

PEMBUATAN MOTION COMIC TENTANG LEGENDA GUNUNG KELUD DI JAWA TIMUR

Liana Puspita

Jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknik Program Studi Multimedia

everlasting_greenz@yahoo.com

Abstrak - Di jaman modern ini banyak sekali masyarakat yang membuat film tentang kisah cinta ataupun persahabatan yang sering kita lihat di televisi. Jarang sekali kita mendengar dan mengetahui cerita-cerita rakyat Indonesia. Kita hanya mengetahui cerita rakyat dari orang tua kita ataupun melalui cerita dari mulut ke mulut saja. Padahal banyak sekali cerita rakyat yang merupakan cerita legenda yang menjadi asal muasal terbentuknya sebuah tempat yang ada di Indonesia, dan seharusnya kita sebagai rakyat Indonesia mengetahui hal tersebut. Namun cukup banyak masyarakat yang saat ini sudah mulai melupakan cerita-cerita rakyat tersebut, karena cerita rakyat tersebut dianggap kuno dan tidak menarik. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah penyajian cerita rakyat yang lebih menarik. Untuk itu, dibuatlah sebuah aplikasi multimedia interaktif yang menceritakan tentang cerita rakyat dengan judul Motion Comic tentang Legenda Gunung Kelud di Jawa Timur. Aplikasi ini sudah melalui proses uji coba dan evaluasi. Hasil uji coba dan evaluasi menghasilkan hasil yang memuaskan dan sesuai dengan tujuan yang diinginkan karena menurut pengguna, penyajian cerita rakyat melalui aplikasi Motion Comic tentang Legenda Gunung Kelud di Jawa Timur tampil lebih menarik, dapat membantu pengguna untuk memahami cerita rakyat serta membantu pengguna dalam kegiatan belajar membaca.

(keyword : legenda, gunung kelud, cerita rakyat, motion comic)

PENDAHULUAN

Di jaman modern ini banyak sekali masyarakat yang membuat film tentang kisah cinta ataupun persahabatan yang sering kita lihat di televisi. Jarang

sekali kita mendengar dan mengetahui cerita-cerita rakyat Indonesia. Kita hanya mengetahui cerita rakyat dari orang tua kita ataupun melalui cerita dari mulut ke mulut saja. Padahal banyak sekali cerita rakyat yang merupakan cerita legenda yang menjadi asal muasal terbentuknya sebuah tempat yang ada di Indonesia, dan seharusnya kita sebagai rakyat Indonesia mengetahui hal tersebut. Namun cukup banyak masyarakat yang saat ini sudah mulai melupakan cerita-cerita rakyat tersebut, karena cerita rakyat tersebut dianggap kuno dan tidak menarik.

Oleh karena itulah, dibuat *motion comic* interaktif secara digital. *Motion comic* ini dibuat sebagai sebuah aplikasi komputer, yang dapat digunakan sebagai salah satu media yang menarik bagi anak-anak untuk membaca cerita rakyat ini. *Motion comic* ini diharapkan dapat meningkatkan rasa keingintahuan masyarakat Indonesia khususnya anak-anak untuk lebih mengenal cerita-cerita rakyat yang ada, untuk melestarikan cerita rakyat Indonesia, serta untuk memperkenalkan tempat pariwisata Gunung Kelud itu sendiri.

METODE PENELITIAN

Analisis dilakukan dengan melakukan perbandingan terhadap media buku dan internet yang menyajikan cerita tentang Legenda Gunung Kelud, serta melakukan perbandingan antara *motion comic* yang telah beredar di masyarakat. Penyajian cerita Legenda Gunung Kelud melalui buku memiliki kelebihan pada grafis *cover* sampul yang memiliki gambar menarik, namun kekurangannya adalah cerita dalam buku hanya berisi tulisan dan tidak ada gambar. Begitupula dengan media internet, hanya berisi tulisan saja dan minim gambar. Kelebihan

penyajian melalui media internet adalah adanya interaktifitas pengguna ke halaman-halaman lain yang dapat diakses pengguna. Dari beberapa motion comic yang telah ada, interaktifitasnya dirasa kurang, walaupun mereka memiliki gambar dan animasi yang menarik.

