

PEMBUATAN *MOTION COMIC* PERJALANAN HIDUP IR.SUKARNO

Nur Maziyah Fuaidah, Bambang Prijambodo, Marcellinus Ferdinand Suciadi

Fakultas Teknik/Jurusan Teknik Informatika Program Multimedia
S6138087@student.ubaya.ac.id

Abstrak - Ir.Sukarno merupakan tokoh yang sangat berjasa bagi bangsa Indonesia. Tidak hanya menjadi presiden pertama Indonesia, beliau juga pencetus dasar negara yaitu Pancasila. Namun sangat disayangkan, minat siswa-siswi kelas 5 Sekolah Dasar tergolong minim untuk mempelajari perjalanan hidup beliau. Hal ini dikarenakan media pembelajaran yang mereka gunakan terlalu banyak menyajikan teks serta kurangnya visualisasi dari pembahasan materi yang disajikan. Untuk meningkatkan minat siswa-siswi dalam mempelajari perjalanan hidup Ir.Sukarno hingga beliau menjadi presiden, dibutuhkan media pembelajaran alternatif yang menarik bagi siswa-siswi Sekolah Dasar. Setelah mengetahui permasalahan, melakukan analisis terhadap media sejenis serta analisis kebutuhan sistem, maka akan dibuat aplikasi *Motion Comic* Perjalanan Hidup Ir.Sukarno untuk siswa-siswi kelas 5 Sekolah Dasar. Tahap desain karakter hingga desain halaman akan diimplementasikan pada Tugas Akhir ini. Aplikasi *Motion Comic* Perjalanan Hidup Ir.Sukarno memiliki beberapa pilihan menu yaitu Pilih Cerita, Rangkuman, Tokoh, dan Kredit. Menu Pilihan Cerita berisi empat video motion comic, menu Rangkuman berisi ringkasan keempat video motion comic yang telah ditayangkan. Menu Tokoh berisi karakter yang terdapat pada motion comic yang disertai dengan informasi yang berkaitan dengan karakter tersebut. Menu Kredit berisi tentang informasi kreator, kedua pembimbing, dan sumber audio yang digunakan pada *Motion Comic* Perjalanan Hidup Ir.Sukarno. Aplikasi ini diimplementasikan menggunakan *Adobe Illustrator CS6*, *Adobe Flash Professional CS6*, *Adobe After Effect CS6*, serta *Garage Band*. Setelah tahap implementasi, dilakukan tahapan uji coba dan evaluasi. Hasil dari uji coba menyatakan bahwa aplikasi *Motion Comic* Perjalanan Hidup Ir.Sukarno menarik serta dapat membantu generasi muda mengenal kisah hidup beliau.

Kata kunci: *biografi, Ir.Sukarno, motion comic.*

Abstract - Ir.Sukarno was an important figure in Indonesia. He was not only the first president in Indonesia, but he also the founder of Pancasila. Unfortunately, the fifth graders interest in learning his biography is so weak. It is because the media used in teaching-learning process is full of texts and visualization in the explanation is not provided. To enhance student interests in learning Ir.Sukarno's biography, it is necessary to apply an alternative media which is fascinating for students. Getting to know the problem, the researcher did analysis toward a certain media and particular needs of system, so the researcher designed *Motion Comic* Application dealing with the biography of Ir. Sukarno for fifth graders of Elementary school. The phases from designing characters to designing pages were

implemented through this final project. The Motion Comic application regarding to Ir.Sukarno's biography has several optional menu such as *chosen stories*, *synopsis*, *figures*, and *credits*. The menu of *chosen stories* consists of four motion comic videos while the menu of *synopsis* composes four summaries of each video. Further, the menu of *figures* talks about characters involved in the stories. The menu of *credits* consists of creator's information two advisors, and the sources of audios applied in the Motion Comic of Ir.Sukarno's biography. This application was implemented by using Adobe Illustrators CS6, Adobe Flash Professional CS6, Adobe Effect CS6, and Garage Band. After conducting the implementation of the application, the researcher employed an experiment and evaluation. The result shows that Motion Comic application of Ir.Sukarno's biography is appealing and can trigger young learners to recognize the life stories of Ir. Sukarno.

