

PEMBUATAN MOTION COMIC CERITA SEJARAH AWAL BERDIRINYA KERAJAAN MAJAPAHIT

Djojo Sugiarto Tandyono

Fakultas Teknik / Jurusan Teknik Informatika Program Multimedia
Sugiarto.Djojo@gmail.com

Indonesia mempunyai beragam budaya. Salah satu cara menjaga kelestarian budaya Indonesia adalah memahami budaya tersebut. Mengerti sejarah dapat menjadi pilihan yang cukup mudah untuk dapat memahami suatu budaya dan dapat dilakukan oleh siapa saja. Hanya saja, cerita sejarah yang beredar di masyarakat saat ini disajikan dengan tampilan yang kurang menarik dan kalah oleh budaya luar sehingga ketertarikan masyarakat sangat minim, khususnya generasi muda.

Dari permasalahan yang sudah disebutkan di atas, maka dibutuhkan sebuah penyajian cerita sejarah yang lebih menarik. Untuk itu, dibuatlah sebuah aplikasi multimedia interaktif yang menceritakan tentang cerita sejarah awal berdirinya Kerajaan Majapahit dengan judul Motion Comic Cerita Sejarah Awal Berdirinya Kerajaan Majapahit. Aplikasi ini ditujukan untuk anak berusia 13-15 tahun.

(keyword : sejarah, majapahit, wijaya, kerajaan, motion comic)

Indonesia has a kind of culture. If we want to keep the culture is consider that own culture. Known of history can be option that easy enough to consider a history, and everyone can make it. The history that spread in people now isn't interesting enough to serve and the other culture take more interest of the people, especially for young generation.

From that problem, we needs a historical story telling with good quality that more impressive. In this case we made interactive multimedia that tell about history of the start of Majapahit kingdom. This application intended to children about 13-15 years old.

(keyword : History, majapahit, wijaya, kingdom, motion comic)

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara yang memiliki sejarah dan kebudayaan sangat menarik. Keragaman suku dan bangsa di Indonesia merupakan salah satu pemicu hal tersebut. Sejarah merupakan sebagai kejadian dan peristiwa yang benar-benar terjadi pada masa lampau atau asal-usul (keturunan) silsilah, terutama bagi raja-raja yang memerintah. Adapun ilmu sejarah adalah ilmu yang digunakan untuk mempelajari peristiwa penting masa lalu manusia. Pengetahuan sejarah meliputi pengetahuan akan kejadian-kejadian yang sudah lampau serta pengetahuan akan cara berpikir secara historis.

Budaya merupakan cipta, rasa, karsa dan karya yang dimiliki sebagai cerminan dari kepribadian setiap bangsa dan negara. Setiap bangsa dan negara memiliki budayanya masing-masing. Ciri khas budaya tersebut sangat penting karena menggambarkan jati diri sebuah wilayah atau tempat yang tidak dapat dipisahkan, dengan tidak adanya budaya dari suatu tempat maka tidak ada yang dapat dijadikan sebagai acuan nama, dan letak sebuah wilayah. Indonesia dikenal dengan keanekaragaman ciri khas budaya dan sejarah yang dimiliki dan juga kekayaan alam yang tersebar dari Sabang sampai Merauke. Namun, sayang kekayaan ciri khas budaya dan sejarah yang dimiliki oleh Indonesia sudah mulai tergerus oleh budaya dari luar yang mulai masuk. Ciri khas tersebut ada bermacam-macam salah satunya adalah cerita rakyat. Indonesia memiliki beraneka ragam cerita rakyat, ada cerita rakyat yang menggambarkan terbentuknya suatu tempat, asal mula sebuah nama, asal mula terbentuknya sebuah tempat dan juga cerita perjuangan rakyat Indonesia melawan penjajah. Dengan adanya kemajuan secara global yang begitu pesat juga membawa dampak yang buruk bagi remaja saat ini. Karena budaya dari luar begitu mudah masuk dan diterima oleh remaja, jadi beberapa budaya asli menjadi pudar. Salah satunya adalah membaca cerita rakyat, namun sayang saat ini lebih banyak anak yang membaca komik dari pada cerita rakyat.

