

MOTION COMIC

KISAH KELAHIRAN SANG BUDDHA UNTUK ANAK

Jui Vera Nyorita

Fakultas Teknik / Jurusan Teknik Informatika Program Multimedia

veranyorita@gmail.com

Anak-anak umumnya menyukai berbagai macam cerita, terdapat banyak sekali cerita yang mengajarkan anak tentang pesan-pesan positif dan kebaikan, salah satunya adalah kisah kelahiran Sang Buddha. Dengan mengajarkan kebaikan-kebaikan dalam cerita, diharapkan secara sadar anak-anak akan berusaha menghindari perbuatan yang tidak terpuji dikemudian hari. Dari permasalahan dan kebutuhan yang ada, dibuat sebuah *motion comic* untuk memperkenalkan dan memberikan pengalaman membaca komik digital secara interaktif kepada anak. *Motion comic* ini dibuat dengan menggunakan *adobe flash* dan hasil akhir dari aplikasi ini dapat dioperasikan pada komputer. Program yang digunakan untuk membuat aset pada aplikasi ini mencakup gambar 2D yang dibuat menggunakan *software adobe flash dan, adobe photoshop*, beberapa software lain seperti *adobe audition* untuk *editing sound* dan *pro tools mp9* untuk *sample* suara. *Motion comic* ini memungkinkan *user* untuk mengenal kisah Kelahiran Sang Buddha ini dalam bentuk animasi komik sederhana, dan berinteraksi dalam *motion comic* ini. *Motion comic* ini telah melewati proses uji coba dan evaluasi dengan mengujicobakan aplikasi kepada target *user* serta melalui wawancara singkat dan membagikan kuesioner. Respon yang didapatkan positif, informasi dan visualisasi yang disajikan dalam *motion comic* ini sangat menarik bagi *user*, dan *user* mendapatkan nilai - nilai moral yang baik.

(Kata Kunci: *motion comic, kisah kelahiran Sang Buddha*)

Generally children love all kind of stories, there are many stories that teach kids about kindness, one of the story is The Birth of Buddha. By teaching the virtues of story, the children is expected to avoid ill behavior in the future. From the problem and needs, this motion comic is made to introduce and provide experience of interactive digital comic for children. *Adobe flash and adobe photoshop* are used to create assets in this application, and some of other *software* such as *adobe audition* for *editing sound* and *pro tools mp9* for sound *sample*. This motion comic makes it possible for the user to know the the birth of Buddha story through a simple animation comic and to be interacted in this motion comic. This motion comic has been tested and evaluated by trying it out to the targeted user. Also, this motion comic has been carried out through brief interview and questioner. The respond from user is positive, the information and visualization that are given is very interesting for the users and also user get to know the moral value from this motion comic.

(Keyword: *motion comic, the birth of Buddha*)

PENDAHULUAN

Anak-anak umumnya menyukai berbagai macam cerita, terdapat banyak sekali cerita yang mengajarkan anak tentang kebaikan. Salah satunya adalah kisah kelahiran Sang Buddha. Banyak hal yang dapat dipelajari oleh anak dari kisah kelahiran Sang Buddha, yaitu menghargai semua makhluk hidup hingga berjuang keras untuk mencapai cita-citanya. Dengan mengajarkan kebaikan-kebaikan dalam cerita, diharapkan secara sadar anak-anak akan berusaha menghindari perbuatan yang tidak terpuji dikemudian hari.

Banyak media-media penyampaian kisah kelahiran Sang Buddha, mudah ditemukan dan dipinjamkan secara gratis seperti di Vihara dan perpustakaan. Kisah kelahiran Sang Buddha juga biasa diceritakan oleh guru kepada anak sekolah minggu. Dengan banyaknya media-media penyampaian kisah kelahiran Sang Buddha masih banyak sekali anak yang tidak mengetahuinya, sedangkan dalam kisah tersebut banyak mengandung pesan-pesan positif yang dapat mengajarkan anak tentang kebaikan. Dari permasalahan tersebut, diperlukan sebuah pembaharuan, yang mana akan memperkenalkan dan mempopulerkan kembali cerita Kisah Kelahiran Sang Buddha melalui sebuah *motion comic*. Diharapkan *motion comic* ini dapat menyuguhkan pengalaman tidak hanya sekedar membaca komik, namun lebih kearah visual interaktif, yang mana pembaca dituntut dapat berinteraksi dengan cerita melalui visual interaktif tersebut agar lebih mudah dipahami.

