

PEMBUATAN MOTION COMIC RIWAYAT HIDUP R.A. KARTINI

Jeffry Ginnanto

Fakultas Teknik / Jurusan Teknik Informatika Program Multimedia

ultimajff@gmail.com

Raden Ajeng Kartini merupakan salah satu tokoh wanita yang dapat menjadi teladan bagi pada wanita generasi muda. Namun tokoh R. A. Kartini yang mulai diajarkan pada pelajaran tematik anak kelas 4 SD ini tidak begitu rinci dan susah dipahami oleh anak kelas 4 SD dengan media pembelajaran ceramah. *Motion comic* dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran untuk anak kelas 4 SD. Sehingga muncul rumusan masalah yaitu bagaimana mengenalkan riwayat hidup R. A. Kartini kepada siswa kelas 4 SD secara menarik dan lebih rinci. Untuk mengerti kebutuhan apa saja yang perlu diterapkan pada *motion comic* ini, dilakukan analisa dengan melakukan wawancara terhadap siswa kelas 4, 5, dan 6 SD baik yang menyukai mengenai topik sejarah maupun yang tidak serta wawancara dengan guru pengajar. Sehingga didapatkan kebutuhan sistem yang dapat memenuhi tujuan *motion comic*. Setelah kebutuhan sistem diketahui, untuk menyelesaikan *motion comic* hingga dapat diuji coba, dibutuhkan tahap desain dan tahap implementasi. Proses desain dimulai dari membuat desain cerita, desain karakter dan desain tampilan yang menggunakan *software Paint tool SAI*, *Adobe Photoshop CS6* dan *Adobe Illustrator CS6*. Pada proses implementasi, aplikasi ini menggunakan *software Adobe Flash CS6* untuk implementasi program. Kemudian penggunaan *software Audacity* untuk mengatur suara sebagai proses dari implementasi *dubbing*. Tahap berikutnya dilakukan verifikasi dan validasi yang menyatakan *motion comic* ini menarik dan cerita yang ada mudah dimengerti sehingga kuis kecil yang diberikan mendapatkan perbedaan signifikan pada sebelum dan sesudah menggunakan *motion comic* ini. Serta kesimpulan yang dapat diambil adalah *motion comic* ini dapat membantu siswa kelas 4 SD untuk belajar mengenai R.A. Kartini.

(Kata Kunci : *motion comic, kartini, sejarah*)

PENDAHULUAN

Raden Ajeng Kartini adalah seorang tokoh emansipasi wanita yang memiliki cita-cita untuk mengangkat derajat wanita Indonesia sehingga mempunyai hak yang sama seperti kaum pria. R.A. Kartini berkeinginan untuk sekolah lebih tinggi, namun tidak mendapat restu dari orang tuanya. R.A. Kartini adalah salah satu tokoh wanita yang dapat menjadi teladan untuk wanita, terutama generasi muda. Pada saat ini tokoh R.A. Kartini mulai dikenalkan pada buku pelajaran tematik PKn siswa kelas 4 SD, dimana sebelum pergantian kurikulum 2013 adalah buku pelajaran IPS (ilmu pengetahuan sosial). Namun pengenalan tokoh ini tidak diceritakan secara rinci pada buku pelajaran tersebut. Seorang siswa kelas 4 SD mengatakan bahwa pengenalan tentang tokoh ini cukup sulit apabila hanya membaca buku pelajaran saja.

Selain media pengenalan melalui buku pelajaran, ada pula media pengenalan lain yang mengenalkan R.A. Kartini, yaitu melalui film R.A. Kartini yang telah ada sejak tahun 1983 dan buku sejarah R.A. Kartini dimana salah satu contoh adalah buku yang berjudul "R.A. Kartini Biografi Singkat 1879-1904" yang dibuat oleh Imron Rosyadi. Pada film R.A. Kartini (1983) ini menggunakan 3 bahasa yaitu bahasa Jawa, bahasa Indonesia, dan bahasa Belanda. Menurut salah seorang siswa kelas 4 SD, film ini tidak menarik dan bahasanya tidak mampu dipahami karena bahasa yang bercampur serta tidak adanya teks terjemahan. Ditambah lagi untuk penyebaran film ini pada saat ini disebarakan melalui situs berbagi video seperti Youtube dimana tidak semua orang memiliki koneksi internet untuk membukanya. Sedangkan untuk buku sejarah R.A. Kartini, seorang siswa kelas 4 SD berpendapat kurang menyukai tulisan yang terlalu panjang pada buku ini. Siswa kelas 4 SD juga mengatakan buku tersebut tidak memiliki gambar yang menarik.

