

PEMBUATAN VISUALISASI CERITA HANOMAN SECARA INTERAKTIF UNTUK ANAK UMUR 7-10 TAHUN

Honggo Wijoyo

Fakultas Teknik / Jurusan Teknik Informatika Program Multimedia
Hong260688@hotmail.com

Wayang merupakan sebuah kebudayaan Indonesia yang hampir ditinggalkan khususnya bagi para anak-anak. Hal yang menyebabkan kebudayaan wayang ditinggalkan adalah tampilan yang kurang menarik serta cerita yang dianggap kuno atau membosankan. Dari hasil Survey yang dilakukan kepada anak-anak umur 7-10 tahun, saat ini anak-anak hampir tidak mengetahui tentang cerita perwayangan, mereka lebih senang membaca cerita komik yang terdapat banyak gambar di dalamnya. Oleh karena itu, Penulis ingin membuat suatu bentuk yang menarik agar cerita wayang diminati oleh banyak orang khususnya anak-anak yaitu dengan membuat visualisasi cerita wayang dengan menggunakan media animasi 2D interaktif yang mengangkat cerita Hanoman dan dapat dijalankan melalui media komputer.

Teori-teori yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini yaitu psikologi anak, prinsip dasar animasi karakter, multimedia interaktif, dan visualisasi novel. Sebelum aplikasi ini dibuat, perlu dianalisis kebutuhan sistem aplikasi yang dibuat, yaitu dengan analisis cerita wayang apa yang diketahui oleh anak-anak. Awal pembuatan aplikasi yaitu dengan mendesain user interface, script, storyboard dan *concept art*. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan software Adobe Flash CS6 untuk membuat animasi, Adobe Illustrator CS6 dan Adobe Photoshop CS6 untuk membuat dan mengedit gambar, Adobe Audition CS 6 dan Audacity untuk merekam dan mengedit suara.

Aplikasi sudah melewati proses uji coba dan evaluasi dengan memberikan kuesioner pada anak-anak umur 7-10 tahun dan mewawancarai guru dan orang tua anak-anak. Hasil uji coba dan evaluasi menghasilkan hasil yang memuaskan dan sesuai dengan tujuan yang diinginkan karena user dapat mengetahui cerita sesungguhnya dari tokoh wayang yang ada. Manfaat dari aplikasi ini sebagai sarana pembelajaran tentang kebudayaan Indonesia khususnya wayang.

(Kata Kunci: interaktif, wayang, visualisasi)

PENDAHULUAN

Memahami cara belajar anak adalah kunci pokok untuk menunjang keberhasilan anak. Ada 3 tipe cara belajar yaitu auditori, kinestetik, visual. Auditori adalah cara belajar dengan cara mendengar. Kinestetik adalah cara belajar dengan bergerak. Sedangkan Visual adalah cara belajar dengan cara melihat.

Kecenderungan belajar anak-anak Sekolah Dasar adalah dengan cara visual. Hal ini disebabkan karena mereka tertarik dengan buku atau bacaan yang memiliki visual atau tampilan yang menarik. Fenomena yang sering terjadi adalah anak-anak lebih suka memilih buku yang memiliki visual atau tampilan yang bagus dari pada hanya tulisan saja (novel). Hal ini disebabkan karena novel tidak memiliki visual atau tampilan yang menarik.

Buku adalah salah satu jendela dunia. Bagi beberapa kalangan, buku menjadi sarana untuk menghabiskan waktu luang. Selain bentuknya yang sederhana buku, dapat menjadi hiburan di sela-sela waktu aktifitas. Salah satu bentuk buku adalah novel dan komik. Bagi anak-anak, membaca novel adalah hal yang sulit dilakukan. Kurangnya gambar menjadikan komik lebih menjadi pilihan dibandingkan novel. Ketika membaca sebuah novel, secara tidak sadar sang pembaca akan membuat imajinasi tentang tokoh, latar dan setting yang diceritakan dalam novel tersebut. Salah satu jenis cerita yang saat ini paling banyak ditinggalkan adalah cerita wayang. Cerita perwayangan yang sering diangkat untuk dijadikan kisah cerita adalah kisah tentang Ramayana. Hanoman merupakan salah satu tokoh perwayangan yang terkenal dengan kekuatan yang sangat hebat dan juga baik hati.