METODE PENELITIAN

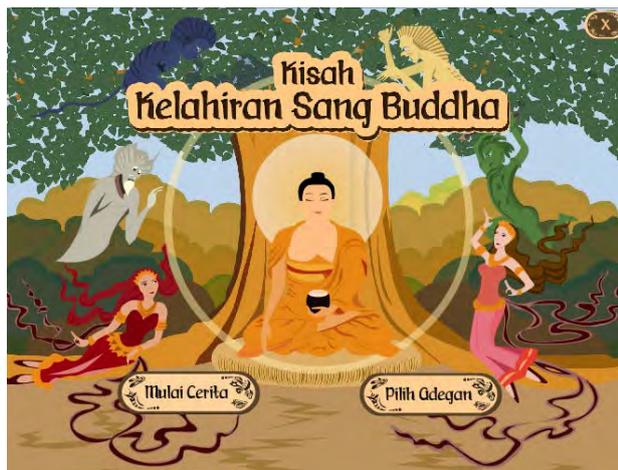
Metode penelitian yang digunakan adalah dengan melakukan wawancara dengan guru agama Buddha dan kepada lima narasumber, empat diantaranya beragama Buddha. Dari hasil wawancara pada guru agama Buddha ini, diperoleh informasi bahwa kisah Kelahiran Sang Buddha baik untuk anak, anak tidak didampingi oleh pendamping pada saat membaca, bahasa yang digunakan pada buku cerita kisah kelahiran sang Buddha sulit untuk dimengerti anak, Moral yang dapat dipelajari dari Kisah Kelahiran Sang Buddha diantara lain adalah menolong sesama, menghargai semua makhluk hidup, berusaha keras untuk mencapai cita-cita dan jangan melakukan sesuatu secara berlebihan. Setelah dilakukan

wawancara kepada lima narasumber diperoleh informasi tiga dari narasumber tidak mengetahui kisah Kelahiran Sang Buddha, kesulitan yang didapatkan narasumber yang mengetahui kisah adalah tidak mendapatkan gambar yang jelas pada saat membaca buku.

Selain itu, juga dilakukan analisis pada aplikasi sejenis. Pada analisis ini, kita dapat mengetahui bagaimana keadaan aplikasi yang ada saat ini serta kelebihan dan kekurangannya sehingga semua kekurangan yang ada sekarang bisa kita tutupi pada saat pembuatan program dan mengambil suatu kelebihan untuk diterapkan sebagai referensi pada program. Dari hasil analisis di atas akan dilanjutkan dengan perancangan mulai dari perancangan sistem, *user interface*, desain materi, dan desain evaluasi. Setelah aplikasi telah selesai dibuat, maka akan dilakukan uji coba. Uji coba ini terdiri dari dua tahap yaitu tahap verifikasi dan tahap validasi. Tahap verifikasi dilakukan untuk mengetahui apakah program sudah bebas dari kesalahan, sedangkan tahap validasi dilakukan dengan memberikan kuisioner kepada responden berumur 9 tahun keatas dan melakukan wawancara singkat kepada responden yang telah mencoba aplikasi. Tahap validasi ini bertujuan untuk mengetahui apakah aplikasi yang telah dibuat dapat berjalan dengan baik, sesuai dengan tujuan dan kebutuhan pengguna.

