

PEMBUATAN VISUAL NOVEL INTERAKTIF RIWAYAT HIDUP KWAN IM

Vincent

Fakultas Teknik / Jurusan Teknik Informatika Program Multimedia
vnyang88@hotmail.com

Pendidikan agama merupakan suatu pengajaran yang ditujukan secara khusus kepada anak-anak dari batita sampai pra remaja. Oleh karena di dalam vihara, pendidikan agama Buddha anak berkaitan dengan sekolah minggu atau kebaktian anak-anak. Pengajaran dalam sekolah minggu dilakukan dengan banyak macam metode, seperti menggambar, cerita secara lisan, alat gambar, bermain games dan nyanyian. Penulis ingin menambah metode baru dalam mengajar, yaitu dengan membuat film animasi 2D interaktif kisah Dewi Kwan Im yang dijalankan melalui media komputer, dimana anak-anak dapat belajar sekaligus bermain games, sehingga anak-anak tertarik dan bersemangat untuk belajar.

Teori-teori yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini yaitu multimedia interaktif, prinsip animasi, anak usia pratama dan visualisasi novel. Sebelum aplikasi ini dibuat, perlu dianalisis kebutuhan sistem aplikasi yang dibuat, yaitu dengan analisis cerita tentang agama Buddha apa yang diketahui anak-anak. Awal pembuatan aplikasi yaitu dengan mendesain user interface, script, storyboard dan *concept art*. Aplikasi ini dibuat menggunakan software Adobe Flash CS5 untuk membuat animasi, Adobe Illustrator CS5 dan Adobe Photoshop CS5 untuk membuat dan mengedit gambar, Adobe Audition CS5 dan Audacity untuk merekam dan mengedit suara.

Aplikasi sudah melewati proses uji coba dan evaluasi dengan memberikan kuesioner pada anak-anak umur 6-8 tahun dan mewawancarai guru sekolah minggu. Hasil ujicoba dan evaluasi menghasilkan hasil yang memuaskan dan sesuai dengan tujuan yang diinginkan karena user dapat merasakan manfaat dari aplikasi ini sebagai sarana pembelajaran agama Buddha yang menarik. Manfaat dari aplikasi ini sebagai sarana penyampaian kebenaran dan menggambarkan peristiwa yang terjadi dalam kisah Dewi Kwan Im.

(Kata Kunci: interaktif, visualisasi, animasi)

PENDAHULUAN

Pendidikan agama merupakan suatu pengajaran yang ditujukan secara khusus kepada anak-anak dari batita sampai pra remaja. Oleh karena di dalam vihara, pendidikan agama Buddha anak berkaitan dengan sekolah minggu atau kebaktian anak-anak. Hal itu dikarenakan pada masa batita hingga remaja adalah masa yang paling tepat untuk menempatkan fondasi pendidikan agama, yang kedepannya akan sangat berguna untuk kehidupan di dalam lingkup masyarakat dan keluarga.

Pengajaran dalam sekolah minggu dilakukan dengan banyak macam metode, seperti menggambar, bercerita, alat peraga (gambar-gambar, papan tulis), bermain games dan nyanyian. Oleh karena itu akan ditambahkan metode baru dalam mengajar, yaitu dengan menggunakan media animasi 2D interaktif yang dijalankan melalui media komputer, dimana anak-anak dapat belajar sekaligus bermain games. Aplikasi ini mendukung ajaran agama Buddha dengan metode visualisasi. Untuk mendukung aplikasi ini, digunakan teknologi media komputer atau laptop.

Kecenderungan belajar anak-anak Sekolah Dasar adalah dengan visual. Hal ini disebabkan karena mereka tertarik dengan buku yang memiliki tampilan yang menarik. Fenomena yang sering kali terjadi adalah anak-anak lebih suka memilih buku yang memiliki visual atau tampilan yang bagus dari pada hanya tulisan saja (novel). Hal ini disebabkan karena novel tidak memiliki visual atau tampilan yang menarik.

Dewi Kwan Im sudah tidak asing lagi bagi semua orang, terutama yang beragama dan mendapatkan pendidikan Buddha dari kecil. Tetapi anak-anak tidak

mengerti riwayat hidup dari Dewi Kwan Im. Oleh karena itu akan dibuat sebuah aplikasi yang menceritakan riwayat hidup Dewi Kwan Im kepada anak-anak. Materi yang digunakan sebagai acuan dalam pembuatan aplikasi ini diambil dari buku *Riwayat Hidup Avalokitesvara (Kwan Im Po Sat)* dari versi Tiongkok.