Dari hal yang telah dijabarkan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa siswa kelas 4 SD mengalami kesulitan dalam memahami materi tentang R.A. Kartini dan saat ini media pengenalan yang ada masih tergolong minim jumlahnya. Pengenalan melalui *motion comic* merupakan salah satu cara untuk siswa dapat mempelajari materi tentang tokoh R.A. Kartini lebih mudah karena pada *motion*

comic siswa dapat melihat gambar bercerita, mendengarkan cerita secara narasi dan percakapan, iringan latar musik, dan juga animasi menarik.

METODE PENELITIAN

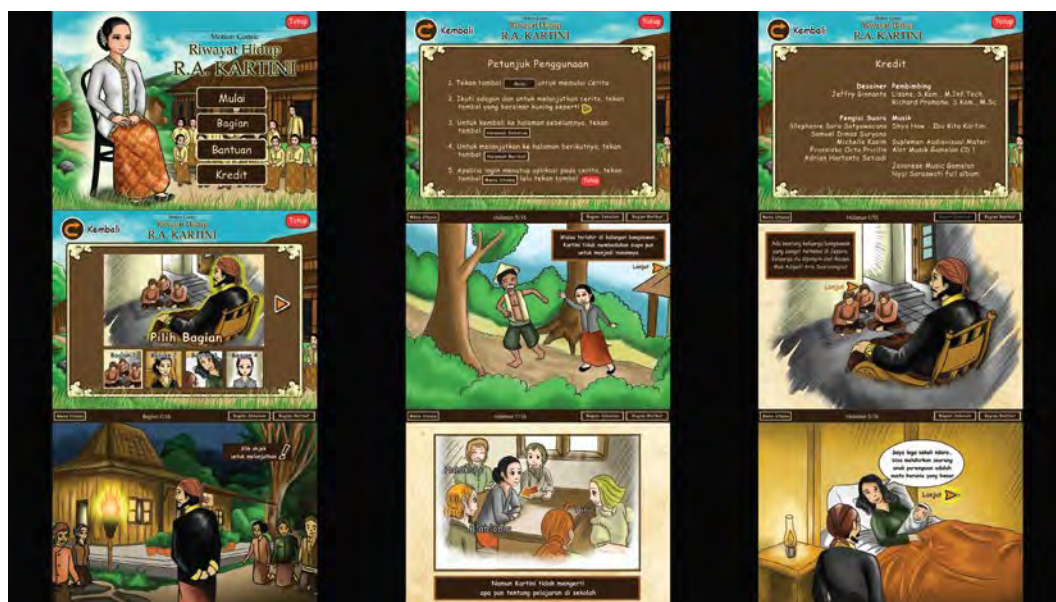
Metode penelitian yang digunakan adalah dengan melakukan wawancara kepada kalangan siswa dan kalangan pengajar. Berdasarkan hasil wawancara terhadap pengajar dan siswa dapat disimpulkan seperti siswa kurang dapat menjelaskan secara jelas dan rinci mengenai kejadian dan apa yang diperjuangkan oleh R. A. Kartini karena kurangnya pengetahuan yang didapat dan lupa akan pengetahuan yang telah didapat. Pada pengajaran di sekolah terdapat 2 metode yaitu metode ceramah dan metode bermain peran. Metode yang lebih efektif yaitu bermain peran, namun kurang efisien. Sedangkan metode ceramah efisien karena pengajar hanya menerangkan namun kurang efektif pada siswa. Sehingga dibutuhkan suatu alternatif yang dapat menghubungkan kedua metode tersebut. Siswa menyukai animasi dan komik karena cerita yang menarik dan tokoh yang lucu. Pesan moral kepada siswa untuk meneladani sikap dari tokoh pahlawan nasional.

Desain yang diperlukan adalah desain karakter, desain alur cerita, dan desain tampilan serta storyboard. Untuk membuat aset yang berupa gambar dan tampilan dilakukan pada Adobe Photoshop CS6 dan Adobe Illustrator CS6. Semua aset yang telah selesai dijadikan satu pada software Adobe Flash CS6. Proses dubbing pada suara akan diatur kembali menggunakan software Audacity.