Keywords: *biography, Ir.Sukarno, motion comic.*

PENDAHULUAN

Ir.Sukarno merupakan tokoh yang sangat berjasa bagi bangsa Indonesia. Beliau merupakan arsitek yang menjadi presiden pertama Republik Indonesia. Tidak hanya menjadi presiden, beliau juga menjadi pencetus dasar Negara yaitu Pancasila, selain itu Ir.Sukarno juga aktif dalam organisasi seperti BPUPKI, Empat Serangkai, PPKI, dan lain sebagainya. Beliau juga mendirikan Partai Nasional Indonesia (PNI) serta pernah menjadi anggota Partai Sarekat Islam.

Generasi muda seharusnya mengetahui bahwa para pahlawan bangsa sangat patut untuk dijadikan tokoh panutan. Mengenal pahlawan mulai dari kisah hidupnya hingga jasa yang dilakukan juga tak kalah penting. Khususnya Ir.Sukarno yang mampu memimpin bangsa Indonesia menuju kemerdekaan. Beliau sangat memiliki peran penting bagi kemajuan bangsa Indonesia pasca kemerdekaan. Selain sifat pemimpin yang kuat ada pada diri Ir.Sukarno, banyak sifat beliau yang dapat dijadikan teladan. Misalnya saja semangat berjuang, sifat rela berkorban serta jiwa nasionalisme yang sangat tinggi.

Namun sangat disayangkan pada kondisi saat ini, generasi muda kurang antusias untuk membaca buku sejarah yang berisi profil pahlawan seperti Ir.Sukarno dikarenakan kurangnya visualisasi pada media pembelajaran serta teks yang terlalu panjang dan tampilan yang monoton.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, seiring berkembangnya media digital, motion comic dapat dianggap sebagai salah satu dari beberapa upaya untuk menghadirkan narasi buku komik ke konsumen baru. Relevansi proses motion comic, adaptasi dan estetika visual berperan penting dalam munculnya format baru yaitu komik interaktif (Smith,C.2015). Melalui gambar, audio, narasi yang tidak terlalu panjang, serta animasi yang disajikan, kiranya dapat membantu para generasi muda untuk mengetahui kisah hidup inspiratif Ir.Sukarno.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah wawancara kepada dua pengajar beserta empat siswa-siswi kelas 5 Sekolah Dasar. Hal ini bertujuan untuk mengetahui permasalahan yang terjadi pada target market. Pertanyaan yang diajukan kepada pengajar berkisar tentang cara mengajar yang selama ini digunakan, media pembelajaran yang digunakan beserta kendala, minat siswa-siswi untuk mempelajari profil Ir.Sukarno, serta letak kesulitan yang dialami oleh siswa-siswi.

Setelah mengajukan beberapa pertanyaan di atas, didapatkan jawaban bahwa cara mengajar yang biasa digunakan oleh narasumber adalah dengan menjelaskan materi secara singkat. Setelah itu siswa-siswi diperintahkan untuk membaca buku yang berkaitan dengan materi yang telah disampaikan serta merangkum materi yang sudah dibaca. Mengenai media pembelajaran yang digunakan, narasumber menggunakan buku BSE yang diberikan oleh pemerintah, namun narasumber lain juga menggunakan buku terbitan Erlangga maupun Esis sebagai buku referensi. Media lain yang digunakan adalah *slide Power Point* yang berisi foto pahlawan serta info singkat mengenai pahlawan tersebut. Terkadang narasumber juga menggunakan video yang terkait dengan profil pahlawan yang dapat beliau unduh di internet. Kendala yang terdapat pada media pembelajaran adalah info yang disampaikan tidak cukup lengkap terkadang tidak sesuai. Kendala lainnya adalah buku panduan yang diberikan oleh pemerintah kurang menarik bagi siswa-siswi Sekolah Dasar. Dalam artian buku tersebut terlalu banyak menyajikan teks. Diakui oleh narasumber bahwa minat siswa-siswi

Sekolah Dasar untuk mempelajari profil pahlawan tergolong minim. Narasumber mengatakan bahwa siswa-siswi Sekolah Dasar sulit untuk menghafal kronologi serta detail profil seperti tanggal dan tempat lahir pahlawan dengan baik. Minat siswa-siswi SD juga kurang dalam mempelajari profil pahlawan. Narasumber mengatakan bahwa faktor eksternal seperti tayangan televisi dapat mempengaruhi minat siswa-siswi untuk belajar. Siswa-siswi lebih tertarik untuk menonton kartun daripada mempelajari profil pahlawan. Selain itu, minat baca siswa-siswi untuk membaca sejarah tergolong minim. Siswa-siswi Sekolah Dasar lebih memilih untuk langsung membaca rangkuman yang tersedia di buku panduan dibandingkan membaca materi secara keseluruhan. Apabila rangkuman tersebut tidak tersedia, maka siswa-siswi tersebut akan malas belajar.