METODE PENELITIAN

Analisis keadaan saat ini dilakukan menggunakan metode wawancara. Wawancara dilakukan terhadap seorang guru di sekolah minggu bernama bapak Alvin, dan dari hasil wawancara didapatkan kesimpulan dalam cara menyampaikan cerita tentang Dewi Kwan Im. Awalnya guru mengajarkan cerita tentang Dewi Kwan Im menggunakan OHP, kemudian menggunakan slide berisi gambar-gambar karakter dari cerita Dewi Kwan Im. Gambar-gambar yang ada pada slide digambar secara manual kemudian dipresentasikan menggunakan OHP. Pengajaran dilakukan melalui media OHP karena tidak tersedia media lainnya.

Dari cara pengajaran di atas berdasarkan pengamatan guru, beberapa anak kurang tertarik dan bosan dalam mempelajari cerita riwayat hidup Dewi Kwan Im apabila menggunakan buku dan cerita secara lisan. Hal ini menyebabkan anak-anak jadi tidak berkonsentrasi dalam mendengarkan penjelasan dari guru. Menurut guru, anak-anak lebih tertarik jika riwayat hidup Dewi Kwan Im diajarkan menggunakan visualisasi berupa gambar dari slide, dan anak-anak lebih fokus dalam memperhatikan cerita tentang Dewi Kwan Im.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Aplikasi ini berbasis flash dan digunakan melalui komputer. Secara garis besar pembuatan background pada aplikasi ini menggunakan software adobe illustrator. Pemberian warna memperhatikan perpaduan warna yang sesuai dan enak dilihat. Tampilan awal ketika aplikasi ini dijalankan adalah tampilan menu utama. Pada tampilan menu utama ini terdapat tiga tombol untuk menuju ke halaman – halaman penting dari aplikasi ini, seperti tombol mulai, adegan dan tombol keluar. Ketika salah satu tombol ini ditekan halaman akan berubah sesuai

dengan halaman yang dituju. Tampilan menu utama aplikasi secara garis besar dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Tampilan Menu Utama

Tombol pertama yang ditampilkan dalam aplikasi ini adalah tombol mulai yang berfungsi untuk menjalankan cerita animasi. Di dalam form terdapat 2 tombol yang mengontrol jalannya cerita yaitu tombol < dan tombol >. Tombol < > digunakan agar user dapat melanjutkan cerita selanjutnya atau kembali ke scene sebelumnya. Tombol icon mouse digunakan untuk mengontrol jalannya cerita, jika user ingin cerita berjalan user harus menekan tombol tersebut. Hasil yang diharapkan dari form ini adalah agar user mengetahui isi cerita sesungguhnya dari Hanoman. Tampilan halaman film dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Tampilan Form cerita



Gambar 3. Tampilan Form Adegan

Dalam Form adegan ini terdapat pilihan agar user dapat memilih langsung cerita mana yang ingin di lihat. Form ini berguna agar user dapat memilih bagian mana dari cerita yang belum user lihat atau ingat. Pada Form ini terdapat tombol pada setiap pilihan adegan atau scene, jika user memilih maka user akan langsung

masuk ke adegan atau scene yang diinginkan. Ikon rumah adalah untuk kembali ke menu utama. Tampilan Form Adegan dapat dilihat pada gambar 3.

Aplikasi ini menggunakan Actionscript 3.0. Tombol-tombol tersebut mempunyai fungsi sendiri-sendiri. Tombol mulai untuk memulai film animasi dengan perintah gotoAndStop(). Tombol adegan untuk memilih langsung scene atau adegan mana yang ingin dilihat dengan perintah gotoAndStop(). Tombol keluar untuk menutup aplikasi dengan perintah fscommand(“quit”). Aplikasi ini ditampilkan secara *fullscreen* dan mengikuti besar monitor.

