

MOTION COMIC

LEGENDA GUNUNG BROMO : JOKO SEGER DAN RORO ANTENG

Rudhi Soegiarto

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

Legenda Gunung Bromo yaitu Joko Seger dan Roro Anteng merupakan salah satu cerita rakyat Nusantara asal Jawa Timur, yang mulai tergeser oleh komik - komik asing. Berdasarkan survei yang dilakukan, banyak generasi muda yang tidak mengetahui cerita rakyat legenda gunung Bromo ini padahal banyak masyarakat yang pernah berwisata di gunung ini. Minat generasi muda untuk mengenal legenda gunung Bromo ini semakin berkurang karena terbatasnya media yang mengangkat kembali cerita rakyat ini, kurang maksimalnya penggunaan gambar yang menarik dan media yang interaktif sehingga terkesan membosankan. Dari permasalahan dan kebutuhan yang ada, dibuat sebuah *motion comic* untuk memperkenalkan dan memberikan pengalaman membaca komik digital secara interaktif kepada masyarakat. *Motion comic* ini dibuat dengan menggunakan *adobe flash* dan hasil akhir dari aplikasi ini dapat digunakan pada perangkat android. Pembuatan aset pada aplikasi ini mencakup gambar 2D yang dibuat menggunakan *software sai*, *adobe photoshop*, dan *illustrator*, video intro yang dibuat menggunakan *software adobe after effect*, dan beberapa software lain seperti *adobe audition* untuk *editing sound* dan *pro tools mp9* untuk *sample* suara. *Motion comic* ini memungkinkan *user* untuk mengenal legenda Gunung Bromo 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 mendapatkan nilai - nilai moral yang baik. Diharapkan *motion comic* ini dapat menjadi salah satu solusi bagi generasi muda untuk semakin tertarik dalam mengenal dan memahami legenda gunung Bromo ini.

(Kata Kunci : cerita rakyat, legenda gunung bromo, joko seger dan roro anteng, motion comic interaktif)

Legend of Gunung Bromo Joko Seger and Roro Anteng is one of Jawa Tinur's folklores that is begun to be displaced by foreign comics. Based on the research, many younger generations are not familiar with this folklore of Gunung Bromo whereas many people take their vacations in this mountain. The younger generation's desire to know and understand thus folklore is decreased because of the limited media which tell this folklore and the use of picture and media that not attractive and interactive enough so that it look boring. From the problem and need, motion comic made to introduce and give the experience of digital comic reading interactively to citizen. This motion comic is made by *adobe flash* and the final work can be used in android. The asset making in this application covers 2D picture that is made by *software sai*, *adobe photoshop*, and *illustrator*, intro video

that is made by *software adobe after effect*, 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 legend of Gunung Bromo 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 that is achieved is positive. The information and visualisation that are given in this motion comic is very interesting for the users and also get good moral value. This motion comic is expected can be one of solution to the younger generations to be more attracted to know and understand the legend of Gunung Bromo.

(Keyword: *folklore, legend of mount bromo, joko seger and roro anteng, interactive motion comic*)

PENDAHULUAN

Modernisasi telah banyak mengubah cara pandang dan pola hidup generasi muda jaman sekarang. Wawasan generasi muda semakin luas dan ini tidak dapat dihindari. Namun dengan masuknya budaya pop melalui modernisasi ini, budaya lokal tetap harus dijunjung tinggi termasuk cerita rakyat gunung Bromo. Gunung Bromo sendiri adalah salah satu wisata gunung populer di Indonesia dan internasional. Cerita rakyat ini telah mendarah daging dalam benak suku Tengger. Cerita ini mengajarkan pengorbanan yang tulus dan ikhlas untuk sesuatu yang lebih baik kedepannya. Namun sekarang Cerita rakyat Joko Seger dan Roro Anteng menjadi salah satu korban masuknya budaya pop. Penghargaan mengenai cerita rakyat asli Indonesia mulai pudar. Remaja indonesia lebih memilih membaca komik manga asal jepang ataupun marvel asal amerika, ketimbang membaca cerita rakyat legenda gunung Bromo ini. Pengembangan media publikasi untuk cerita rakyat gunung Bromo inipun tidak berkembang dengan baik.