Setelah aplikasi selesai dibuat, dilakukan uji coba validasi dan verifikasi. Validasi ditujukan untuk memeriksa program bebas dari *error*. Validasi dilakukan dengan uji coba aplikasi pada siswa kelas 4 SD yang menjadi target market dan pengajar. Untuk mengetahui apakah siswa tertarik pada aplikasi ini sehingga memperhatikan dengan baik dan mendapat pelajaran mengenai tokoh R.A. Kartini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses verifikasi *motion comic* dilakukan pada pengecekan mulai dari halaman menu utama hingga pada menu mulai cerita. Hasil verifikasi yang terbagi dari beberapa gambar pada *game* dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Verifikasi Motion Comic

Uji coba validasi juga dilakukan untuk memastikan bahwa *motion comic* yang dibuat sudah sesuai dengan tujuan yang diinginkan dan memenuhi kebutuhan yang ada. Proses uji coba validasi dilakukan pada siswa, pengajar serta masyarakat. Pada proses uji coba siswa, sebelum menggunakan aplikasi diberikan kuis kecil berupa pertanyaan seputar R.A. Kartini. Berikut adalah pertanyaan beserta hasil jawaban siswa sebelum menggunakan aplikasi pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil kuis kecil sebelum menggunakan aplikasi

Pertanyaan	Siswa				
	1	2	3	4	5
Tanggal berapa hari lahirnya ibu Kartini?	1	0	0	0	0
Seperti apakah lagu ibu Kartini?	1	1	1	1	1
Siapa nama ayah dari ibu Kartini?	0	0	0	0	0
Apa hal yang diperjuangkan ibu Kartini?	1	1	1	0	1
Pada umur berapa ibu Kartini wafat?	0	0	0	0	0
Total poin siswa	3	2	2	1	2

Setelah mengetahui hasil penilaian dan tanya jawab singkat, masing-masing siswa ditunjukkan *motion comic* yang telah dibuat. Instruksi yang diberikan pada siswa cukup mudah dengan mempersilahkan siswa tersebut untuk menggunakan *motion comic* untuk belajar mengenai ibu Kartini. Setelah selesai menggunakan *motion comic* tersebut untuk belajar maka siswa akan kembali mengulang kuis kecil yang telah diberikan tadi. Hasil dari masing-masing siswa dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil kuis kecil setelah menggunakan aplikasi

Pertanyaan	Siswa				
	1	2	3	4	5
Tanggal berapa hari lahirnya ibu Kartini?	1	1	1	1	1
Seperti apakah lagu ibu Kartini?	1	1	1	1	1
Siapa nama ayah dari ibu Kartini?	1	1	1	1	1
Apa hal yang diperjuangkan ibu Kartini?	1	1	1	1	1
Pada umur berapa ibu Kartini wafat?	1	1	0	1	1
Total poin siswa	5	5	4	5	5

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan dari keseluruhan pembuatan aplikasi tugas akhir ini salah satunya adalah *motion comic* ini dapat digunakan sebagai media pengenalan yang menarik anak kelas 4 SD untuk membantu belajar mengenai tokoh R. A. Kartini. *Motion comic* ini juga dapat menjadi salah satu alternatif bagi guru untuk membantu belajar siswa di kelas.

Saran yang didapatkan dari responden siswa, guru, dan masyarakat untuk pengembangan hasil tugas akhir ini adalah animasi yang ada diperbanyak sehingga dapat lebih indah untuk dinikmati, serta interaksi yang ada diperbanyak untuk lebih menarik.

DAFTAR PUSTAKA

Albert, C. (2008) *The Rise of Motion Comics Online*

Diakses 25 Mei 2015, dari <https://gigaom.com/2008/07/30/the-rise-of-motion-comics-online/>

Imron, Rosyadi (2010), R.A. *Kartini Biografi Singkat 1879-1904*. Yogyakarta: Garasi House of Book.

Idjah Chodidjah (1986), *Rintihan kartini*. Jakarta: CV PD & I Ikhwan

Nana Sudjana. (2010). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Mediawati, Elis. (2011). *Pembelajaran Akuntansi Keuangan Melalui Media Komik Untuk Meningkatkan Prestasi Mahasiswa*. *Jurnal Penelitian Pendidikan* Vol. 12 No. 1.

Diakses 20 Maret 2015, dari http://jurnal.upi.edu/file/6-Elis_Mediawati.pdf

Cinemags. 2004. *The Making of Animation:homeland*. Bandung: PT Megindo Tunggal Sejahtera Indonesia.

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

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