Selain melakukan wawancara dengan pengajar, dilakukan wawancara tambahan dengan empat orang siswa-siswi Sekolah Dasar KH.Hasyim Surabaya. Pertanyaan yang diajukan berkisar profil Ir.Sukarno seperti nama orang tua, tempat tanggal lahir, dan peranan Ir.Sukarno. Tidak hanya menanyakan profil Ir.Sukarno, pertanyaan mengenai media pembelajaran juga diajukan. Setelah mengajukan beberapa pertanyaan di atas, didapatkan jawaban bahwa tiga dari empat responden salah dalam menjawab kota kelahiran Ir.Sukarno. Keempat responden hanya mengingat tanggal serta bulan kelahiran Ir.Sukarno yaitu 6 Juni, sedangkan untuk tahun kelahiran serta nama orang tua Ir.Sukarno mereka tidak mengetahuinya. Mengenai peranan yang telah dilakukan oleh Ir.Sukarno untuk bangsa Indonesia, keempat responden hanya mengetahui bahwa beliau merupakan presiden Republik Indonesia yang pertama. Media pembelajaran yang biasa digunakan oleh siswa-siswi Sekolah Dasar KH.Hasyim adalah buku Ilmu Pengetahuan Sosial terbitan Yudhistira yang masih menggunakan kurikulum KTSP. Selain menggunakan media pembelajaran seperti buku, pengajar di sekolah juga memutar video berisi narasi serta beberapa foto pahlawan yang terkait dengan materi yang akan disajikan. Namun sangat disayangkan video yang disajikan oleh pengajar membuat responden merasa bosan dikarenakan foto yang ditayangkan berulang serta durasi yang cukup lama. Mengenai kesulitan dalam mempelajari profil Ir.Sukarno, responden mengatakan bahwa mereka sukar dalam

mengingat tanggal, tahun, kronologi peristiwa penting, serta kurangnya kemampuan dalam memvisualisasikan keadaan yang terjadi di masa lampau.

Setelah mengetahui permasalahan yang terjadi pada target market, dilakukan analisis pada aplikasi sejenis yang menyuguhkan materi mengenai Ir.Sukarno. Diketahui kelebihan serta kekurangan yang terdapat pada aplikasi yang akan dilanjutkan dengan proses desain halaman hingga asset. Setelah tahap desain telah selesai, uji coba dan evaluasi akan dilakukan pada target market. Uji coba dan evaluasi terdiri dari dua tahap yaitu verifikasi dan validasi. Verifikasi dilakukan untuk menguji aplikasi telah berjalan dengan baik dan tidak ada error. Tahap validasi dilakukan dengan cara menyebarkan kuisioner, hal ini bertujuan untuk mengetahui apakah kebutuhan sistem telah terpenuhi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Desain halaman yang digunakan pada motion comic Perjalanan Hidup Ir.Sukarno dirancang menggunakan dua buah *software* milik *Adobe*, yaitu *Adobe Illustrator CS6* dan *Adobe Flash CS6*. Untuk mendesain *background*, tombol navigasi, tombol menu, hingga ilustrasi, *software* yang digunakan adalah *Adobe Illustrator CS6*. Sedangkan untuk memberi fungsi pada tiap tombol maupun animasi sederhana, *software* yang digunakan adalah *Adobe Flash CS6*. Halaman utama merupakan halaman pertama yang akan muncul ketika program dijalankan. Terdapat enam tombol pada menu utama yang terdiri dari empat tombol utama yaitu tombol Pilih Cerita, tombol Rangkuman, tombol Tokoh, tombol Kredit serta dua tombol tambahan yaitu tombol suara dan tombol keluar. Keempat tombol utama memiliki fungsi seperti namanya. Apabila tombol Pilihan Cerita dipilih maka halaman yang akan muncul adalah halaman Pilih Cerita, begitupula dengan ketiga tombol lainnya. Ketika *pointer* diarahkan pada semua tombol (*hover*) pada Menu Utama, warna pada tombol berganti menjadi lebih gelap.