Dari permasalahan tersebut, diperlukan sebuah pembaharuan, yang mana akan memperkenalkan dan mempopulerkan kembali cerita rakyat legenda gunung Bromo melalui sebuah *motion comic*. Diharapkan *motion comic* ini dapat menyuguhkan pengalaman tidak hanya sekedar membaca komik, namun lebih kearah visual interaktif. *Motion comic* dipilih karena menurut pengamatan CTR (*Computer Technology Research*), manusia mampu mengingat hingga 70% dari yang didengar, dilihat, dan dipraktikannya. Sedangkan dari yang dilihat dan

didengar oleh manusia hanya mencapai 30%. Hal ini sesuai dengan fungsi *motion comic* yang memiliki keunggulan dalam hal multimedia interaktif. Diharapkan *motion comic* ini dapat membantu remaja Indonesia lebih mengenal dan memahami cerita rakyat legenda gunung Bromo ini dengan baik.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah dengan melakukan pembagian kuesioner kepada masyarakat berusia muda untuk mengetahui apakah cerita rakyat Joko Seger dan Roro Anteng sudah dikenal oleh masyarakat Indonesia khususnya generasi muda untuk mengetahui metode apa yang efisien untuk memperkenalkan cerita rakyat Joko Seger dan Roro Anteng. Hasil rekapitulasi kuesioner sebanyak 92,23% responden mengetahui tentang gunung Bromo. Sebanyak 87,37% responden tidak mengetahui adanya cerita Joko Seger dan Roro Anteng. Namun 73,78% responden tertarik untuk mengenal lebih lanjut tentang cerita rakyat Joko Seger Roro Anteng ini dan metode yang paling efisien untuk mengenal cerita rakyat Joko Seger Roro Anteng ini menurut responden adalah dengan menggunakan media interaktif yang menarik. Selain pengambilan data melalui pembagian kuisoner, juga dilakukan analisa perbandingan terhadap media-media lain tentang cerita rakyat Joko Seger dan Roro Anteng. Dari beberapa media-media dapat diambil kelebihan dan kekurangan pada setiap media tersebut. Berdasarkan analisis ini dapat diketahui bagaimana *motion comic* mengenai cerita rakyat Joko Seger Roro Anteng yang ada saat ini.

Hasil analisis menjadi acuan dalam perancangan desain baik perancangan sistem, *user interface* ataupun interaksi sistem dengan pengguna. Berdasarkan hasil analisis, perlu adanya sebuah media yang interaktif dengan visualisasi yang menarik dalam memperkenalkan cerita rakyat Joko Seger dan Roro Anteng. Setelah aplikasi telah selesai dibuat maka akan dilakukan uji coba dan evaluasi kepada *user* sesuai dengan target market. Hal ini dilakukan agar *motion comic* terhindar dari *error* dan sesuai dengan kebutuhan *user*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Motion comic ini berbasis flash dan digunakan dalam perangkat android. Secara garis besar *background* pada *motion comic* ini menggunakan gambar ilustrasi gunung Bromo tampak jauh. Jenis font yang digunakan adalah Simple life untuk logo *motion comic* dan vtc supermarket sale untuk *system font*. Tampilan awal ketika aplikasi ini dijalankan adalah halaman intro. Setelah dari halaman intro *user* akan langsung dibawa pada halaman menu. Pada halaman menu utama ini terdapat empat tombol navigasi untuk menuju ke halaman – halaman penting dari aplikasi ini, seperti halaman baca, bagian, bantuan, dan kredit. 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 disajikan dalam enam belas halaman baca. Tombol navigasi terdiri dari tombol home, sebelumnya dan selanjutnya. Tombol home dapat mengarahkan *user* kembali menuju halaman menu utama. Tombol sebelumnya berfungsi berpindah ke halaman dan panel sebelumnya. Tombol selanjutnya berfungsi untuk berpindah ke halaman dan panel selanjutnya. Setiap halaman baca terdiri dari satu panel sampai dengan tiga panel animasi.

