

PEMBUATAN MOTION COMIC PEWAYANGAN PUNAKAWAN UNTUK PEMBELAJARAN AKSARA JAWA

Robert Willyanto

Program Multimedia Jurusan Teknik Informatika / Fakultas Teknik Universitas Surabaya
robertwillyanto@gmail.com

ABSTRAK—Pada era globalisasi, kebudayaan yang dimiliki oleh Indonesia khususnya aksara Jawa mulai digeser dengan adanya budaya luar yang masuk ke dalam Indonesia. Bahkan banyak dari orang Jawa sendiri sudah tidak mengerti dan bisa dalam menggunakan aksara Jawa. Hal ini dikarenakan kurangnya media pembelajaran serta cara pengajaran yang kurang menarik yang ada di dalam sekolah. Untuk mendukung pengajaran serta pemahaman terhadap aksara Jawa, diperlukan aplikasi interaktif yang dapat membantu dalam mempelajari aksara Jawa serta menghilangkan penat selama melakukan proses pembelajaran di sekolah maupun di tempat kursus belajar. Memperhitungkan hal tersebut, penulis memutuskan untuk membuat sebuah aplikasi *motion comic* untuk perangkat PC atau komputer berbasis Windows yang berjudul *Petualangan Punakawan Mencari “Harta Nusantara”*. Pembuatan aset, tampilan, dan gambar pada aplikasi ini dibuat dengan Adobe Illustrator CS6, sedangkan untuk pembuatan animasi dan aplikasi dibuat dengan Adobe Flash CS6. Bahasa pemrograman yang digunakan oleh aplikasi ini adalah Action Script 3.0. Dalam *motion comic* *Petualangan Punakawan Mencari “Harta Nusantara”* user akan melihat petualangan Petruk, Gareng, dan Bagong dalam mencari harta Nusantara serta user akan mempelajari dan menjawab pertanyaan seputar aksara Jawa. Dalam pembelajaran aksara Jawa, user akan mempelajari aksara Jawa *nglegena*, aksara Jawa *sandhangan*, dan aksara Jawa *pasangan*. Aplikasi ini sudah melalui proses uji coba dan evaluasi. Hasil dari uji coba dan evaluasi ini menunjukkan hasil yang memuaskan dan sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Aplikasi *motion comic* *Petualangan Punakawan* ini dapat menghibur pengguna, sekaligus memberi pembelajaran serta ilmu tentang aksara Jawa. Hal ini sangat berbeda dengan *motion comic* pada umumnya yang hanya menyajikan cerita saja.

(keyword : motion comic, windows, flash)

ABSTRACT–In the globalization era, Indonesian culture especially javanese alphabeth gradually replaced by foreign culture. Even more Javanese people nowadays don't understand how to use Javanese alphabeth. This is because lack of interesting education media in school. To support the education system and understanding the javanese alphabeth interactive application that can help in learning javanese alphabeth and relaxing in between classes in school and course is needed. Knowing the necessity, writer decided to make a motion comic application for PC based on Windows with titled “Petruulangan Punakawan Mencari Harta Nusantara”. The assets, layouts and pictures in the application are made by Adobe Illustrator CS6, while for the animation making and application are made by Adobe Flash CS6. The programming language is Action Script 3.0. In motion comic “Petruulangan Punakawan Mencari Harta Nusantara” user will experience the adventure of Petruk, Gareng, and Bagong in searching for Indonesian archipelago's treasure while learn and answer questions about Javanese alphabeth. User will learn Javanese aplhabeth nglegena, Javanese alphabeth sandhangan, and Javanese alphabeth pasangan. The application was already passed the test and evaluation. From the test and evaluation, the application is satisfying and suitable with the goal. The motion comic application “Petruulangan Punakawan” can entertain the user but teach the Javanese alphabeth at the same time. This is different with the others motion comic that only entertain the user with story.

