

PEMBUATAN MOTION COMIC LUTUNG KASARUNG UNTUK ANAK-ANAK

Indranata Handoyo

Informatika Program Kekhususan Multimedia / Teknik

Indranata.handoyo@gmail.com

Andre, S.T., M.Sc.

Informatika / Teknik

andre@staff.ubaya.ac.id

Dr. Budi Hartanto, S.T., M.Sc.

Informatika / Teknik

budi@staff.ubaya.ac.id

Abstrak - Cerita rakyat adalah cerita yang berasal dari suatu daerah dan memiliki nilai budaya seperti sejarah tentang leluhur, tokoh, atau asal-usul suatu tempat. Cerita rakyat merupakan salah satu budaya yang penting di Indonesia, karena dapat mengajarkan nilai-nilai luhur kepada anak-anak secara menarik. Tetapi seiring berjalannya waktu, cerita rakyat mulai banyak yang dilupakan oleh masyarakat. Perkembangan zaman yang pesat seperti sekarang ini, menyebabkan faktor-faktor yang membuat orang-orang menjadi tidak punya waktu untuk membaca cerita rakyat. Salah satu media interaktif yang dapat digunakan untuk melestarikan cerita rakyat adalah motion comic. Pada tugas akhir ini dibuatlah motion comic cerita rakyat Lutung Kasarung yang berasal dari Jawa Barat dengan tujuan untuk dapat melestarikan cerita rakyat Indonesia. Aplikasi motion comic ini dibuat menggunakan program *Adobe Flash CS6* dan bahasa pemrograman *Action Script 3.0*. Pada tahap pembuatan dilakukan proses analisa berupa analisa media yang sudah ada dan survey terhadap orang tua dan anak-anak. Dari hasil analisa tersebut dilakukan proses desain dan implementasi terhadap motion comic lutung kasarung ini dengan menggunakan media *android*. Uji coba terhadap aplikasi yang telah diimplementasi dilakukan untuk menguji aplikasi yang telah dibuat. Dari hasil uji coba yang dilakukan, terdapat dua hasil kesimpulan yang dapat diambil. Pertama, aplikasi motion comic Lutung Kasarung yang telah dibuat dapat membantu orang-orang tua dalam menyampaikan cerita rakyat Lutung Kasarung kepada anak mereka. Kedua, aplikasi motion comic Lutung Kasarung dapat membantu memperkenalkan cerita rakyat kepada anak-anak.

Kata Kunci : *Motion Comic, Cerita Rakyat, Lutung Kasarung, Android*

Abstract - Folklore is a story that comes from an area and has cultural values such as history of the ancestor, figure, or the origin of a place. Folklore is one of the

important cultures in Indonesia, because it can teach noble values to children in an interesting way. But as time passes, folklore begins much to be forgotten by society. The rapid developments of this age, causing the factors that make people have no time to read folklore. One of the interactive media that can be used to preserve folklore is motion comic. In this final project, the comic motion of Lutung Kasarung application is based on folklore originating from western Java with the aim to preserve Indonesian folklore. This motion comic application is created using Adobe Flash CS6 program and Action Script 3.0 programming language. At the stage of making the motion comic, process analysis is conducted in the form of an analysis of existing media and survey against the parents and children. From the results of the analysis, design and implementation process is done against the motion comic lutung kasarung is using android media. Trial of the implemented application is done to test the application that has been made. From the results of test conducted, there are two conclusions that can be taken. First, the application of the motion comic Lutung Kasarung has been made can help parents in conveying Lutung Kasarung folklore to their children. Second, the application of motion comic Lutung Kasarung can help introduce folklore to children.

Keywords: *Motion Comic, Folklore, Lutung Kasarung, Android*

PENDAHULUAN

Cerita rakyat adalah cerita yang berasal dari suatu daerah dan memiliki nilai budaya seperti sejarah tentang leluhur, tokoh, atau asal-usul suatu tempat. Cerita rakyat merupakan salah satu budaya yang penting di Indonesia, karena dapat mengajarkan nilai-nilai luhur kepada anak-anak secara menarik. Tetapi seiring berjalannya waktu, cerita rakyat mulai banyak yang dilupakan oleh masyarakat Indonesia. Perkembangan jaman yang cepat seperti sekarang ini, menyebabkan faktor-faktor yang membuat orang-orang menjadi tidak punya waktu untuk membaca cerita rakyat. Selain masalah waktu, banyak juga orang-orang yang berpendapat bahwa cerita rakyat adalah cerita yang diceritakan berdasarkan takhayul dan tidak benar-benar terjadi di kehidupan nyata.