Terdapat pula *bubble* kata interaktif pada beberapa halaman baca ini. Tampilan halaman baca dapat dilihat pada gambar 2.



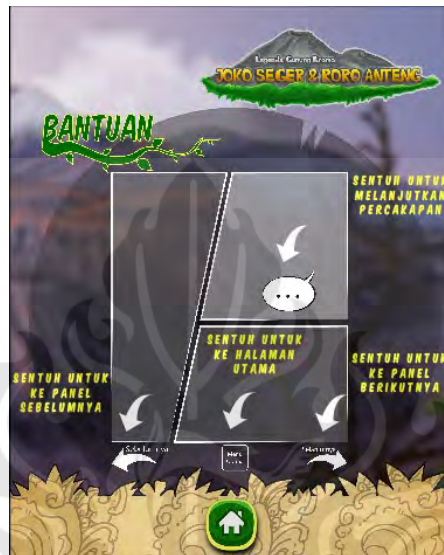
Gambar 2. Tampilan Halaman Baca

Halaman bagian berisi tiga bagian cerita yang dapat dipilih *user* dalam membaca *motion comic* ini. Halaman ini berisi tiga tombol navigasi dan satu gambar ilustrasi. Menu utama dapat diakses melalui tombol *home* yang ada pada halaman ini. Untuk memilih bagian, disediakan tombol sebelumnya dan selanjutnya disamping gambar ilustrasi bagian. 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

Halaman bantuan berisi penjelasan tentang panduan untuk *user* dalam menggunakan tombol navigasi yang ada pada halaman baca. Dalam halaman ini hanya terdapat satu tombol navigasi menuju halaman menu utama. Panduan disajikan berupa screenshot halaman baca, animasi sentuh, dan keterangan mengenai fungsi masing - masing tombol navigasi dan *bubble* kata interaktif. Tampilan halaman bantuan dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4. Tampilan Halaman Bantuan

Halaman kredit berisi informasi pembuat tugas akhir, pembimbing tugas akhir, beserta instansi. Pada halaman ini terdapat satu tombol navigasi menuju halaman utama. Tampilan halaman kredit dapat dilihat pada gambar 5.



Gambar 5. Tampilan Halaman Kredit

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 penggunaan *bubble* kata interaktif. *Script* lain yang digunakan adalah *script* untuk memasukkan suara ke dalam *motion comic*. Konsep dari *script* ini adalah memasukkan file suara yang sudah di ada dalam *library*. *Script* lain yang digunakan adalah *script* untuk menyembunyikan tombol navigasi disaat *bubble* kata interaktif muncul melalui animasi *scale*.

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 lima belas responden dengan umur antara 16 – 18 tahun yang telah mencoba aplikasi ini. Hasil kuesioner dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Kuesioner

No	Pertanyaan	Jawaban			
		Sangat Setuju	Setuju	Kurang Setuju	Tidak Setuju
1	Apakah desain tampilan dari <i>motion comic</i> Legenda Gunung Bromo sudah menarik?	Sangat Setuju	Setuju	Kurang Setuju	Tidak Setuju
		8	4	2	1
2	Apakah sudah nyamankah posisi orientasi <i>motion comic</i> ini ?	Sangat Setuju	Setuju	Kurang Setuju	Tidak Setuju
		4	7	2	2
3	Apakah kontrol tombol <i>motion comic</i> ini mudah digunakan?	Sangat Setuju	Setuju	Kurang Setuju	Tidak Setuju
		9	6		
4	Apakah fitur <i>bubble</i> kata interaktif mudah untuk digunakan?	Sangat Setuju	Setuju	Kurang Setuju	Tidak Setuju
		6	7	2	

Disamping kuesioner, responden juga diberikan wawancara singkat untuk mengetahui responden apakah benar - benar memahami inti cerita *motion comic* ini. Berikut pertanyaan wawancara, jawaban responden, dan kesimpulan.

