

## **PEMBUATAN MOTION COMIC HIKAYAT CANDI PRAMBANAN**

**Micheal Novianto**

Fakultas Teknik / Jurusan Teknik Informatika Program Multimedia  
Michealnovianto91@gmail.com

Cerita rakyat adalah sebuah peninggalan budaya bangsa Indonesia. Cerita rakyat sudah diceritakan dengan berbagai macam cara dan media, dari generasi ke generasi. Seiring perkembangan jaman, peminat dari cerita rakyat mulai berkurang. Masuknya kebudayaan asing akibat dari arus globalisasi yang cepat telah membuat cerita rakyat mulai tergeser. Generasi muda bangsa ini pun perlahan mulai melupakan keberadaan cerita rakyat.

Dari permasalahan tersebut, maka dibutuhkan sebuah media yang dapat merangsang minat untuk membaca atau mengenal cerita rakyat. Untuk itu, dibuat sebuah aplikasi multimedia interaktif yang menceritakan cerita rakyat Candi Prambanan dengan judul Hikayat Candi Prambanan. Aplikasi ini ditujukan untuk para remaja, dengan umur 13-19 tahun. Dalam aplikasi motion comic ini, cerita Candi Prambanan dikemas dengan grafik 2d, animasi sederhana yang merupakan ciri khas motion comic, suara, dan *sound effect*. Aplikasi ini juga memiliki percabangan cerita, sehingga menambah keinteraktifan dan menjadikannya lebih menarik.

Aplikasi ini sudah melalui proses uji coba dan evaluasi. Hasil uji coba dan evaluasi menghasilkan hasil yang memuaskan yang sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Dengan motion comic Hikayat Candi Prambanan dapat mengenalkan salah satu cerita rakyat yang terkenal di Indonesia

**Kata kunci** : Cerita Rakyat, Candi Prambanan, motion comic, interaktif

Folklore is a culture heritage of Indonesia. A lot of folklore has been told in many ways and media, from generation to generation. Nowadays, people lost their interest in folklore. The influx of foreign culture as a result of globalization make folklore displaced. Young generation of Indonesia lost their interest in folklore too.

In this case, all the people need is some fresh media to stimulate their interest to read and knowing folklore. To solve that case, an interactive multimedia application has been made to tell about Candi Prambanan story, the application name is Hikayat Candi Prambanan. This application made for teenager, around 13-19 years old. In this motion comic, folklore about Candi Prambanan packed with 2d graphic, simple animation that are characteristic of the motion comic, sound, and sound effect. This application has a branch storyline, to make this application more interactive and more interesting.

This application has been through the process of testing and evaluation. Results of testing and evaluation produce a satisfactory results that correspond to the desired goal. Motion comic Hikayat Candi Prambanan can be another media to tell about the famous Indonesian folklore.

**Keywords**: folklore, Candi Prambanan, motion comic, interactive

## **PENDAHULUAN**

Indonesia merupakan negara yang memiliki beragam budaya dari berbagai daerah baik tarian, pakaian, kuliner, rumah adat dan masih banyak bentuk kebudayaan lain. Kebudayaan di Indonesia terjadi secara turun-temurun dari generasi ke generasi. Salah satu kebudayaan yang terjadi secara turun-temurun adalah cerita rakyat. Kejadian, pelaku, dan waktu terjadinya tidak diketahui. Indonesia yang merupakan negara kepulauan yang terdiri dari 5 pulau besar dan 33 provinsi memiliki kekayaan akan cerita rakyat yang begitu besar.

Cerita rakyat di Indonesia sendiri digunakan untuk menghibur atau menceritakan sesuatu yang terjadi di masa lampau dan mengajarkan nilai-nilai moral tertentu. Banyak cara yang digunakan orang untuk menyebarkan cerita rakyat antara lain melalui buku, surat kabar atau koran, dari mulut ke mulut, pentas seni atau drama, dan di era modern ini penyampaian cerita rakyat banyak melalui radio atau televisi. Saat ini cerita rakyat mulai tersingkir seiring perkembangan jaman. Budaya pop mulai masuk dalam kehidupan generasi muda, sehingga mereka cenderung mengikuti budaya pop dan menginggalkan budaya bangsanya. Budaya pop juga merebut cara berpikir dan gaya hidup saat ini, sebagai contoh, generasi muda saat ini lebih mengenal lebih dalam tokoh dari film asing dari pada tokoh pewayangan atau cerita rakyat.