(keyword: motion comic, windows, flash)

PENDAHULUAN

Pada era globalisasi seperti sekarang, kebudayaan indonesia khususnya aksara jawa dan pewayangan sudah mulai ditinggalkan oleh masyarakat. Tanpa di dukung oleh cara pengajaran yang baik di sekolah, hal ini membuat anak-anak yang mempelajarinya tidak menyukai dan malas untuk mempelajarinya. Maka dari

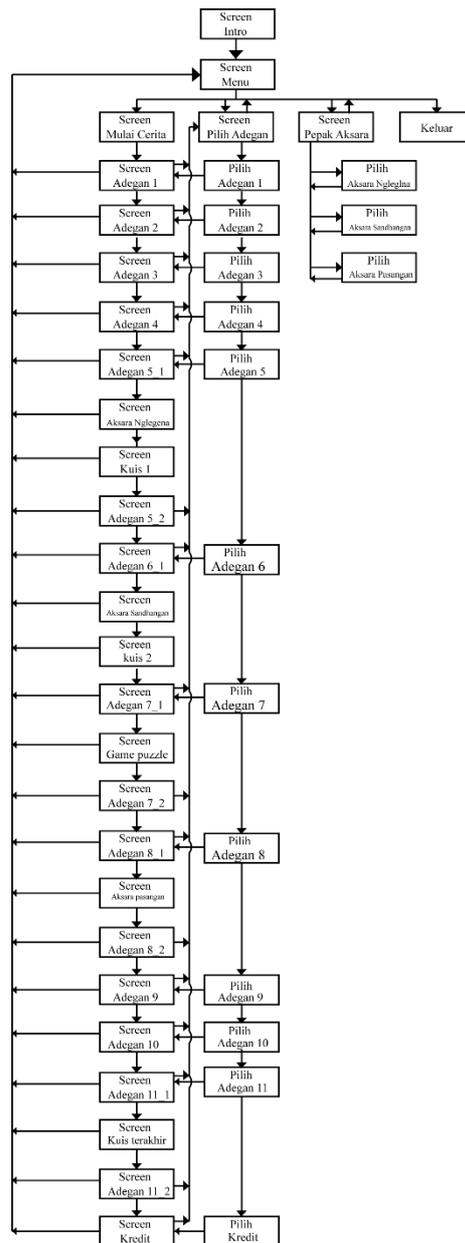
itu untuk mendukung pembelajaran serta menjaga kebudayaan asli Indonesia, Diperlukan aplikasi yang dapat memberikan pengajaran.

Melihat hal di atas, maka penulis memutuskan untuk membuat sebuah aplikasi *motion comic* pewayangan Punakwan untuk pembelajaran Aksara Jawa. Motion comic ini selain menghibur pengguna, diharapkan juga dapat membantu membantu dalam memperkenalkan wayang punakawan serta memberikan pengajaran tentang aksara jawa.

METODE PENELITIAN

Analisa dilakukan terlebih dahulu sebelum menentukan kebutuhan sistem yang dibutuhkan oleh aplikasi ini. Analisa dilakukan dengan pengumpulan data dan wawancara. Hasil dari analisa inilah yang digunakan penulis untuk pada akhirnya menentukan ruang lingkup dan kebutuhan system dari aplikasi motion comic pewayangan punakawan untuk pembelajaran aksara jawa.

Setelah proses analisa selesai dilakukan, maka selanjutnya dilakukan proses perancangan aplikasi motion comic ini. Motion comic ini didesain agar dapat menghibur penggunanya, dan menyuguhkan cara pembelajaran yang baru dan unik. Petualangan Punakawan mencari Harta Nusantara didesain sesederhana mungkin agar bisa dimengerti dan dimainkan oleh anak-anakusia 9-12 tahun. Dalam motion comic ini, user akan menyaksikan animmasi dari cerita petualangan punakawan mencari harta karun serta mempelajari aksara jawa dasar. Terdapat kuis setelah pembelajaran untuk menguji kemampuan user setelah mempelajari aksara jawa serta game puzzle dan mencocokkan gambar di tengah-tengah cerita untuk memberikan hiburan. Interface flow diagram motion comic dapat dilihat pada gambar 1 di bawah ini.



Gambar 1 Interface Flow Diagram

HASIL DAN PEMBAHASAN

Aplikasi motion comic Petualangan Punakawan Mencari Harta Nusntara dibuat menggunakan bahasa Action Script 3.0 dan dijalankan pada sistem operasi windows. Resolusi layar yang digunakan adalah 1024 x 768 . Gambar 2 adalah hasil implementasi main menu dalam Motion comic.



Gambar 2 Tampilan Main Menu

Main menu ini merupakan tampilan menu dari motion comic *Petualangan Punakawan Mencari Harta Karun*. Dari sini pemain dapat memilih untuk langsung mulai cerita, pilih adegan, pepak aksara dan keluar. Ketika user memilih mulai cerita, user akan langsung memulai cerita dari motion comic. User juga bisa memilih pilihan play, pause, stop, dan menu utama untuk memberentikan cerita atau menjalankan cerita. Gambar 3 di bawah menunjukkan tampilan pada saat mulai cerita.