Kebanyakan komik yang beredar saat ini lebih banyak mengangkat cerita tentang tokoh-tokoh fantasi ataupun kegiatan sehari-hari remaja. Namun sedikit sekali komik yang mengangkat cerita tentang cerita rakyat di Indonesia. Dan pesan

moral yang dibawa dari cerita-cerita tersebut sangat minim sekali dibanding dengan cerita rakyat.

Semakin luasnya pengaruh budaya luar tersebut sudah membuat remaja untuk enggan membaca maupun mengetahui cerita rakyat apa saja yang ada di Indonesia. Cerita rakyat yang ada di Indonesia tidak sedikit jumlahnya melainkan banyak, setiap daerah di Indonesia memiliki satu bahkan beberapa cerita rakyatnya. Cerita rakyatnya berupa asal-usul sebuah nama, asal-usul sebuah tempat dan sebagainya.

Cerita rakyat yang mengangkat perjuangan dari perjuangan rakyat di Indonesia hanya ada beberapa dari ratusan cerita rakyat yang berisi asal mula nama sebuah daerah, asal mula kesenian, dan lain-lain. Namun dari beberapa cerita rakyat yang mengangkat perjuangan rakyat Indonesia ketika jaman penjajahan Belanda lebih banyak disoroti yang berada di Pulau Jawa saja.

Salah satu perjuangan rakyat yang di Pulau Jawa adalah cerita dari Provinsi Jawa Timur yang disebut Kerajaan Majapahit. Cerita rakyat ini sangat bagus karena mengangkat semangat juang pantang menyerah meskipun didalam keadaan difitnah dan peralat.

Oleh karena itu dibutuhkan sebuah aplikasi motion comic yang dapat memperkenalkan cerita sejarah “Kerajaan Majapahit” kepada khalayak ramai.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan adalah dengan melakukan analisis awal, yaitu dengan cara menyebarkan kuisisioner kepada anak-anak sesuai dengan target market. Setelah melakukan penyebaran kuisisioner, maka diperoleh hasil bahwa sebagian besar anak-anak mengalami kesusahan dalam memahami isi dari cerita sejarah karena buku sejarah hanya bercerita melalui tulisan dengan sedikit gambar. Selain pengambilan data melalui penyebaran kuisisioner, juga dilakukan analisa perbandingan terhadap media-media lain tentang sejarah dan *motion comic* lainnya. Dari beberapa media-media dapat diambil kelebihan dan kekurangan pada setiap media tersebut, sehingga penulis dapat mengambil kesimpulan yang berguna untuk mendukung motion comic yang akan dibuatnya dalam pembuatan tugas akhir ini.

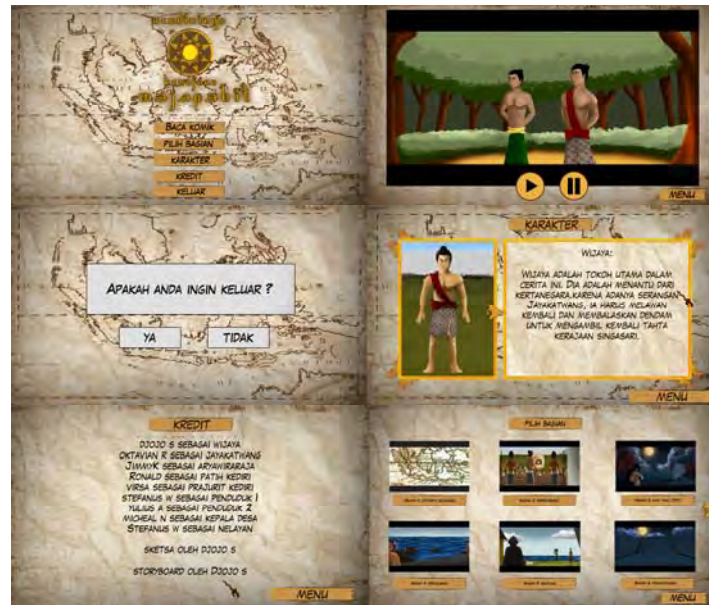
Dari hasil analisa diatas, akan dilakukan perencanaan desain mulai dari perancangan sistem, *user interface*, dan interaksi sistem dengan user. Setelah motion comic telah selesai dibuat maka akan dilakukan uji coba dan evaluasi kepada user seusai dengan target market.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Motion comic ini menggunakan gaya manga dan sedikit detail, warna yang digunakan sedikit gelap dan menyatu antara objek dan latar. Dan motion comic ini menggunakan font yaitu Laffayette comic. Font Laffayette akan digunakan untuk bacaan/text dalam game karena font ini tipis sehingga memiliki legibility dan readability yang tinggi. Serta penggunaan suara menggunakan suara *free royalty*.