Ceritakan kembali inti cerita *motion comic* ini dalam bentuk satu kalimat.

Joko dan Roro yang harus mengorbankan si bungsu, meskipun si bungsu Kusumo adalah anak yang paling dibanggakan kepada dewata agung sebagai syarat agar terhindar dari bencana gunung Bromo.

Dari sini dapat diambil kesimpulan bahwa responden memahami alur cerita *motion comic* ini dengan baik.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan dari keseluruhan pembuatan *motion comic* ini adalah *motion comic* ini dapat memperkenalkan cerita rakyat Joko Seger dan Roro Anteng kepada generasi muda sesuai target market. Selain memberikan pengalaman membaca komik interaktif, *motion comic* ini juga memberikan pelajaran moral yang tinggi.

Saran yang berguna bagi pengembangan dan penyempurnaan aplikasi ini agar menjadi lebih baik yaitu ukuran *file* aset yang lebih kecil sehingga *motion comic* lebih ringan, penambahan fitur interaktif lain, dan penambahan fitur *zoom* terhadap panel animasi halaman baca.

DAFTAR PUSTAKA

- Digitalmotioncomics.com, (2014). *Welcome digitalmotioncomics.com - Hostmonster.com*. [internet] Tersedia dari:
<http://www.digitalmotioncomics.com/content/what-motion-comic> [Diakses pada 30 May 2014].
- Albrecht, C. (2008). *The Rise of Motion Comics Online*. [internet] Tersedia dari :
<http://newteevee.com/2008/07/30/the-rise-of-motion-comics-online/>. (Diakses pada [15 April 2013]).
- Indonesia.travel, (2013). *Wonderful Indonesia - Yadnya Kasada Bromo: Upacara Adat Hindu Tengger*. [internet] Tersedia dari:
<http://www.indonesia.travel/id/destination/243/gunung-bromo/article/173/yadnya-kasada-bromo-upacara-adat-hindu-tengger> [Diakses pada 28 May 2014].
- Rachmat, A. dan Roeswanto, A. (2005/2006). *Dasar Multimedia*, Andi, Bandung.
- Raskin, J. (2000). *The Humane Interface*. Addison Wesley.
- Shneiderman, B., and Plaisant, C. (2010). *Designing the User Interface : Strategies for Effective Human – Computer Interaction , 5th Edition*. Addison Wesley Longman, Inc, USA.
- Google Books, (2004). *Cerita Rakyat Tengger*. [internet] Tersedia dari:
<http://books.google.co.id/books?id=gfjN5s-jJ3sC&pg=PA2&dq=joko+seger+roro+anteng&hl=en&sa=X&ei=LkAjU5rGEsewkAX284GABg&ved=0CC8Q6AEwAA#v=onepage&q=joko%20seger%20roro%20anteng&f=false> [Diakses pada 20 May 2014].

Indonesia.travel, (2013). *Wonderful Indonesia - Mount Bromo: Witnessing The Fascinating Sunrise*. [internet] Tersedia dari:

<http://www.indonesia.travel/en/destination/243/mount-bromo> [Diakses pada 28 May 2014].

Thorn, W. (2006). *Points to Consider when Evaluating Interactive Multimedia*.

<http://iteslj.org/Articles/Thorn-EvaluateConsider.html>. (Diakses pada tanggal 8 Oktober 2013).

Wahono, R.S. (2007). *Panduan Pengembangan Multimedia Pembelajaran*, Jakarta : Direktorat Pembinaan SMA, Ditjen Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Depdiknas.

Sihombing, Danton (2003). *Tipografi dalam desain grafis*, Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Nugroho, Eko (2008), *Pengenalan Teori Warna*. Yogyakarta: Penerbit Andi.