Gambar 3 Tampilan Layar mulai cerita

Setelah user menjalankan cerita motion comic, user akan diberikan pembelajaran tentang Aksara Jawa. Materi yang akan di ajarkan adalah aksara nglegena, aksara sandhangan, dan aksara pasangan. Gambar 4 dibawah merupakan contoh tampilan layar aksara nglegena, gambar 5 tampilan layar aksara sandhangan, gambar 6 tampilan layar aksara pasangan.



Gambar 4 Tampilan layar aksara nglegena



Gambar 5 Tampilan layar aksara sandhangan

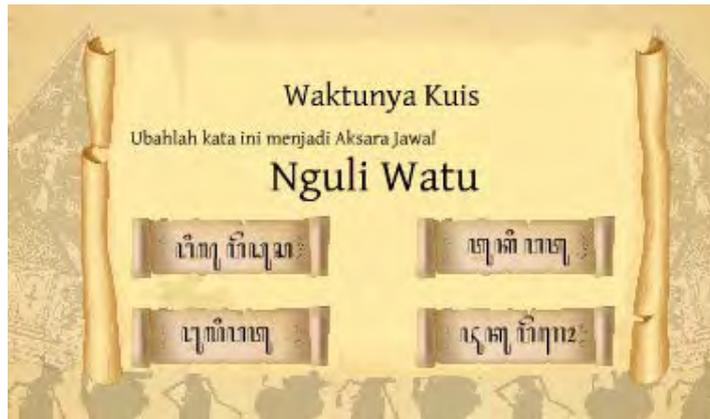


Gambar 6 Tampilan layar aksara pasangan

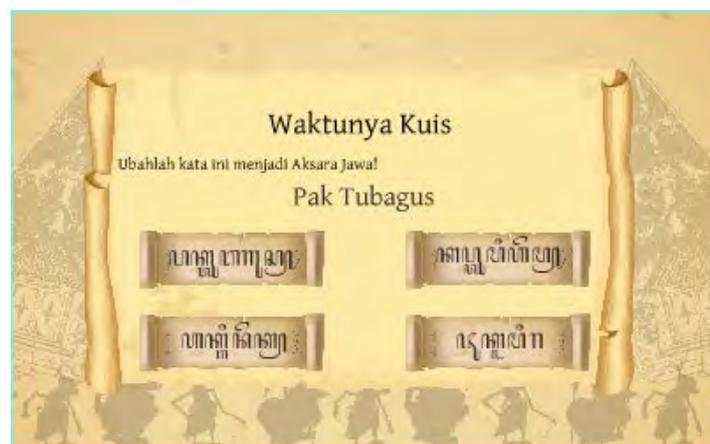
Setelah user mempelajari aksara, maka user akan menuju ke layar kuis untuk menguji kemampuan user dalam mempelajari aksara jawa. Terdapat empat kuis, yang harus di lalui oleh user agar dapat meneruskan cerita motion comic. Pada kuis pertama user diminta untuk mengerjakan lima pertanyaan pilihan yang berhubungan dengan aksara nglegena, pada kuis kedua user diminta untuk menyelesaikan lima pertanyaan pilihan yang berhubungan dengan aksara sandhangan, pada kuis ketiga user diminta untuk menyelesaikan lima pertanyaan pilihan yang berhubungan dengan aksara pasangan serta pada kuis keempat user diminta untuk menyelesaikan sepuluh pertanyaan yang berhubungan dengan seluruh materi yang pernah dipelajari. Gambar 7 dibawah merupakan tampilan dari layar kuis pertama, gambar 8 dibawah merupakan tampilan dari layar kuis kedua, gambar 9 dibawah merupakan tampilan dari layar kuis ketiga, serta gambar 10 dibawah merupakan tampilan dari layat kuis keempat.



