemakai aplikasi dan pattern maker berpendapat bahwa penyampaian materi aplikasi tutorial ini lebih nyaman daripada media lain, dikarenakan penggunaan metode stop motion dan informasi yang disampaikan jelas dan tidak tertutup oleh benda atau tangan orang seperti di media lain. Untuk pattern maker berpendapat bahwa penggunaan yang simpel dan minim terjadinya bug atau error karena input ukuran yang berlebihan, juga ada model hood baru yaitu dutch hood daripada yang pattern maker yang lain hanya mode anglo indian hood, juga detail dari semua ukuran jelas.
5. 90% dari total 10 orang target pemakai aplikasi berpendapat bahwa desain dari aplikasi dan pattern maker ini sangat menarik, namun ada 1 orang yang berpendapat tampilan aplikasi dan pattern maker ini kurang menarik.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil uji coba yang telah dilakukan, maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut :

- Aplikasi tutorial ini dapat membantu para *falconer* untuk mendapatkan gambaran membuat equipment sendiri dan sesuai ukuran khususnya hood dan lure.
- Tampilan desain yang menarik sesuai dengan konsep dan aplikasi mudah digunakan sehingga membuat *user* nyaman untuk menggunakan aplikasi ini.

Berikut beberapa saran yang dapat digunakan untuk pengembangan aplikasi tutorial dan pattern maker ini:

- Memberikan materi tutorial dengan menambahkan jenis-jenis equipment lainnya seperti *braided jesse, khan hood, tail guard, perch* dll.
- Untuk pattern maker menambahkan variasi pola equipment terutama untuk hood yang sangat banyak variasinya seperti *khan hood, arabian hood, falconry center hood, chinese hood*, dll.

DAFTAR PUSTAKA

Adobe PDF (2014). About Adobe PDF

<http://www.adobe.com/products/acrobat/adobepdf.html> (Diakses pada Mei 2014)

Arsyad, Azhar Ayip. (2003). Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Glasier, Phillip (1978). Falconry & Hawking Third Edition. United Kingdom : Batsford

Hendriana, B.K. (2005). Efektivitas Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Kemampuan Menulis Karangan Narasi Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. Bandung: UPI.

International Falconry Forum (2000-2014). Equipment Pattern.

<http://www.falconryforum.co.uk/> (Diakses pada Februari 2014).

Lydia Ash (2004 – 2014). The Modern Apprentice - Falconry, Ecology, Education.

<http://www.themodernapprentice.com/> (Diakses pada tanggal 15 Januari 2014).

Sadiman, A. (2003). Media Pendidikan. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Squidoo (2010). Making a Falconry Hood

<http://www.squidoo.com/Making-a-Falconry-Hood> (Diakses pada Februari 2014).