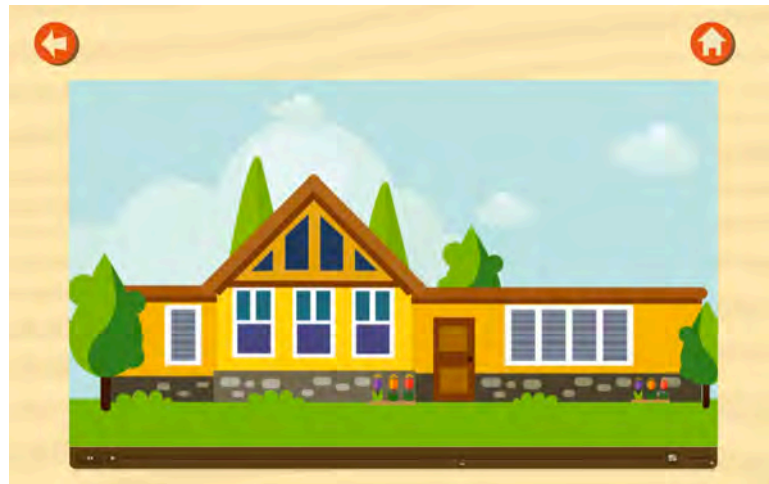
Gambar 1. Halaman Menu Utama

Halaman Pilih Cerita akan muncul ketika tombol Pilih Cerita diklik. Pada halaman tersebut terdapat lima tombol yang terdiri dari empat tombol cerita dan satu tombol *back*. Keempat tombol cerita berbentuk potongan *scene* dari motion comic yang akan ditampilkan. Ketika tombol potongan scene diklik, maka video motion comic yang dipilih akan otomatis dimainkan.



Gambar 2. Halaman Pilih Cerita

Pada halaman video motion comic yang diputar, terdapat dua tombol yaitu tombol back dan tombol *home*. Untuk tombol back pada halaman Pilih Cerita, apabila diklik maka akan kembali ke halaman Menu Utama.



Gambar 3. Halaman Video Motion Comic

Halaman Rangkuman merupakan halaman ringkasan mengenai keempat video yang telah ditayangkan pada halaman Pilih Cerita. Tiap halaman tersebut dapat diakses ketika user memilih tombol *next* serta *previous* yang berada pada sisi kiri dan kanan gambar buku. Tombol back serta tombol home digunakan apabila user ingin kembali ke halaman Menu Utama. Tombol next digunakan apabila user ingin melanjutkan ke halaman Rangkuman selanjutnya dan tombol previous digunakan apabila user ingin kembali ke halaman sebelumnya.



Gambar 4. Halaman Rangkuman

Halaman tokoh merupakan halaman yang berisi keenambelas tokoh pendukung yang terdapat pada motion comic Perjalanan Hidup Ir.Sukarno. Tiap-tiap halaman berisi dua hingga tiga tokoh pendukung. Terdapat tombol next, tombol previous, tombol nama tokoh serta tombol home pada halaman tokoh. Tombol next untuk melihat tokoh pendukung pada halaman selanjutnya. Tombol previous untuk melihat tokoh pada halaman sebelumnya. Tombol nama tokoh untuk melihat informasi mengenai tokoh terkait dan tombol home untuk kembali ke menu utama.



Gambar 4. Halaman Tokoh

Ketika tombol nama tokoh dipilih, maka halaman yang muncul adalah halaman informasi tokoh. Terdapat tombol next dan previous dibagian bawah gambar tokoh, tombol back serta tombol home. Tombol next dan previous berfungsi untuk menampilkan gambar wajah asli maupun ilustrasi dari tokoh terkait. Tombol back untuk kembali pada halaman tokoh, dan tombol home untuk kembali ke halaman Menu Utama.