Berdasarkan hasil survey yang dilakukan terhadap 15 orang tua, 8 di antaranya mengatakan bahwa mereka jarang membacakan cerita kepada anaknya dikarenakan tidak memiliki waktu atau sudah lelah bekerja seharian. Para orang tua beranggapan bahwa anak mereka sudah senang dengan memberi anak mereka sebuah gadget. Padahal dengan bercerita atau mendongeng dapat menghibur anak. Menurut Hurlock(1968, p. 12) masa anak-anak dibagi menjadi dua yaitu masa kanak-kanak awal dua sampai enam tahun dan masa kanak-kanak akhir enam

sampai sepuluh atau sebelas tahun. Selain untuk menghibur anak, bercerita atau mendongeng juga dapat digunakan untuk pengembangan pribadi anak. Menurut Musfiroh (2005, p. 95) bercerita dapat membantu pembentukan pribadi dan moral anak, menyalurkan kebutuhan imajinasi dan fantasi, memacu kemampuan verbal anak, merangsang minat menulis anak, merangsang minat baca anak, dan membuka cakrawala pengetahuan anak. Sedangkan menurut Bachri (2005, p. 11), manfaat bercerita adalah memperluas wawasan dan cara berpikir anak, sebab dalam bercerita anak mendapat tambahan pengalaman yang bisa jadi merupakan hal baru baginya.

Pada saat ini hampir semua orang bahkan anak-anak pun dekat dengan teknologi seperti gadget dan komputer. Dengan kemajuan teknologi ini, banyak bermunculan cerita dengan bentuk digital, sehingga dapat membantu orang tua dalam bercerita atau mendongeng kepada anaknya. Bentuk digital dari cerita atau dongeng dapat berbentuk komik, animasi atau game. Salah satu bentuk digital dari cerita atau dongeng adalah Motion Comic. Perbedaan komik biasa dengan motion comic adalah terdapat tambahan animasi, suara dan efek-efek audio. Selain itu ada beberapa elemen yang diberi efek animasi seperti zoom in, pan, seseorang mengangkat tangannya dan lain-lain (Albracth, 2008). Oleh karena itu penggunaan media motion comic sangat cocok untuk dapat menarik minat anak dalam mengenal cerita rakyat.

Salah satu cerita rakyat yang memiliki pesan moral yang baik adalah Lutung Kasarung. Cerita ini berasal dari daerah Jawa Barat, yang menceritakan tentang seorang putri yang diusir ke hutan, dari kerajaan akibat kecemburuan kakaknya sendiri. Selama di hutan putri tersebut bertemu dengan seekor lutung (sejenis kera) berbulu hitam, yang lalu menolongnya dalam mengatasi masalah yang dihadapi olehnya (Pramesty, 2012). Alasan dipilihnya cerita ini adalah karena masih sedikit orang yang mengetahui tentang cerita Lutung Kasarung. Berdasarkan dari hasil survey kuisioner terhadap sepuluh anak-anak usia enam sampai sebelas tahun, hanya 2 orang anak yang mengetahui cerita Lutung Kasarung.

Untuk memperkenalkan cerita Lutung Kasarung kepada anak usia enam sampai sebelas tahun secara menarik, dibuatlah motion comic Lutung Kasarung,

dengan tujuan untuk memperkenalkan cerita Lutung Kasarung kepada anak usia enam sampai sebelas tahun secara menarik. Adapun manfaat dari pembuatan aplikasi motion comic ini adalah agar anak-anak dapat mengenal cerita rakyat Indonesia, membantu orang tua dalam menceritakan cerita rakyat kepada anaknya dan melestarikan budaya Indonesia.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian dilakukan untuk mendapatkan keadaan saat ini, permasalahan, dan kebutuhan sistem. Metode yang dilakukan adalah survey kepada anak umur 8-11 tahun serta melakukan analisa terhadap media-media yang sudah ada.

Survey dilakukan dengan cara menyebarkan kuisioner kepada 15 orang tua dan 10 anak-anak. Analisa juga dilakukan pada media dengan tema yang sejenis, yaitu buku cerita Purbasari yang Baik Hati: Kisah Lutung Kasarung, film animasi Dongeng Cerita Rakyat Lutung Kasarung dan motion comic Legend of Reyog Ponorogo.