Saat ini cerita perwayangan sangat jarang disukai oleh anak-anak. Mereka menganggap cerita tentang perwayangan sudah kuno dan sangat membosankan. Untuk menumbuhkan semangat anak-anak terhadap cerita novel atau perwayangan diperlukan sebuah visualisasi novel agar anak-anak dapat menambah pengetahuan. Selain itu anak-anak juga dapat mengenal tentang kebudayaan Indonesia yang saat ini sudah hampir pudar yaitu tentang dunia

perwayangan. Dengan adanya visualisasi novel ini, diharapkan minat belajar anak-anak akan bertambah dan dapat meningkatkan nilai-nilai kebudayaan Indonesia khususnya perwayangan yang saat ini hampir pudar.

METODE PENELITIAN

Data-data yang ada diperoleh dari responden dilakukan berdasarkan metode survey. Survey dilakukan melalui pembagian kuisisioner kepada anak-anak umur 7-10 tahun di kota Surabaya. Survey ini dilakukan untuk memperoleh data *real* tentang kebutuhan yang diperlukan untuk membuat sebuah Visualisasi Novel. Sampel yang digunakan dalam Tugas Akhir ini adalah 50 orang responden yang diambil acak dari beberapa wilayah kota Surabaya. Dari survey yang sudah dilakukan dapat diambil kesimpulan bahwa saat ini anak-anak lebih menyukai cerita komik yang terdapat banyak gambar-gambar di dalamnya daripada cerita novel yang hanya terdiri dari tulisan-tulisan saja. Anak-anak saat ini juga banyak yang tidak mengetahui dan tidak suka dengan cerita perwayangan, karena cerita perwayangan dianggap sudah kuno dan tidak menarik. Berdasarkan data yang didapat, anak-anak bisa lebih tertarik dengan cerita perwayangan apabila cerita wayang tersebut dapat dijadikan gambar bergerak. Karena itu akan dibuat visualisasi novel yang menceritakan cerita wayang Hanoman. Dengan adanya visualisasi ini akan membuat anak-anak tertarik kembali akan cerita wayang yang dikemas secara menarik dengan visual yang tidak monoton.

Setelah aplikasi selesai dibuat, dilakukan uji coba validasi dan verifikasi. Verifikasi ditujukan untuk memeriksa program bebas dari *error*. Validasi dilakukan dengan uji coba aplikasi pada target market yaitu anak-anak berusia 7-10 tahun untuk mengetahui apakah aplikasi ini sudah memenuhi kebutuhan pengguna.

HASIL DAN PEMBAHASAN

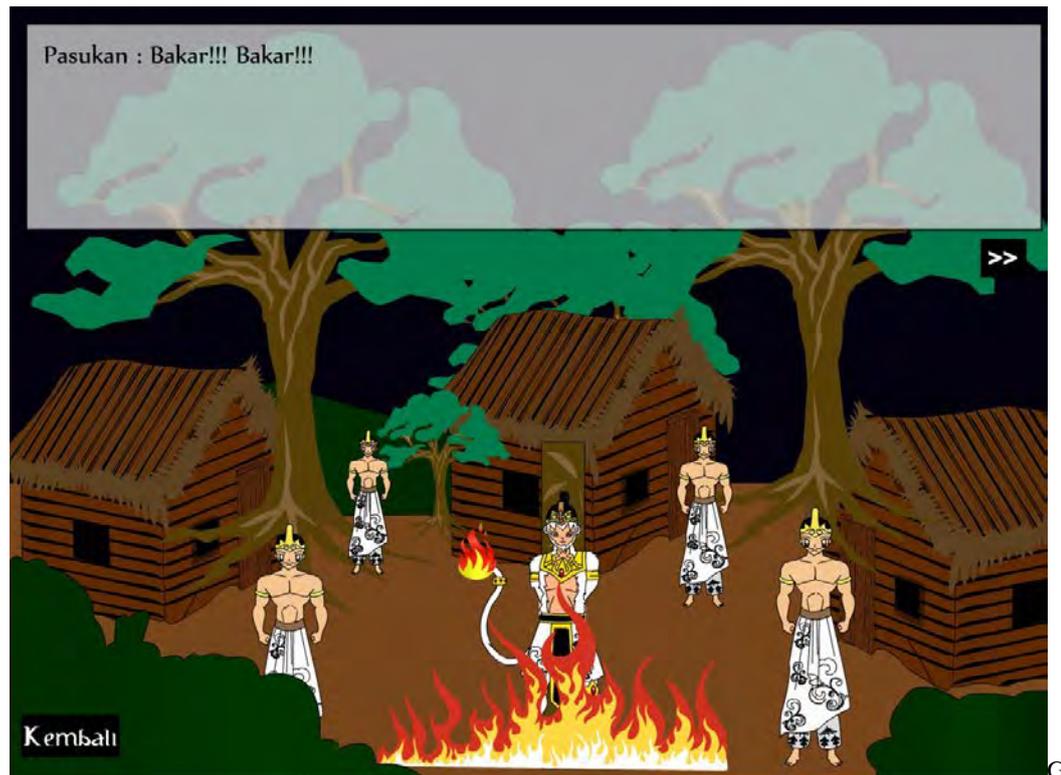
Aplikasi ini berbasis flash dan digunakan melalui komputer. Secara garis besar pembuatan background pada aplikasi ini menggunakan software adobe illustrator. Pemberian warna memperhatikan perpaduan warna yang sesuai dan enak dilihat. Tampilan awal ketika aplikasi ini dijalankan adalah tampilan menu

