

Pembuatan *Motion Comic* Cerita Rakyat Legenda Gunung Arjuna

Yukiko Ekawati Hananta

Fakultas Teknik/Jurusan Teknik Informatika Program Kekhususan Multimedia
s6138018@student.ubaya.ac.id

Fitri Dwi Kartikasari, S.Si., M.Si.

Teknik Informatika/ Fakultas Teknik
fitri_dk@staff.ubaya.ac.id

Andre, S.T., M.Sc.

Teknik Informatika/ Fakultas Teknik
andre@staff.ubaya.ac.id

Abstrak - Cerita rakyat merupakan salah satu ciri khas dari masing – masing daerah di Indonesia. Cerita rakyat diturunkan secara turun-temurun dari generasi ke generasi. Namun, sejak masuknya budaya asing, remaja zaman sekarang lebih menyukai gaya hidup budaya asing. Mereka lebih memilih mengikuti perkembangan teknologi seperti komputer dan smartphone, dibandingkan untuk mengenal budayanya sendiri. Minat baca di Indonesia memang rendah, namun dari banyaknya jenis buku yang ada remaja Indonesia lebih suka membaca buku komik. Oleh sebab itu, untuk meningkatkan minat baca remaja Indonesia dibuatlah *motion comic* cerita rakyat Legenda Gunung Arjuna. Motion comic ini dibuat dengan harapan dapat membuat remaja lebih tertarik untuk mengenal dan melestarikan budaya Indonesia. Analisis dilakukan terhadap remaja untuk mengetahui masalah apa yang terjadi saat ini, serta menganalisis media sejenis. Dalam pembuatan motion comic ini diperlukan teori – teori yang mendukung seperti cerita rakyat, sinopsis Legenda Gunung Arjuna dan motion comic. Selanjutnya, dilakukan pembuatan desain yang diperlukan dalam motion comic seperti desain karakter, desain lingkungan, narasi, *storyboard*, *interface flow diagram*, desain halaman, elemen *interface* dan desain logo. Dari desain yang telah dibuat akan diimplementasikan dengan menggunakan software *Adobe Illustrator CC*, *Adobe Photoshop CC*, *Adobe After Effects CC*, *Adobe Premiere CC*, *Audacity* dan *Adobe Animate CC*. Tahap selanjutnya adalah tahap uji coba dan evaluasi kepada remaja. Hasil uji coba tersebut menyatakan bahwa motion comic cerita rakyat Legenda Gunung Arjuna dapat menarik minat remaja untuk membaca cerita rakyat serta dapat melestarikan budaya Indonesia.

Kata kunci: *motion comic, cerita rakyat, Legenda Gunung Arjuna*

Abstract - Folklore is one of the distinctive features of each region in Indonesia. Folklore passed down orally from generation to generation. However, since the influx of foreign culture, teenagers nowadays prefer foreign cultural lifestyle. They prefer to follow the development of technology such as computers and Smartphones, compared to get to know the culture of its own. Indonesia was indeed read on the interest is low, but the number of types of books there are teenagers Indonesia prefers to read comic books. Therefore, to increase interest in reading teen Indonesia Congressional motion comic folk tale the legend of Mount Arjuna. Motion comic is made with the hope of making teenagers more interested to get to know and preserve the culture of Indonesia. The analysis is performed against the teens to know what problems are occurring now, as well as analyzing the media. In making the motion comic is necessary theory – theory that supports such as folklore, Legends of Mount Arjuna synopsis and a motion comic. Next, do the necessary design creation in motion comic like character design, environmental design, narratives, storyboards, interface flow diagrams, page design, logo design and interface elements. From a design that has been made will be implemented using the software Adobe Illustrator CC, Adobe Photoshop CC, Adobe After Effects CC, Adobe Premiere CC, Audacity and Adobe Animate CC. The next stage is the stage of testing and evaluation to teens. Trial results indicated that the motion comic folk tale the legend of Mount Arjuna can teenagers to read folklore and can preserve the culture of Indonesia.

Keywords: *motion comic, the folklore, the legend of Mount Arjuna*

PENDAHULUAN

Negara Indonesia terkenal dengan budaya yang indah dan menarik. Di setiap daerahnya, Indonesia memiliki keanekaragaman suku dan budaya. Keanekaragaman itulah yang menjadi ciri khas dari suatu daerah, salah satunya adalah cerita rakyat. Cerita rakyat merupakan suatu karya sastra yang hidup dan berkembang secara turun-temurun dari generasi ke generasi dalam masyarakat. (Jamaris, 2002:78). Namun, sejak masuknya budaya asing ke Indonesia, masyarakat lebih menyukai gaya hidup budaya asing serta mengikuti perkembangan teknologi dibandingkan mengenal budayanya sendiri. Hal tersebut membuat cerita rakyat mulai dilupakan oleh sebagian masyarakat, khususnya remaja. Padahal dalam cerita rakyat memiliki pesan moral yang berguna untuk diterapkan dalam kehidupan sehari – hari, seperti cerita rakyat Legenda Gunung Arjuna. Cerita rakyat Legenda Gunung Arjuna memiliki pesan moral untuk menjadi orang yang tidak sombong dan egois.