Proses uji coba terbagi menjadi dua, yaitu tahap verifikasi dan tahap validasi. Tahap verifikasi dilakukan untuk menguji apakah motion comic yang telah dibuat sudah bebas dari error atau tidak. Sedangkan tahap validasi dilakukan untuk mengetahui apakah motion comic yang dibuat sudah sesuai tujuan untuk memenuhi kebutuhan user.

Proses verifikasi dilakukan terhadap setiap halaman, dan juga terdapat halaman berinteraktif dimana user dapat menentukan alur cerita.. Berikut hasil verifikasi setiap halaman pada motion comic ini dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Verifikasi Halaman

Proses validasi dilakukan dengan wawancara terhadap 10 orang, secara acak.

No.	Pertanyaan
1.	Apakah Anda tertarik menggunakan aplikasi motion comic ini?
2.	Apakah anda menemukan kesulitan dalam menggunakan aplikasi ini?
3.	Apakah anda memahami alur cerita dari motion comic ini?
4.	Apakah motion comic ini dapat menjadikan cerita sejarah menjadi lebih menarik?
5	Bagaimana komentar Anda terhadap aplikasi ini?

Tabel 1. Pertanyaan Interview

Dari hasil wawancara terhadap 10 anak yang dipilih secara acak. Dapat disimpulkan bahwa mereka memberikan *feedback* yang positif terhadap aplikasi motion comic ini. Seluruh responden mengatakan mengatakan bahwa aplikasi motion comic ini cukup menarik dan tidak menemukan kesulitan dalam

menggunakan aplikasi motion comic ini. Komentar-komentar para responden pada aplikasi ini: aplikasi ini sangat berguna untuk mempermudah dalam pelajaran sejarah, namun masih ada yang harus dikembangkan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Dari proses pembuatan tugas akhir mulai dari perencanaan, analisa, desain, hingga hasil akhir dan uji coba yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan yaitu Penyajian cerita sejarah melalui motion comic ini membuat cerita sejarah menjadi menarik untuk dipahami oleh anak berusia 13-15 tahun. Dengan membaca motion comic ini user lebih menyadari akan menariknya belajar cerita sejarah-sejarah kerajaan di Indonesia, dan seberapa penting memahami nilai-nilai budaya dan sejarah dari Negara sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Albrecht, C. (2008, Juli 30) **The Rise of Motion Comics Online**.
<http://newteevee.com/2008/07/30/the-rise-of-motion-comics-online/>. (Diakses pada tanggal 10 Maret 2013).
- Draper, C. (2010). **What's the Point of a Motion Comic**.
<http://comicsworthreading.com/2009/08/23/e-point-of-a-motion-comic/>. (Diakses pada tanggal 10 Maret 2013).
- Long, G. (2008). **Motion Comics: A State of the Art**.
<http://www.guttergeek.com/motioncomics/motioncomics.html>.
(Diakses pada tanggal 20 Maret 2013).
- Marvel Comic. **Marvel Motion Comics**. http://www.marvel.com/motion_comics
(Diakses pada tanggal 30 Maret 2013).
- Santoso, T. (1997). **Ilmu Budaya Dasar**. Surabaya: Citra Media.
- Supriyoko. (1997). **Budaya Indonesia Menyongsong Era 2000**. Jakarta: Yayasan Ki Hajar Dewantara.
- Badrika, W. (2006). **Sejarah Untuk SMA Kelas XI**, Jakarta : Penerbit Erlangga.
- Kartodirijo, S. (1975). **Sejarah Nasional Indonesia**. Jakarta : Depdikbud.
- Miksic, J. (1996). **Indonesian Heritage: Ancient History**. Singapura: Gorlier Int International Inc.