Dari permasalahan yang ada, Tugas Akhir ini akan dibuat sebuah motion comic, karena motion comic merupakan sarana yang menggunakan animasi serta beberapa efek yang menarik dalam mengemas sebuah cerita rakyat. Cerita rakyat yang akan dikemas dalam Tugas Akhir ini yaitu “ Hikayat Candi Prambanan”, dimana bercerita tentang asal mula terjadinya Candi Prambanan, di mana seorang pangeran bernama Bandung Bondowoso yang ingin menikahi putri Roro Jonggrang. Cerita rakyat ini juga memiliki pesan-pesan moral yang cocok untuk dipilih sebagai cerita Tugas Akhir.

## **METODE PENELITIAN**

Metode yang digunakan adalah dengan melakukan studi literatur yang merupakan tahap untuk memperoleh data tentang legenda Candi Prambanan. Pencarian dan pengumpulan data diperoleh dari buku, internet, dan bentuk karya atau referensi lain yang pernah membuat cerita tentang candi prambanan. Setelah melakukan studi literatur dilakukan analisis awal dengan membagikan kuesioner kepada para remaja yang merupakan target market dari aplikasi yang akan dibuat. Dari kuesioner yang telah disebar, diperoleh hasil bahwa masih ada minat dari generasi muda untuk menikmati cerita rakyat. Media penyampaian yang merupakan kendala untuk merangsang minat para remaja untuk mengenal cerita rakyat.

Selain melakukan analisa melalui kuesioner, analisa juga dilakukan dengan mengamati kelebihan dan kekurangan media-media lain yang mengangkat tema cerita rakyat. Dari analisa terhadap media-media lain, penulis memperoleh kesimpulan yang akan mendukung dalam pembuatan tugas akhir.

Dari hasil analisa diatas, akan dilakukan perencanaan desain mulai dari perancangan sistem, *user interface*, dan interaksi sistem dengan user. Setelah aplikasi telah selesai dibuat maka akan dilakukan uji coba dan evaluasi kepada user sesuai dengan target market. Uji coba ini berguna untuk mengetahui apakah aplikasi yang dibuat sesuai dengan yang diinginkan dan juga telah berjalan dengan baik.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada aplikasi motion comic ini didominasi warna kuning dan coklat untuk menunjukkan kesan megah dari Candi Prambanan. Sebagian besar unsur yang ada dalam aplikasi ini menggunakan tema bebatuan candi, seperti tombol navigasi, halaman sinopsi dan kredit. Bentuk huruf atau font yang digunakan dalam aplikasi ini ada 3, yaitu font Jawa Palsu untuk logo dari motion comic, lalu font Augustus untuk tombol navigasi, serta Comic Sans Ms untuk dialog pada motion comic. Sound effect dan background music yang digunakan dalam aplikasi ini *free royalty*. Sedangkan untuk suara tokoh dalam motion comic ini direkam sendiri.

Proses uji coba terbagi menjadi dua, yaitu tahap verifikasi dan tahap validasi. Tahap verifikasi dilakukan untuk menguji apakah aplikasi yang telah dibuat sudah bebas dari error. Sedangkan tahap validasi dilakukan untuk mengetahui apakah aplikasi yang dibuat sudah sesuai tujuan awal yaitu mengenalkan cerita rakyat Candi Prambanan.

Proses verifikasi dilakukan terhadap setiap halaman, terdapat pula halaman percabangan adegan yang memungkinkan user untuk memilih adegan yang diinginkan. Pada setiap halaman motion comic Hikayat Candi Prambanan telah berjalan sesuai keadaan yang diinginkan. Berikut hasil verifikasi setiap halaman pada aplikasi ini dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Verifikasi Halaman

Dan berikut fitur interaktif yang ada dalam aplikasi ini. Halaman percabangan adegan, yaitu setelah adegan pertama selesai.



Gambar 2. Halaman Percabangan Adegan

Proses validasi dilakukan dengan wawancara terhadap 10 orang, yang memiliki rentang usia antara 13-19 tahun. Wawancara dibagi menjadi dua tahap. Tahap pertama adalah sebelum responden menggunakan aplikasi. Pada tahap ini responden akan diberikan tiga pertanyaan yang menguji sejauh responden mengetahui kisah Candi Prambanan. Tahap kedua dilakukan setelah user menggunakan aplikasi. Pada wawancara tahap kedua telah disiapkan empat pertanyaan yang digunakan untuk mengetahui apakah responden telah mengenal kisah Candi Prambanan.

Tabel 1. Pertanyaan Tahap Pertama

No.	Pertanyaan
1.	Ceritakan terjadinya legenda Candi Prambanan!
2.	Sebutkan nama tokoh yang terdapat dalam legenda Candi Prambanan!