Uji coba dan evaluasi pada tahap validasi dilakukan untuk mengetahui apakah aplikasi yang dibuat sudah memberikan hasil seperti yang diharapkan. Validasi dilakukan dengan cara melakukan uji coba program terhadap 10 orang user yang terdiri dari anak-anak berusia 6-8 tahun Setelah mencoba program, user diminta memberikan pendapat dengan cara mengisi kuisisioner yang disediakan. Untuk pertanyaan yang diberikan kepada responden dapat dilihat pada lampiran, sedangkan untuk hasil pendataan kuisisioner dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Perhitungan Kuesioner

No	Pertanyaan	SS	S	TS	STS
1	Dengan aplikasi ini apakah anda memahami cerita tentang Kwan Im?	30%	70%		
2	Apakah Aplikasi ini mudah untuk digunakan ?	20%	70%	10%	
3	Apakah games yang terdapat pada aplikasi ini menarik?	10%	90%		
4	Games apa yang paling disukai?				
	a. Menyiapkan Peralatan Sembahyang		50%		
	b. Memilih Bahan Masakan		30%		
	c. Puzzle Rotate		20%		
5	Apakah Anda ingin cerita agama Buddha yang lain dibuat visualisasi novel?	20%	80%		
6	Cerita wayang apa yang anda inginkan?				
	a. Cerita 8 Dewa		30%		
	b. Ji Gong				
	c. Perjalanan ke Barat		70%		

7	Buatlah Ringkasan isi Cerita dari Kwan Im?	
----------	--	--

Dari hasil kuisioner yang tertera pada tabel 6.1 dapat diambil kesimpulan bahwa cerita Kwan Im yang dibuat visualisasi novel sangat menarik bagi user dan adanya harapan ke depan agar cerita agama Buddha yang lain dibuat sama seperti cerita Kwan Im. Dari hasil wawancara kuisioner soal no 7 untuk anak-anak disini juga dapat diambil kesimpulan bahwa dengan visualisasi novel ini anak-anak dapat dengan cepat belajar dan memahami isi cerita, terbukti dari hasil wawancara sebagian anak-anak dapat mengenali tokoh Kwan Im. Sebagian dari anak-anak menjawab bahwa ringkasan dari cerita ini adalah perjalanan Puteri Miao Shan menjadi Dewi Kwan Im.

KESIMPULAN DAN SARAN

Dari keseluruhan pembuatan tugas akhir ini dan pembuatan visualisasi cerita Kwan Im ini, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Melalui tugas akhir ini, telah berhasil dibuat aplikasi visualisasi novel yang berfungsi sebagai salah satu media penyampaian rohani, agar anak-anak mengerti dan memahami cerita tentang Kwan Im.
2. Animasi dapat membantu anak-anak menggambarkan peristiwa yang terjadi dalam cerita Kwan Im.
3. Aplikasi ini sebagai salah satu solusi untuk anak-anak yang tidak senang membaca buku, namun ingin mengerti isi cerita yang ada di dalam buku rohani anak-anak.

Guna pengembangan dan penyempurnaan aplikasi ini, ada beberapa saran yang dapat diberikan agar aplikasi ini nantinya menjadi lebih baik, yaitu :

1. Visualisasi novel ini dapat dibuat pada cerita agama Buddha lainnya, sehingga aplikasi dapat dilanjutkan.
2. Karakter pada film animasi yang dibuat memiliki banyak gerakan, sehingga karakter yang ada menjadi lebih hidup.
3. Aplikasi dibuat dengan ukuran yang kecil dan dapat dijalankan secara online melalui internet, sehingga user dapat menggunakannya di mana saja mereka berada.

DAFTAR PUSTAKA

Ardiyansah. 2010. 12 Prinsip Animasi [online]. [Accessed June 6th 2014].

Available from : <http://dkv.binus.ac.id/2010/04/14/12-prinsip-animasi/>

Cook, M. E. (2001). *Principle of Interactive Multimedia*. London: McGraw Hill.

Dwijayanto. 2009. Elemen Multimedia & Aplikasi Multimedia [online].

[Accessed May 20th 2014]. Available from :

<http://ap304.wordpress.com/2009/05/17/multimedia-2/>

Haryanto. 2011. Macam-Macam Gaya Belajar [online]. [Accessed May 20th 2014]. Available from : <http://belajarpsikologi.com/macam-macam-gaya-belajar/>

Pepak. 2010. Mengenal Anak Pratama (6-8 tahun) [online]. [Accessed Februari 17th 2014]. Available from : [http://pepak.sabda.org/mengenal anak pratama umur 6 8 tahun](http://pepak.sabda.org/mengenal_anak_pratama_umur_6_8_tahun)

Ridwan. 2012. Pengenalan Dasar Audio Editing [online]. [Accessed May 25th 2014]. Available from : <http://langitbiruband.com/pengenalan-dasar-audio-editing/>

Shahifaudyrahima. 2013. Visual Novel [online]. [Accessed 22nd June 2014]. Available from : <http://shahifaudyrahima.wordpress.com/2013/11/24/pengertian-light-novel-dan-visual-novel/>