Dari hasil analisa yang telah dilakukan terhadap orang tua, anak dan media yang sudah ada, ditemukan beberapa masalah. Masalah-masalah yang ditemukan adalah masih banyak anak-anak yang tidak mengetahui cerita Lutung Kasarung, sudah banyak orang tua yang sudah jarang membacakan cerita rakyat kepada anaknya, banyak anak-anak yang lebih memilih membaca cerita menggunakan media android/tablet, sedikitnya sarana yang baik dan yang mudah ditemukan untuk digunakan anak-anak dalam mengenal cerita rakyat. Hal ini menyebabkan anak-anak kurang mengenal cerita-cerita rakyat, khususnya Lutung Kasarung, banyaknya motion comic yang tidak menggunakan text untuk menunjukkan dialog karakter dan hanya menggunakan suara dan animasi, sehingga motion comic menjadi kurang dapat dimengerti apabila ada suara yang kurang jelas.

Dari permasalahan yang didapatkan, maka kebutuhan sistem yang diperlukan adalah membuat motion comic yang memiliki text dialog agar pengguna dapat membaca dialog karakter, menciptakan motion comic berbasis android agar mudah didapat dan mudah digunakan dan membuat motion comic

yang menarik sehingga dapat meningkatkan minat anak dalam membaca cerita rakyat. Sumber cerita yang diperlukan adalah cerita yang mengacu pada kejadian sebenarnya dan diceritakan secara lengkap dan didapatkan dari buku cerita Lutung Kasarung dan internet. Pewarnaan yang digunakan dalam motion comic adalah pewarnaan solid.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah membuat desain yang dibutuhkan, desain tersebut diimplementasikan secara digital untuk dibuat menjadi animasi dan aplikasi pada Android. Program yang digunakan antara lain *Adobe Flash CS6* dan *Audacity*. Selama pengerjaan animasi dilakukan ditemui beberapa kendala yang menyebabkan frame rate aplikasi turun. Kendala-kendala tersebut adalah pemberian efek cahaya, dan animasi yang terus berjalan meski sudah tidak muncul pada layar yang memakan terlalu banyak memori komputer. Setelah proses implementasi selesai dilakukan pengubahan file dari format *.fla* menjadi *.apk*. lalu dimasukkan ke perangkat Android. Proses selanjutnya adalah melakukan uji coba validasi dan verifikasi pada animasi dan aplikasi pada anak-anak yang berumur enam sampai sebelas tahun.

Uji coba verifikasi dilakukan dengan cara menjalankan aplikasi yang telah dibuat pada perangkat yang berbasis Android serta menjalankan motion comic yang ada pada aplikasi. Verifikasi juga dilakukan pada semua tombol yang ada pada aplikasi termasuk tombol back pada perangkat Android. Hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah aplikasi sudah berjalan dengan baik dan benar. Pada halaman utama terdapat logo Motion Comic Lutung Kasarung dan lima buah tombol menu yang dapat dipilih oleh pengguna yaitu tombol mulai, pilih adegan, help, credit dan keluar. Selain lima tombol tersebut, terdapat tombol untuk mengatur volume di bagian kiri bawah layar. Tampilan halaman utama Motion Comic Lutung Kasarung dapat dilihat pada gambar 1.

Gambar 2 menunjukkan tampilan halaman pilih adegan dari Motion Comic Lutung Kasarung. Pada tampilan pilih adegan terdapat 6 gambar yang dapat dipilih untuk memulai motion comic dari bagian gambar yang dipilih. Terdapat

juga tombol navigasi pada bagian bawah layar untuk mengganti panel gambar adegan.



Gambar 1. Tampilan Halaman Utama Motion Comic Lutung Kasarung



Gambar 2. Tampilan Halaman Pilih Adegan Motion Comic Lutung Kasarung

Gambar 3 menunjukkan tampilan halaman content dari Motion Comic Lutung Kasarung. Pada halaman ini terdapat tombol navigasi pada bagian bawah. Pengguna juga dapat menekan panel gambar adegan untuk mengulangi animasi pada panel yang ditekan.

Gambar 4 menunjukkan tampilan icon pengaturan volume dari Motion Comic Lutung Kasarung. Pada bagian ini pengguna dapat menekan tombol tambah (+) atau tombol kurang (-) untuk mengatur suara musik latar. Pengguna juga dapat menekan gambar speaker untuk langsung mematikan musik latar.