Tabel 2. Pertanyaan Tahap Dua

No.	Pertanyaan
1.	Ceritakan terjadinya legenda Candi Prambanan!
2.	Sebutkan kembali nama-nama tokoh yang terdapat dalam legenda tersebut!
3.	Bagaimana komentar anda tentang motion comic Hikayat Candi Prambanan?

4.	Bagaimana komentar anda tentang motion comic Hikayat Candi Prambanan?
5.	Apakah anda tertarik dengan cerita rakyat yang dikemas melalui media motion comic?

Pada wawancara tahap pertama, masih banyak responden yang tidak mengetahui kisah Candi Prambanan. Untuk pertanyaan pertama, hanya satu orang responden yang menjawab mengetahui cerita Candi Prambanan. Sedangkan untuk pertanyaan kedua, hanya satu orang yang mengetahui tokoh yang ada dalam kisah Candi Prambanan yaitu Bandung Bondowoso dan Roro Jonggrang.

Pada tahap kedua, setelah menggunakan aplikasi, para responden diberikan pertanyaan yang sama. Pada pertanyaan pertama seluruh responden dapat menjelaskan dengan baik cerita Candi Prambanan. Sedangkan pada pertanyaan kedua, yaitu menyebutkan tokoh-tokoh yang ada dalam cerita Candi Prambanan. Satu orang responden tidak dapat menyebutkan nama tokoh Patih Gupolo dalam kisah Candi Prambanan. Pada pertanyaan nomor tiga, semua responden memberikan apresiasi positif tentang motion comic, dan beberapa responden pendapat sebagai berikut:

- Cerita rakyat yang dikemas dalam bentuk motion comic lebih menarik.
- Cerita rakyat yang ditampilkan harusnya lebih dari satu.
- Dengan motion comic, cerita rakyat tampil lebih modern.

Dari hasil wawancara kedua dapat ditarik kesimpulan bahwa responden memberikan tanggapan yang positif tentang motion comic Hikayat Candi Prambanan. Setelah menyaksikan motion comic Hikayat Candi Prambanan ini, Para responden telah mengenal kisah dan tokoh-tokoh dalam kisah Candi

Prambanan. Selain itu minat para responden untuk mengetahui cerita rakyat yang lain juga mulai tumbuh. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Motion Comic Hikayat Candi Prambanan telah membantu untuk mengenalkan cerita rakyat kepada para remaja.

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

Dari proses pembuatan tugas akhir pembuatan motion comic Hikayat Candi Prambanan dapat ditarik beberapa kesimpulan, yaitu penyajian cerita rakyat dalam bentuk animasi pada aplikasi motion comic Hikayat Candi Prambanan ini membuat cerita rakyat tampil lebih menarik. Penambahan percabangan cerita yang dalam aplikasi ini dan seluruh fitur yang ada menjadi lebih menarik dengan adanya keinteraktifitasan. Dengan aplikasi ini, selain menyajikan cerita rakyat Hikayat Candi Prambanan lebih menarik, juga memungkinkan pengguna untuk memahami dan mengenal kisah Candi Prambanan bagi yang belum mengetahuinya.

Motion Comic Hikayat Candi Prambanan dapat dikembangkan dengan lebih baik. Beberapa saran yang dapat digunakan untuk pengembangan motion comic tersebut antara lain, animasi yang dibuat dapat menggabungkan antara animasi 2D dan 3D salah satunya dengan teknik *cel shading*. Dapat ditambahkan game sederhana untuk menambah keinteraktifan. Cerita atau kisah Candi Prambanan dapat diperluas lagi.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Albrecht,C. (2008). The Rise of Motion Comics Online.  
<http://newteevee.com/2008/07/30/the-rise-of-motion-comics-online/>. (Diakses pada tanggal 20 November 2012).
- Albert,A. (2012). Motion Comic Definition.  
<http://comicbooks.about.com/od/glossary/g/Motion-Comic-Definition.htm>. (Diakses pada tanggal 20 November 2012).
- Danandjaja,J.1993. *cerita rakyat dari bali*.jakarta:PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Long,G. (2008). Motion Comics: A State of the Art.  
<http://www.guttergeek.com/motioncomics/motioncomics.html>.  
(Diakses pada tanggal 24 November 2012)
- Maini,T.J., Atisah., Ni nyoman,S.(2003). *Cerita rakyat dan objek pariwisata di Indonesia:teks dan analisis latar*, Jakarta:pusat bahasa.
- Suharianto. 1982. *Dasar-Dasar Teori Sastra*.Jakarta:Widya Duta Surakarta.
- Sudiati,V., Sujiyati.(1994) *Ulasan cerita rakyat jawa tengah : yayasan pustaka nusantara , Yogyakarta*