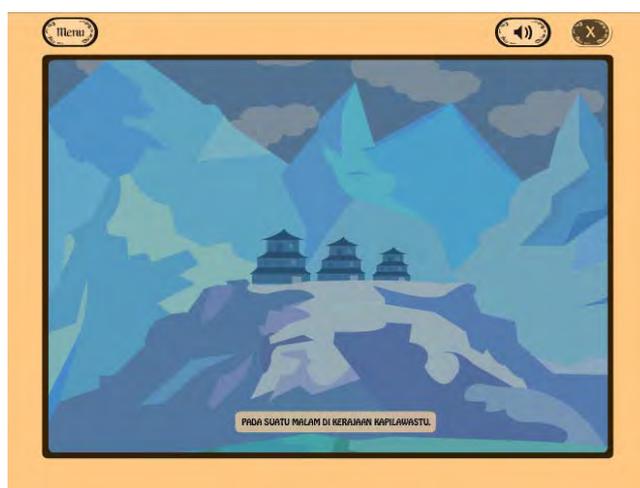
HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembuatan Aplikasi ini menggunakan flash dan berbasis desktop. Warna yang digunakan pada motion comic ini adalah warna-warna cerah. Jenis font yang digunakan adalah Faertale Woods untuk untuk *system font*. Tampilan awal ketika aplikasi ini dijalankan adalah halaman Menu Utama. Pada halaman menu utama ini terdapat tiga tombol navigasi untuk menuju ke halaman – halaman penting dari aplikasi ini, seperti halaman baca, pilih adegan, dan keluar aplikasi. Ketika salah satu tombol ini ditekan halaman akan berubah sesuai dengan halaman yang dituju. Tampilan menu utama *motion comic* secara garis besar dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Tampilan Menu Utama

Halaman pertama yang dapat diakses melalui tombol baca dalam *motion comic* ini adalah halaman baca, yang dibagi menjadi lima adegan dengan masing-masing adegan terdapat lima panel cerita. Tombol navigasi pada halaman baca terdiri dari tombol menu, sound, dan keluar. Pada saat enam panel cerita selesai diditampilkan maka ada dua tombol yang akan tampil yaitu tombol ulangi adegan dan tombol selanjutnya. Tombol menu dapat mengarahkan *user* kembali menuju halaman menu utama. Tombol ulangi adegan berfungsi untuk mengulangi adegan pada adegan yang sedang dimainkan. Tombol selanjutnya berfungsi untuk berpindah ke halaman dan panel selanjutnya. Terdapat beberapa interaksi pada *motion comic* ini. Tampilan halaman baca dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Tampilan Halaman Baca

Halaman pilih adegan berisi lima adegan yang dapat dipilih *user* dalam membaca *motion comic* ini. Halaman ini berisi tombol Menu dan lima gambar panel komik sebagai tombol adegan. Menu utama dapat diakses melalui tombol Menu yang ada pada halaman ini. Gambar ilustrasi bagian ini sendiri merupakan satu - satunya akses menuju bagian dalam cerita. Tampilan halaman bagian dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3. Tampilan Halaman Bagian

Aplikasi ini menggunakan *Action Script* agar bisa menjadi *motion comic* yang interaktif. *Action Script* dasar yang dipakai adalah *Action Script gotoAndPlay* yang berfungsi sebagai navigasi antar halaman *motion comic*. *Action script* ini juga berfungsi dalam membuat interaksi yang terdapat pada *motion comic*. *Script* lain yang digunakan adalah *script* untuk memasukkan suara ke dalam *motion comic*.

Uji coba validasi juga dilakukan untuk memastikan bahwa aplikasi yang dibuat sudah sesuai dengan tujuan yang diinginkan dan memenuhi kebutuhan yang ada. Proses uji coba validasi dilakukan dengan mengujicobakan aplikasi kepada sepuluh responden dengan umur antara 9-45 tahun yang telah mencoba aplikasi ini. Setelah memberikan kuisisioner kepada responden dilakukan sedikit wawancara. Hasil kuisisioner dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Kuesioner