Gambar 3. Tampilan Halaman Content Motion Comic Lutung Kasarung



Gambar 4. Tampilan Tombol Pengaturan Volume Musik Latar Motion Comic Lutung Kasarung

Proses validasi dilakukan kepada 10 orang anak-anak panti asuhan Ada Hari Esok yang berumur delapan sampai sebelas tahun. Proses validasi dilakukan dengan cara observasi yaitu dengan cara mengamati responden saat menggunakan aplikasi yang telah dibuat. Setelah menggunakan aplikasi tersebut, para responden diminta untuk mengurutkan kronologi cerita Lutung Kasarung dengan cara menulis angka pada gambar yang diberikan. Daftar pertanyaan kuisisioner yang diberikan dapat dilihat pada tabel 1.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, terdapat dua orang anak yang melakukan kesalahan. Kesalahan yang dilakukan adalah tidak menekan panel yang terdapat perintah "TAP!". Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini mudah untuk digunakan. Hampir semua tombol yang ada pada aplikasi segera dimengerti oleh anak-anak. Tombol yang dilewatkan oleh anak-anak adalah tombol yang terletak pada panel gambar adegan. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa tombol-tombol yang ada pada aplikasi sudah cukup jelas. Gambar 5 menunjukkan bahwa tampilan Aplikasi Motion Comic Lutung Kasarung sudah menarik. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil kuisisioner yang

menunjukkan banyak responden yang menjawab “Setuju” sebanyak 70% dan responden yang menjawab “Sangat Setuju” sebanyak 20%.

Tabel 1. Pertanyaan Kuesioner

URUTKAN GAMBAR BERIKUT SESUAI CERITA LUTUNG KASARUNG			
			
Purbararang menantang Purbasari	Raja menunjuk Purbasari menjadi ratu	Purbararang meminta maaf	Lutung Kasarung berubah
			
Purbasari mandi dan sembuh	Purbasari diusir dari kerajaan	Purbararang mengutuk Purbasari	Lutung Kasarung berdoa
Apakah tampilan dari aplikasi ini sudah cukup menarik?			
A. Sangat Menarik		C. Kurang Menarik	
B. Menarik		D. Sangat Tidak Menarik	



Gambar 5. Diagram Jawaban Kuisisioner Untuk Pertanyaan Kuisisioner

Tabel 2 adalah tabel jawaban untuk pertanyaan kuisisioner yang ditujukan pada responden untuk mengurutkan kronologi cerita Lutung Kasarung. Hasil kuisisioner menunjukkan bahwa semua responden dapat menjawab dengan benar. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa cerita yang disampaikan aplikasi sudah cukup jelas. Hasil jawaban anak-anak dapat dilihat pada Tabel 3

Dari pertanyaan tersebut, semua anak dapat mengurutkan kronologi cerita Lutung Kasarung. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa jawaban pernyataan keempat mereka adalah valid, dan anak-anak sudah memahami cerita Lutung Kasarung.

Tabel 2. Kunci Jawaban Urutan Peristiwa Lutung Kasarung

Urutkan peristiwa berikut sesuai cerita Lutung Kasarung

Purbararang menantang Purbasari	6
Raja menunjuk Purbasari menjadi ratu	1
Purbararang meminta maaf	8
Lutung Kasarung berubah	7
Purbasari mandi dan sembuh	5
Purbasari diusir dari kerajaan	3
Purbararang mengutuk Purbasari	2
Lutung Kasarung berdoa	4

Tabel 3. Hasil Jawaban Urutan Peristiwa Lutung Kasarung

Anak ke-	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Kalimat 1	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
Kalimat 2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Kalimat 3	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8
Kalimat 4	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
Kalimat 5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Kalimat 6	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
Kalimat 7	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
Kalimat 8	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

Pada saat melakukan proses validasi, ada beberapa responden anak-anak yang memberikan komentar untuk membantu pengembangan aplikasi ini, selain responden anak-anak terdapat beberapa responden orang dewasa yang merupakan pembina dari anak-anak panti tersebut yang juga ikut melihat aplikasi dan memberikan komentar. Komentar-komentar tersebut antara lain :

- Panel yang sedang aktif sebaiknya diberi petunjuk / pembeda, sehingga pengguna dapat membedakan panel yang sedang aktif dan tidak aktif.
- Memberikan pilihan bahasa, seperti bahasa Inggris.
- Animasi dibuat menggunakan 3D agar terlihat lebih menarik.
- Dibuat kompilasi cerita rakyat yang lain.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil uji coba yang telah dilakukan, maka dapat diambil beberapa kesimpulan mengenai aplikasi motion comic Lutung Kasarung ini.