Gambar 7 Tampilan layar kuis pertama



Gambar 8 Tampilan layar kuis kedua



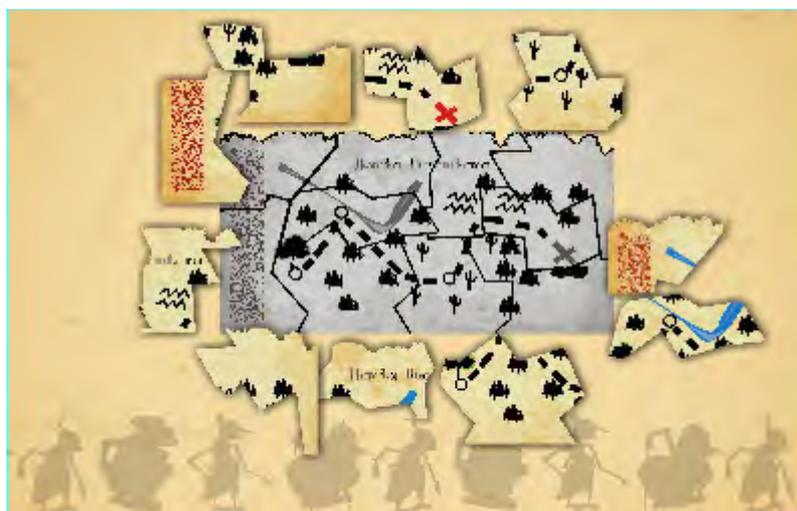
Gambar 9 Tampilan layar kuis ketiga



Gambar10 Tampilan layar kuis keempat.

Terdapat mini game disela-sela cerita dimana user harus menyelesaikan game tersebut untuk dapat meneruskan cerita dari motion comic. Game tersebut ada dua, game yang pertama pada scene ketujuh dimana diceritakan petruk,

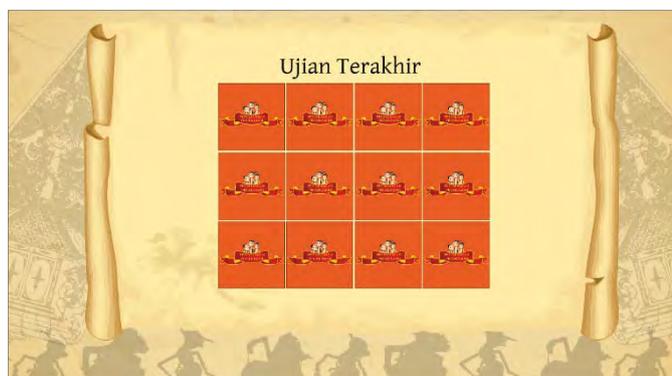
gareng, dan bagong harus menyusun kembali peta yang tersobek-sobek. Pada saat ini user diminta untuk bermain game *puzzle* untuk dapat menyatukan kembali potongan-potongan peta tersebut hingga menjadi peta yang utuh. User dapat memasukan potongan-potongan gambar kedalam template gambar peta yang telah di hitam putih. Pada saat user salah meletakkan potongan peta, maka gambar tersebut tidak akan kembali ke posisi awal, serta pada saat user benar meletakkan potongan peta maka secara otomatis potongan peta tersebut tidak bisa di ambil kembali. Tampilan untuk game puzzle di atas dapat dilihat pada gambar 11.



Gambar11 Tampilan layar game puzzle.

Game yang kedua merupakan game mencocokkan gambar dimana user harus memasangkan gambar dua gambar yang sama dari ke-12 gambar yang telah disediakan. Gambar-gambar yang ada di dalam game adalah karakter yang ada didalam motion comic petualangan punakawan mencari harta nusantara dan gambar-gambar yang disajikan dirangkai secara acak sehingga user susah untuk menghafalkan lokasi gambar . Game ini berada di antara 10 pertanyaan yang berada di kuis keempat. Game ini berfungsi sebagai hiburan supaya user tidak merasa bosan jika di berikan kuis yang banyak. Pada saat user masuk kedalam layar game mencocokkan gambar, user diharuskan untuk mencari pasangan dari gambar yang sudah tersedia. Pada saat user salah memasangkan maka gambar yang terpilih akan tertutup, dan pada saat user benar, maka gambar-gambar

tersebut tidak akan menutup dan tidak bisa untuk di tombol kembali. Pada saat user sudah menyelesaikan enam pasang gambar dari duabelas gambar, maka user akan masuk ke layar kuis keempat untuk meneruskan pertanyaan. Tampilan dari layar game mencocokkan gambar dapat dilihat pada gambar 12.



Gambar12 Tampilan layar game mencocokkan gambar.

Ketika user memilih pilih adegan, maka user akan di beri pilihan adegan dalam cerita motion comic. Pada layar ini user dapat memilih adegan yang mau dimulai sehingga user tidak harus untuk memulainya dari awal cerita. Pada bagian bawah terdapat tombol menu utama, tombol selanjutnya dan tombol kembali untuk dapat memilih adegan selanjutnya atau kembali ke menu utama. Gambar 13 di bawah merupakan contoh tampilan layar pilih adegan.