No	Pertanyaan	Jawaban			
		Sangat Setuju	Setuju	Kurang Setuju	Tidak Setuju
1	Apakah anda dapat memahami cerita dalam aplikasi ini dengan baik?	5	4	1	0
2	Apakah gambar motion comic membantu anda untuk mengerti cerita?	3	7	0	0
3	Apakah narasi yang terdapat pada motion comic mudah dipahami?	1	8	1	0
4	Apakah desain tampilan dan alur cerita jelas?	2	8	0	0
5	Apakah dubbing yang terdapat pada motion comic terdengar dengan jelas?	1	9	0	0
6	Apakah navigasi yang terdapat pada motion comic mudah dijalankan?	1	7	2	0
7	Apakah pilihan kata yang terdapat pada narasi motion comic jelas?	1	8	1	0
8	Apakah pilihan kata yang terdapat pada dialog motion comic jelas?	3	7	0	0

Berikut pertanyaan wawancara, jawaban responden, kesimpulan dan saran.

Ceritakan kembali inti cerita *motion comic* ini secara singkat.

Ratu Mahamaya melahirkan ditaman Lumbini hutan uruvela saat purnama dibulan Waisak. Pangeran Siddarttha memutuskan keluar istana untuk menolong semua makhluk hidup. Setelah melewati berbagai cobaan dan rintangan pangeran Siddarttha berhasil mencapai Kebuddhaan. Dari sini dapat diambil kesimpulan bahwa responden memahami alur cerita *motion comic* ini dengan baik.

Berikut adalah saran yang didapatkan dari *user*. Penambahan fitur interaktif yang lain pada beberapa halaman tertentu sehingga *user* lebih berinteraksi dalam cerita. Cerita pada *motion comic* dilanjutkan hingga Buddha menuju Nirvana. Aplikasi dibuat versi mobile agar dapat dijalankan pada *operating system* android dan ios.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan dari keseluruhan pembuatan *motion comic* ini adalah penyajian *motion comic* ini membantu *user* dalam mengenal cerita kisah Kelahiran Sang Buddha dan mengambil pesan - pesan moral yang terkandung didalamnya selain itu dan adanya animasi dan fitur interaktif sederhana dalam *motion comic* ini membantu user untuk lebih mengerti isi cerita yang terdapat pada Kisah kelahiran sang Buddha.

Saran yang berguna bagi pengembangan dan penyempurnaan aplikasi ini agar menjadi lebih baik yaitu Penambahan fitur interaktif yang lain pada beberapa halaman tertentu sehingga *user* dapat lebih berinteraksi dalam cerita, cerita pada *motion comic* dilanjutkan hingga Buddha menuju Nirvana, dan aplikasi dibuat versi mobile agar dapat di jalankan pada *operating system* android dan ios.

DAFTAR PUSTAKA

Adobe Flash + XML = Rich Multimedia Application. Yogyakarta : Andi 2010.

Dampak Negatif Teknologi Gadget Terhadap Proses Perkembangan Anak.
<http://www.mitrakeluarga.com/surabaya/dampak-negatif-teknologi-gadget-terhadap-proses-perkembangan-anak/>
(Diakses pada 27 Mei 2014)

Dimiyati. 1994. Belajar dan pembelajaran.

Hurlock, Elizabeth B. 1978. *Child Development*.

Judy Scott-Kemmis. (2014). Understanding the Meaning of Colors in Color Psychology.
<http://www.empower-yourself-with-color-psychology.com/>
(Diakses pada tanggal 1 Mei 2014)

Konsumsi Media Lebih Tinggi Di Luar Jawa (2014).
<http://www.nielsen.com/id/en/press-room/2014/nielsen-konsumsi-media-lebih-tinggi-di-luar-jawa.html>
(Diakses pada tanggal 15 Juni 2014)

Kronologi Hidup Buddha. Jakarta : Karaniya 2007.

Matikan Televisimu, Nak!
<http://nasional.kompas.com/read/2013/08/27/1920381/Matikan.Televisimu.Nak>
(Diakses pada tanggal 2 April 2014)

Media pendidikan. Konsep Bercerita. (2010).
<http://www.guttergeek.com/motioncomics/motioncomics.html>.
(Diakses pada tanggal 26 Maret 2014)

Mengasuh dengan Hati. Jakarta : PT Elex Media Komputindo 2004.

Riwayat Hidup Buddha Gotama. Jakarta: Cetiya Vattu Daya, 1999.