Kesimpulan tersebut yaitu:

- Aplikasi Motion Comic ini dapat membantu orang tua dalam menyampaikan cerita rakyat Lutung Kasarung kepada anak-anak secara menarik.
- Aplikasi Motion Comic ini dapat membantu anak-anak dalam mengenal cerita rakyat Indonesia secara menarik. Hal tersebut dibuktikan dari hasil validasi yang dilakukan pada Bab 6, yaitu banyak anak yang menjawab jika aplikasi ini menarik (70% responden anak menjawab bahwa aplikasi “Menarik” dan 20% menjawab “Sangat Menarik”) dan semua anak dapat mengurutkan kronologi kejadian cerita Lutung Kasarung.
- Aplikasi Motion Comic ini dapat digunakan untuk melestarikan budaya Indonesia karena desain pakaian karakter yang digunakan dalam motion comic ini menggunakan referensi pakaian adat Jawa.

Selama pengerjaan Tugas Akhir ini terdapat beberapa kendala yang dialami penulis yang dapat digunakan sebagai saran untuk pengembangan program lebih lanjut, selain itu terdapat pula beberapa saran dari responden yang dapat digunakan untuk pengembangan program. Berikut adalah saran-saran yang didapat:

- Panel yang sedang aktif sebaiknya diberi petunjuk / pembeda, sehingga pengguna dapat membedakan panel yang sedang aktif dan tidak aktif.
- Memberikan pilihan bahasa, seperti bahasa Inggris.
- Animasi dibuat menggunakan 3D agar terlihat lebih menarik.
- Dibuat kompilasi cerita rakyat yang lain.
- Jangan memberikan efek cahaya terlalu berlebihan, karena dapat menurunkan *frame rate*.
- Komponen animasi yang sudah tidak digunakan sebaiknya dihilangkan agar tidak memakan terlalu banyak memori komputer.

DAFTAR PUSTAKA

- Albrecht, C. (2008). The Rise of Motion Comics Online. Diambil 10 Juli 2017, dari <https://gigaom.com/2008/07/30/the-rise-of-motion-comics-online/>
- Bachri, B. S. (2005). Pengembangan Kegiatan Bercerita Di Taman Kanak-Kanak, Teknik dan Prosedurnya. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Beal, V. (n.d.). Animation. Diambil 18 Juli 2017, dari <http://www.webopedia.com/TERM/A/animation.html>
- Carter, D. E. (2001). Blue is Hot, Red is Cool: Choosing the Right Color for Your Logo (Illustrated ed.). HBI.
- Danandjaja, J. (1984). Folklor Indonesia: ilmu gosip, dongeng dan lain-lain. Grafiti Pers.
- Draper Carlson, J. (2016, August 06). What's the Point of a Motion Comic? Diambil 10 Juli 2017, dari <https://comicsworthreading.com/2009/08/23/whats-the-point-of-a-motion-comic/>
- Hurlock, E. B. (1968). Development psychology (Edisi ke-3). New York: Mc Graw Hill Book Company.
- Kusrianto, A. (2010). Pengantar Tipografi. Elex Media Komputindo.
- Long, G. (2008). Motion Comics: A State of the Art. Diambil 10 Juli 2017, dari <http://www.geoffreylong.com/writing/nonfiction.php>
- McCloud, S., & Martin, M. (2014). Understanding comics: the invisible art. New York, NY: William Morrow, an imprint of HarperCollins.

- Muakhir, A. (2007). *Purbasari yang baik hati (kisah Lutung Kasarung)*. Jakarta: Serambi Ilmu Semesta.
- Musfiroh, T. (2005). *Bercerita untuk anak usia dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Pramesty, G., & A. (2012). *Gyan Pramesty*. Diambil 10 Juli 2017, dari <http://www.lokerseni.web.id/2012/01/cerita-rakyat-lutung-kasarung.html>
- Setiawan, E. (2013). *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. Diambil 10 Juli 2017, dari <http://kbbi.web.id/>