Gambar 5. Halaman Informasi Tokoh

Halaman Kredit merupakan halaman yang muncul ketika tombol Kredit dipilih. Halaman ini berisi tentang kreator, kedua pembimbing, logo universitas serta sumber *background* musik yang digunakan pada video motion comic maupun aplikasi. Terdapat tombol back untuk kembali ke halaman Menu Utama.



Gambar 6. Halaman Kredit

Setelah tahap verifikasi, selanjutnya dilakukan tahap validasi. Tahap ini berfungsi untuk mengetahui apakah aplikasi Motion Comic “Perjalanan Hidup Ir.Sukarno” sudah sesuai dengan kebutuhan target market. Validasi dilakukan dengan cara membagi kuisisioner kepada 13 siswa-siswi kelas 5 Sekolah Dasar serta melakukan wawancara terhadap 2 pengajar kelas 5 Sekolah Dasar. Pada awalnya, siswa-siswi dipersilahkan untuk menjalankan aplikasi Motion Comic Perjalanan Hidup Ir.Sukarno. Setelah mencoba semua menu dan mengikuti video motion comic yang telah ditayangkan, siswa-siswi diberi kuisisioner guna mengetahui pendapat mereka mengenai aplikasi motion comic. Hasil kuisisioner dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Kuesioner

| No. | Pernyataan | Jawaban | | | |
|-----|---|---------------|--------|---------------|--------------|
| | | Sangat Setuju | Setuju | Kurang Setuju | Tidak Setuju |
| 1. | Aplikasi motion comic Perjalanan Hidup Ir.Sukarno dapat membantu mengenal kisah hidup Ir.Sukarno hingga beliau diangkat menjadi presiden. | 13 | 2 | 0 | 0 |
| 2. | Penggunaan warna, teks, gambar serta animasi pada motion comic Perjalanan Hidup Ir.Sukarno menarik. | 9 | 6 | 0 | 0 |
| 3. | Tombol-tombol yang terdapat pada motion comic Perjalanan Hidup Ir.Sukarno mudah digunakan. | 11 | 4 | 0 | 0 |
| 4. | Alur cerita, narasi serta percakapan antar tokoh yang ditayangkan pada motion comic Perjalanan Hidup Ir.Sukarno mudah dipahami. | 12 | 3 | 0 | 0 |

KESIMPULAN

Kesimpulan dari Pembuatan Motion Comic Perjalanan Hidup Ir.Sukarno adalah aplikasi ini dapat menginformasikan secara menarik perjalanan hidup Ir.Sukarno pada generasi muda, dapat membuat generasi muda lebih mengenal sosok Ir.Sukarno, memberikan manfaat kepada siswa-siswi sehingga mereka mengerti kisah hidup Ir.Sukarno sedangkan pengajar dapat terbantu dengan visualisasi motion comic sehingga penjelasan materi dapat lebih mudah dan dimengerti, serta kebutuhan sistem yang terdapat pada Motion Comic Perjalanan Ir.Sukarno telah terpenuhi dikarenakan motion comic tersebut telah memiliki penjelasan yang lengkap mengenai profil Ir.Sukarno, kronologi yang jelas, tidak banyak menampilkan teks, memiliki audio mengenai penjelasan ilustrasi yang sedang ditayangkan, dan memiliki menu rangkuman untuk mengingat informasi yang telah disampaikan.

Saran yang diperoleh agar Motion Comic Perjalanan Hidup Ir.Sukarno dapat berkembang adalah Pergerakan serta karakter yang terdapat pada Motion Comic Perjalanan Hidup Ir.Sukarno dibuat menjadi 3 Dimensi. Sehingga cerita yang ditampilkan terlihat lebih realistis serta Motion Comic Perjalanan Hidup Ir.Sukarno dibuat versi Android maupun iOS sehingga dapat diakses oleh masyarakat luas.

DAFTAR PUSTAKA

Adams,C. (2014). *Bung Karno Penyambung Lidah Rakyat Indonesia*. Yogyakarta: Media Pressindo, dan Yayasan Bung Karno.

Salam, S. (1982). *Bung Karno Putera Fajar*. Jakarta: PT.Gunung Agung.

Smith, C. (2015).Motion Comics: The Emergence of a Hybrid Medium. *Writing Visual Culture*, 6. Diakses Juli 2016, dari https://www.herts.ac.uk/__data/assets/pdf_file/0018/100791/wvc-dc7-smith.pdf