utama. Pada tampilan menu utama ini terdapat empat tombol untuk menuju ke halaman – halaman penting dari aplikasi ini, seperti tombol mulai, tokoh, adegan dan tombol keluar. Ketika salah satu tombol ini ditekan halaman akan berubah sesuai dengan halaman yang dituju. Tampilan menu utama aplikasi secara garis besar dapat dilihat pada gambar 1.



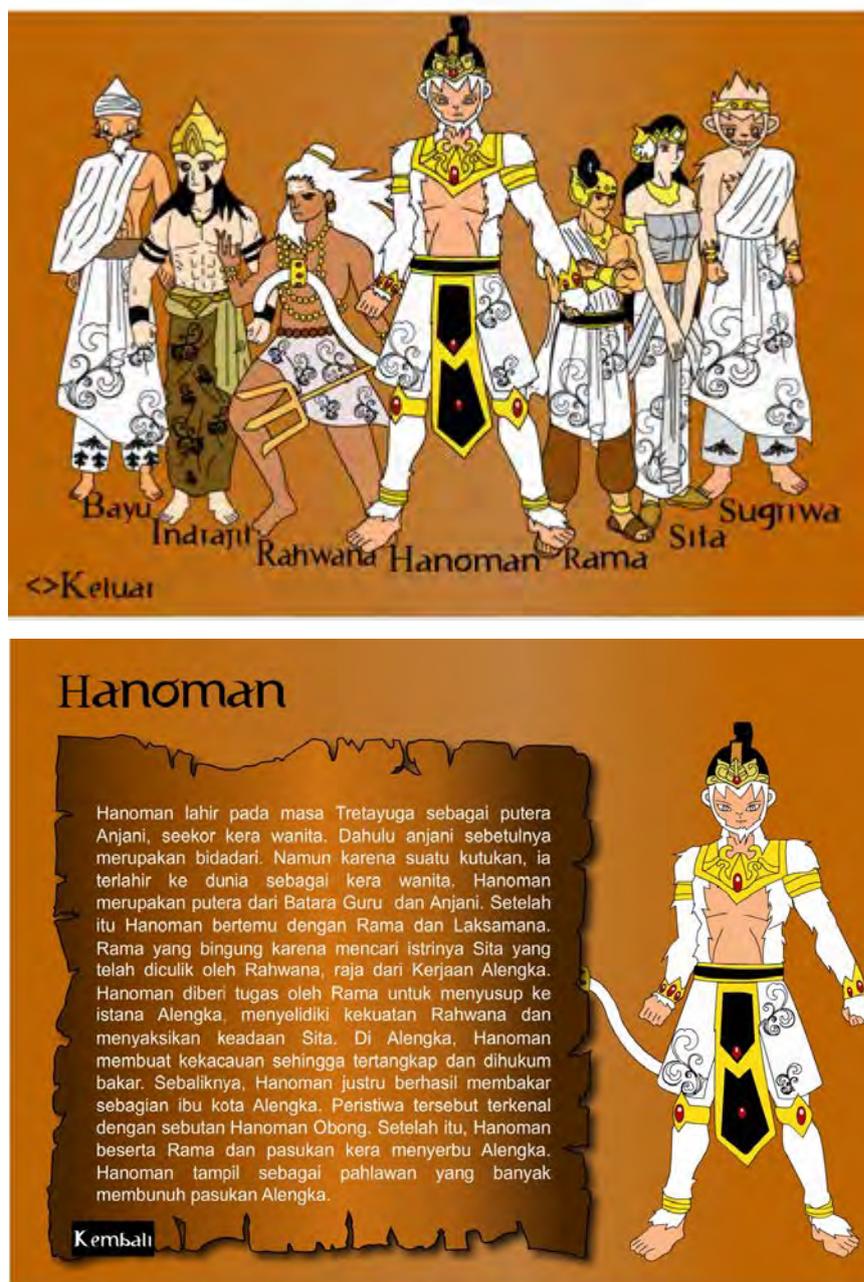
Gambar 1. Tampilan Menu Utama

Tombol pertama yang ditampilkan dalam aplikasi ini adalah tombol mulai yang berfungsi untuk menjalankan cerita animasi. Di dalam form terdapat 2 tombol yang mengontrol jalannya cerita yaitu tombol kembali dan tombol >>. Tombol kembali digunakan agar user dapat kembali ke cerita atau scene sebelumnya. Tombol >> digunakan untuk melanjutkan cerita, jika user ingin cerita berjalan, user harus menekan tombol >> agar cerita berjalan. Hasil yang diharapkan dari form ini adalah agar user mengetahui isi cerita sesungguhnya dari Hanoman. Tampilan halaman film dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Tampilan Form cerita

Dalam Form Tokoh ini terdapat beberapa gambar dan nama dari setiap tokoh yang ada. Tulisan nama tiap karakter pada form ini adalah tombol yang dapat digunakan untuk pengenalan tiap karakter atau tokoh pada cerita ini. Jika user ingin mengetahui karakter dari Hanoman maka user dapat memilih tombol tulisan Hanoman kemudian user akan berada pada form pengenalan Hanoman. Tampilan Form Tokoh ini dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3. Tampilan Form Tokoh

Dalam Form adegan ini terdapat beberapa pilihan agar user dapat memilih langsung cerita mana yang ingin di lihat. Form ini berguna agar user dapat memilih bagian mana dari cerita yang belum user lihat atau ingat. Pada Form ini terdapat tombol pada setiap pilihan adegan atau scene, jika user memilih maka user akan langsung masuk ke adegan atau scene yang diinginkan. Dan tombol kembali adalah untuk kembali ke mnu utama. Tampilan Form Adegan dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4. Tampilan Form Adegan