Minat baca di Indonesia memang cukup rendah, tetapi dari banyaknya jenis buku yang ada, komik merupakan jenis buku yang paling diminati di kalangan remaja. Komik merupakan sebuah buku bacaan yang memiliki daya tarik tersendiri (Meier, 1978 dalam Krist, 2012).

Untuk mengetahui masalah apa saja yang terjadi saat ini, yaitu dilakukan pembagian kuesioner kepada remaja yang berusia sekitar 10-20 tahun. Dari pembagian kuesioner tersebut didapatkan hasil, yaitu sebanyak 93% responden suka membaca komik. *Style* komik yang disukai oleh remaja adalah Jepang (*chibi*). Tiap 1 bulan, remaja jarang sekali membaca buku dengan prosentase sebesar 60% dalam sebulan hanya membaca 1-2 buku. Dari buku bacaan tersebut, sebanyak 93% responden tidak membaca buku cerita rakyat tiap satu bulannya dan hanya sebanyak 7% responden yang membaca buku cerita rakyat. Sebagian besar dari responden tidak mengetahui cerita rakyat Legenda Gunung Arjuna. Namun, mereka berharap bahwa cerita rakyat Legenda Gunung Arjuna dibuat dalam bentuk animasi/kartun bergerak sehingga dapat membuat mereka tertarik untuk membaca cerita rakyat yang lain.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dibutuhkan sebuah media yang dapat menarik minat remaja untuk mengenal cerita rakyat, yaitu *motion comic*. Diharapkan dengan adanya *motion comic* ini dapat membantu remaja untuk dapat melestarikan budaya Indonesia.

METODE PENELITIAN

Setelah melakukan analisis keadaan saat ini terhadap remaja, tahap selanjutnya melakukan analisis media berupa buku cerita rakyat dan website yang menceritakan Legenda Gunung Arjuna, serta melakukan analisis media sejenis. Dari analisis tersebut, didapatkan kelebihan dan kekurangan media yang sudah ada. Kelebihan yang ada dipertahankan, sedangkan kekurangan yang ada diperbaiki dalam pembuatan *motion comic* ini.

Selanjutnya, melakukan rancangan desain aset, desain halaman, hingga *elemen interface*. Setelah aplikasi *motion comic* telah selesai dibuat, maka dilakukan uji coba dan evaluasi pada remaja melalui tahap verifikasi dan validasi.

Verifikasi merupakan tahap untuk menguji aplikasi sudah berjalan dengan baik tanpa adanya error. Sedangkan, validasi bertujuan untuk mengetahui apakah aplikasi sudah sesuai dengan kebutuhan target market melalui pembagian kuesioner.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam pembuatan aplikasi motion comic dibutuhkan beberapa *software*, yaitu Adobe Photoshop CC untuk membuat desain aset, Adobe Illustrator CC untuk membuat tombol – tombol dalam aplikasi, Adobe After Effects CC untuk membuat animasi, dan Audacity untuk mengatur *pitch* suara pada karakter. Setelah itu, video dan suara digabungkan menjadi satu dalam Adobe Premiere Pro CC. Implementasi program menggunakan Adobe Animate CC, yang kemudian hasil akhirnya dapat dijalankan di Android. Pada saat membuka aplikasi terdapat halaman intro yang berjalan. Halaman intro ini berisi animasi sederhana tentang pengenalan karakter dalam motion comic. Tampilan halaman intro dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Halaman Intro

Saat halaman intro selesai berjalan, maka halaman akan berubah dan menuju ke halaman menu utama. Pada halaman menu utama terdapat beberapa tombol yaitu, mulai, pilih episode, bantuan dan kredit. Selain itu, juga terdapat tombol suara yang berguna untuk menonaktifkan suara, dan tombol keluar untuk keluar dari aplikasi. Tampilan menu utama dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Halaman Menu Utama

Saat tombol mulai dipilih maka akan muncul halaman mulai. Halaman mulai berisi video motion comic yang berjalan dari awal cerita hingga akhir cerita. Tampilan halaman mulai dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3. Halaman Mulai

Saat layar ditekan maka video akan berhenti dan menampilkan tombol *play* dan *home*. Tombol *play* berguna untuk melanjutkan menonton video motion comic, sedangkan tombol *home* berguna untuk kembali ke menu utama. Tampilan halaman mulai saat ditekan dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4. Halaman Mulai saat ditekan

Halaman pilih episode berisi beberapa tombol berbentuk kotak yang berisi video episode 1, episode 2, episode 3 dan episode 4. Saat tombol episode ditekan maka halaman episode berubah menjadi halaman video yang berjalan sesuai dengan kotak yang dipilih. Tampilan halaman episode dapat dilihat pada gambar 5.