Gambar 13 Tampilan Screen pilih adegan

Pada layar pepak aksara user mempelajari tentang bagaimana tulisan aksara jawa, cara menulis di dalam kalimat, serta cara pelafalan yang baik dan

benar. Terdapat tiga materi di dalam layar pepak, materi-materi tersebut adalah Aksara Nglegena, Aksara Sandhangan, dan Aksara Pasangan. Pada Aksara Nglegena user mempelajari tentang 20 huruf dasar aksara jawa beserta cara pemakaian dan pelafalan huruf dalam kalimat. Pada Aksara Sandhangan user mempelajari tentang aksara yang tidak dapat berdiri sendiri dan harus bersama dengan aksara dasar atau nglegena beserta cara pemakaian dan pelafalan huruf dalam kalimat. Pada aksara pasangan user mempelajari tentang huruf yang sebelumnya adalah konsonan murni atau dengan kata lain menghilangkan vokal inheren pada huruf sebelumnya. Gambar 14 merupakan tampilan screen Pepak Aksara, gambar 15 menampilkan screen Aksara Nglegena, gambar 16 menampilkan screen Aksara Sandhangan, gambar 17 menampilkan Aksara Pasangan.



Gambar 14 Tampilan Memilih Pepak Aksara



Gambar 15 Tampilan Memilih Aksara Nglegena



Gambar 16 Tampilan Memilih Aksara Sandhangan.



Gambar 17 Tampilan Memilih Aksara pasangan

Pada saat di menu utama user juga dapat memilih tombol keluar yang berfungsi untuk keluar dari program motion comic petualangan punakawan mencari harta nusantara.

Setelah semua proses uji coba selesai dilakukan, maka untuk melakukan validasi dilakukan survey kepada 20 responden. Tabel 1 di bawah ini merupakan hasil pengisian kuisisioner tersebut.

Tabel 1 Hasil Pengisian Kuisioner

No.	Pertanyaan	SS	S	RR	TS	STS
1.	Motion comic ini menyenangkan	40%	55%	5%	-	-
2.	Motion comic mudah untuk dipahami	30%	60%	10%	-	-
3.	Tampilan motion comic menarik	35%	45%	20%	-	-
4.	Cerita dan pembelajaran motion comic ini menarik	60%	30%	10%	-	-
	Pertanyaan	YA		TIDAK		
5.	Saya pernah memainkan aplikasi motion comic yang sama	5%		95%		
6.	Mau menginstall Petualangan Punakawan Mencari Harta Nusantara	95%		5%		

Dari tabel hasil kuisioner di atas dapat dilihat bahwa aplikasi ini sudah berhasil mencapai tujuan utama sebagai hiburan bagi pengguna nya, sekaligus memberikan pengalaman pembelajaran yang baru dan unik.

KESIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil pembuatan tugas akhir mulai dari perencanaan, analisa, desain, hingga implementasi dan uji coba yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- Motion comic Petualangan Punakawan Mencari Harta Nusantara ini menghibur dan menyenangkan dalam pembelajaran.
- Motion comic dapat menjadi media yang cocok untuk menyampaikan materi pembelajaran aksara jawa untuk anak usia sembilan hingga dua belas tahun.

- Motion comic Petualangan Punakawan Mencari Harta Nusantara sangat mudah dipahami dan dipelajari untuk materi aksara jawa maupun dalam motion comic yang disajikan.
- Motion comic Petualangan Punakawan Mencari Harta Nusantara ini menyajikan motion comic yang unik dimana terdapat pengajaran aksara jawa ditengah-tengah motion comic.

Saran – saran yang didapat untuk pengembangan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

- Memiliki fitur soal yang banyak sehingga *user* bisa belajar lebih dari aplikasi.
- Variasi cerita dibuat dengan perbedaan alur yang lebih banyak.
- Dibuat pada aplikasi lain selain di *desktop* hal ini di karenakan banyaknya anak-anak yang sekarang lebih sering menggunakan *gadget* lain seperti tablet maupun handphone.

DAFTAR PUSTAKA

Wardhani, Baiq. 2010. *Globalisasi dan Konflik Budaya*. Surabaya: Cakra Studi
Global Strategis

Chandra. (2007). *Flash CS3 Untuk Orang Awam*. Palembang: Maxikom.

Suwardi E, (2010). *Folklor Jawa*. Kediri: Penaku.

Soetrisno R,(1938). *Wayang Sebagai Ungkapan Filsafat Jawa*.Yogyakarta:Erlangga

Vaughan, T. (2006). *Multimedia : Making it Work, 7th Edition*. New York:
McGraw-Hill Companies, Hill.