Aplikasi ini menggunakan Actionscript 3.0. Tombol-tombol tersebut mempunyai fungsi sendiri-sendiri. Tombol mulai untuk memulai film animasi dengan perintah gotoAndPlay(). Tombol Tokoh untuk menampilkan atau memperkenalkan tokoh-tokoh yang ada di dalam cerita dengan perintah gotoAndPlay(). Tombol adegan untuk memilih langsung scene atau adegan mana yang ingin dilihat dengan perintah gotoAndPlay(). Tombol keluar untuk menutup aplikasi dengan perintah fscommand("quit"). Aplikasi ini ditampilkan secara *fullscreen* dan mengikuti besar monitor.

Uji coba dan evaluasi pada tahap validasi dilakukan untuk mengetahui apakah aplikasi yang dibuat sudah memberikan hasil seperti yang diharapkan. Validasi dilakukan dengan cara melakukan uji coba program terhadap 30 orang user yang terdiri dari anak-anak berusia 7-10 tahun Setelah mencoba program, user diminta memberikan pendapat dengan cara mengisi kuisioner yang

disediakan. Untuk pertanyaan yang diberikan kepada responden dapat dilihat pada lampiran, sedangkan untuk hasil pendataan kuisisioner dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Perhitungan Kuesioner

No	Pertanyaan	SS	S	TS	STS
1	Dengan aplikasi ini apakah anda memahami cerita tentang Hanoman?	6.67%	93.33%		
2	Apakah Aplikasi ini mudah untuk digunakan ?	26.67%	70.00%	3.33%	
3	Apakah games yang terdapat pada aplikasi ini menarik?	10.00%	90.00%		
4	Games apa yang paling disukai?				
	a. Puzzel Hanoman		23.33%		
	b. Klik Musuh Hanoman		66.67%		
	c. Mencari Kayu		10.00%		
5	Apakah Anda ingin cerita wayang yang lain dibuat visualisasi novel?	16.67%	80.00%	3.33%	
6	Cerita wayang apa yang anda inginkan?				
	a. Mahabarata		70.00%		
	b. Ramayana		30.00%		
	c. Anggada				
7	Buatlah Ringkasan isi Cerita dari Hanoman?				