Gambar 5. Halaman Pilih Episode

Halaman bantuan merupakan halaman yang berisi penjelasan berupa teks dan gambar mengenai penggunaan tombol – tombol yang ada pada aplikasi. Halaman ini dapat diakses dengan memilih tombol bantuan. Tampilan halaman bantuan dapat dilihat pada gambar 6.



Gambar 6. Halaman Bantuan

Halaman kredit berisi mengenai nama – nama dari pengisi suara, dosen pembimbing, desainer dan animator, sumber cerita rakyat, latar belakang suara dan efek suara. Tampilan halaman kredit dapat dilihat pada gambar 7.



Gambar 7. Halaman Kredit

Selanjutnya, dilakukan uji coba aplikasi “Motion Comic Cerita Rakyat Legenda Gunung Arjuna” terhadap 15 responden yang berusia sekitar 10-20 tahun. Uji coba dilakukan dengan cara memberikan kesempatan kepada responden untuk mencoba aplikasi. Setelah itu, diberikan kuesioner validasi untuk diisi. Hasil dari kuesioner tersebut dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Kuesioner Validasi

No	Pernyataan	SS		S		TS		STS	
		orang	%	orang	%	orang	%	orang	%
1	Aplikasi “Motion Comic Cerita Rakyat Legenda Gunung Arjuna” mempermudah saya dalam memahami cerita rakyat yang disampaikan	8	54	7	47	0		0	
2	Saya menyukai <i>style</i> gambar maupun tampilan dari aplikasi “Motion Comic Cerita Rakyat Legenda Gunung Arjuna”	9	60	6	40	0		0	
3	Setelah membaca “Motion Comic Cerita Rakyat Legenda Gunung Arjuna”, saya tertarik untuk membaca/menonton cerita rakyat yang lain	7	47	8	53	0		0	
4	Penggunaan tombol pada aplikasi “Motion Comic Cerita Rakyat Legenda Gunung Arjuna” mudah digunakan.	10	67	5	33	0		0	
5	Penggunaan teks serta narasi yang disampaikan pada aplikasi "Motion Comic Cerita Rakyat Legenda Gunung Arjuna" mudah dipahami	12	80	3	20	0		0	

Hasil kuesioner menunjukkan bahwa seluruh responden setuju bahwa aplikasi Motion Comic Cerita rakyat Legenda Gunung Arjuna dapat mempermudah responden dalam memahami cerita rakyat yang disampaikan serta dapat menarik minat responden untuk membaca/menonton cerita rakyat yang lain. Seluruh

responden telah menyukai style gambar maupun tampilan dari aplikasi motion comic. Selain itu, seluruh responden setuju bahwa penggunaan tombol dan penggunaan teks dalam aplikasi motion comic mudah digunakan dan mudah dipahami.

Selain itu, pada bagian akhir dari kuesioner terdapat kritik dan saran yang diisi oleh responden. Berikut merupakan kritik dan saran dari responden:

1. Dalam aplikasi motion comic ditambahkan fitur *game*.
2. Animasi dikembangkan lagi dengan membuat gerakan pada karakter diperhalus.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan yang didapat dari pembuatan motion comic yaitu, dapat menarik minat remaja untuk memahami cerita rakyat Legenda Gunung Arjuna dan dapat memetik pesan moral yang ada dalam cerita. Style gambar maupun tampilan yang ada pada aplikasi motion comic sesuai selera remaja sehingga dapat membantu remaja mengenal cerita rakyat Legenda Gunung Arjuna dengan mudah. Selain itu, penggunaan tombol, teks, balon kata, narasi serta suara mudah dipahami dan digunakan.

Saran untuk pengembangan aplikasi agar kedepannya menjadi lebih baik adalah diberikan fitur mini game pada aplikasi agar pengguna bisa mengasah otak sekaligus terhibur. Gerakan animasi dibuat secara halus serta dibuat dalam animasi 3D, agar terlihat lebih nyata.

DAFTAR PUSTAKA

- Danandjaja, J. (1994). *Folklor Indonesia: Ilmu Gosip, Dongeng, dan lain-lain*. Jakarta : PT Pustaka Utama Grafiti.
- Kris. (2012). *Komik dalam Perkembangannya dan Peranannya di dalam Peningkatan Minat Baca Remaja Pubertas*. Diakses November 2016, dari <https://www.scribd.com/doc/110527392/Komik-Dalam-Perkembangannya-Dan-Peranannya-Di-Dalam-Upaya-Peningkatan-Minat-Baca-Remaja-Pubertas>