Dari hasil kuisisioner yang tertera pada tabel 6.1 dapat diambil kesimpulan bahwa cerita wayang yang dibuat visualisasi novel sangat menarik bagi user dan adanya harapan ke depan agar cerita wayang yang lain dibuat sama seperti cerita Hanoman. Dari hasil wawancara kuisisioner soal no 7 untuk anak-anak disini juga dapat diambil kesimpulan bahwa dengan visualisasi novel ini anak-anak dapat dengan cepat belajar dan memahami isi cerita, terbukti dari hasil wawancara sebagian anak-anak dapat mengenali tokoh dari Hanoman, Rama, Sita dan Rahwana. Sebagian dari anak-anak menjawab bahwa ringkasan dari cerita ini adalah Hanoman dan Rama pergi menyelamatkan Sita dari Rahwana di Kerajaan Alengka.

KESIMPULAN DAN SARAN

Dari keseluruhan pembuatan tugas akhir ini dan pembuatan visualisasi cerita wayang hanoman ini, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Melalui tugas akhir ini, telah berhasil dibuat aplikasi visualisasi novel yang berfungsi sebagai salah satu media penyampaian kebudayaan, agar anak-anak mengerti dan memahami cerita tentang wayang.
2. Animasi dapat membantu anak-anak menggambarkan peristiwa yang terjadi dalam cerita Hanoman.
3. Aplikasi multimedia ini dapat difungsikan sebagai salah satu media penyampaian kebudayaan khususnya tentang wayang.
4. Aplikasi ini sebagai salah satu solusi untuk meningkatkan rasa kebudayaan anak-anak tentang wayang yang sudah tidak disegani anak-anak.

Guna pengembangan dan penyempurnaan aplikasi ini, ada beberapa saran yang dapat diberikan agar aplikasi ini nantinya menjadi lebih baik, yaitu :

1. Visualisasi novel ini dapat dibuat pada cerita wayang lainnya, sehingga aplikasi dapat dilanjutkan.
2. Karakter pada film animasi yang dibuat memiliki banyak gerakan, sehingga karakter yang ada menjadi lebih hidup.
3. Aplikasi dibuat dengan ukuran yang kecil dan dapat dijalankan secara online melalui internet, sehingga user dapat menggunakannya di mana saja mereka berada.

DAFTAR PUSTAKA

Aprilianto, Toge. 2010. *Saatnya Melatih Anakku Berpikir*. Surabaya : Brillian Internasional.

Cook, M. E. (2001). *Principle of Interactive Multimedia*. London: McGraw Hill.

Effersndi, Endro S. 2006. *Pahami Cara Belajar Anak* [online]. [Accessed Oktober 7th 2013]. Available from: <http://www.samarinda.go.id/node/9613>.

Episentrum.com. 2010. *Gaya Belajar* [online]. [Accessed November 3th 2013]. Available from: <http://episentrum.com/artikel-psikologi/gaya-belajar/#more-580>.

Episentrum.com. 2010. *Tips Memiliki Buku Bacaan Yang Tepat Untuk Anak* [online]. [Accessed November 14th 2013]. Available from: <http://episentrum.com/artikel-psikologi/tips-memilihkan-buku-bacaan-yang-tepat-untuk-anak/>.

Janiansyah. *Multimedia* [online]. [Accessed Feburari 19th 2014]. Available from: <http://janiansyah.wordpress.com/2009/05/15/pengertian-multimedia/>

Kelebihan dan kekurangan video atau film[online]. [Accessed January 04th 2013]. Available from : <http://griyadownload.blogspot.com/2012/01/film-sebagai-media-pembelajaran.html>

Pendidikan anak pada usia dini.[online]. [Accessed Oktober 12th 2013]. Available from:<http://www.gusmus.net/gusmus/page.php?mod=dinamis&sub=5&id=708>

Satria Surya Prayoga . 2011. *Apa Itu Wayang* [online]. [Accessed Oktober 7th 2013]. Available from: <http://pengertianwayang>

Suaramerdeka.com. 2010. *Selami Novel Dengan Visualisasi* [online]. [Accessed 1st Desember, 2013]. Available from:

<http://gresnews.com/ch/Regional/cl/Anton/id/1478403/Selami+Novel+dengan+Visualisasi>.

Shahifaaudryahima. *Visual Novel* [online]. [Accessed Febuari 19th 2014].

Available from: <http://shahifaaudryahima.wordpress.com/2013/11/24/pengertian-light-novel-dan-visual-novel/>

Thomas dan Johnston. 12 Prinsip Animasi [online]. [Accessed Oktober 8th 2013].

Avaiable from : <http://oprekzone.com/12-prinsip-animasi/>

Wijaya, Yoga Permata. *Pengertian Multimedia Interaktif* [online]. [Accessed

Oktober 17th 2013]. Available from:

<http://yogapermanawijaya.wordpress.com/2010/01/26/pengertian-multimedia-interaktif/>