Dari hasil analisis tersebut, maka dibuatlah aplikasi motion comic yang mempunyai grafis yang menarik, animasi yang menarik serta lebih banyak interaktifitasnya.. Aplikasi ini terdiri dari screen intro, screen menu utama, screen pilih adegan, screen adegan, screen bantuan, dan screen kredit. Aplikasi ini juga dibuat untuk membantu anak dalam kegiatan belajar membaca juga. Karena terdapat beberapa tombol seperti replay yang akan mengulang setiap dialog ataupun monolog yang diucapkan dalam aplikasi ini. Salah satu screen adegan pada aplikasi ini dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1 Screen Adegan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah aplikasi selesai dibuat, maka dilakukan tahap uji coba dan evaluasi. Tahap uji coba dilakukan untuk melakukan pengecekan terhadap aplikasi yang telah dibuat. Sedangkan tahap evaluasi dilakukan dengan melakukan wawancara terhadap beberapa anak dan pendamping anak tersebut. Tahap evaluasi dilakukan setelah anak dan pendampingnya selesai menggunakan aplikasi motion comic ini. Tabel daftar pertanyaan wawancara terhadap anak dapat dilihat pada tabel 1 dan tabel pertanyaan wawancara untuk pendampingnya dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 1 Daftar Pertanyaan Wawancara pada Anak

| No. | Pertanyaan | Benar | Salah |
|------------|--|--------------|--------------|
| 1. | Dimanakah letak Gunung Kelud? | 3 | 2 |
| 2. | Siapakah nama pangeran yang dapat memenangkan sayembara? | 5 | 0 |
| 3. | Apa syarat yang diajukan Sang Putri pada Lembusura? | 5 | 0 |

Tabel 2 Daftar Pertanyaan Wawancara pada Pendamping

| No. | Pertanyaan | Jawaban |
|------------|---|--|
| 1. | Bagaimanakah fitur-fitur dalam aplikasi ini? Apakah membantu dalam kegiatan belajar membaca anak? | <ul style="list-style-type: none">- Fitur yang ada sudah cukup membantu untuk anak-anak belajar membaca, namun suara dialog yang ada masih kurang jelas- Aplikasi ini sangat membantu anak dalam kegiatan belajar membaca, anak-anak jadi lebih tertarik dalam belajar membaca menggunakan aplikasi seperti ini.- Cukup membantu anak dalam belajar membaca.- Jarak antar huruf mungkin terlalu dekat, sehingga kalau banyak teks, agak sulit dibaca oleh anak-anak. Namun, aplikasi ini cukup membantu untuk belajar membaca untuk anak. |

Berdasarkan wawancara yang dilakukan, dapat diketahui anak-anak dapat mengerti alur cerita dalam motion comic ini, hal ini dapat dilihat dari jawaban mereka atas pertanyaan yang diajukan. Selain itu, aplikasi ini juga membantu dalam kegiatan belajar membaca anak. Hal ini didapat dari hasil wawancara terhadap pendamping yang mendampingi anak tersebut saat menggunakan aplikasi motion comic ini.

KESIMPULAN DAN SARAN

Dari proses pembuatan tugas akhir mulai dari perencanaan, analisa, desain, hingga hasil akhir dan uji coba yang telah dilakukan, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut :

- Penyajian cerita rakyat melalui aplikasi Motion Comic Cerita Legenda Gunung Kelud di Jawa Timur ini membuat cerita rakyat tampil lebih menarik.
- Aplikasi ini membantu pengguna dalam kegiatan belajar membaca dan mengenal budaya Indonesia sendiri.
- Dengan aplikasi ini, selain menyajikan cerita Legenda Gunung Kelud di Jawa Timur dengan lebih menarik, juga membantu pengguna untuk memahami alur cerita Legenda Gunung Kelud di Jawa Timur dengan baik.

Selain itu, ada beberapa saran yang dapat digunakan untuk pengembangan motion comic tersebut antara lain :

- Cerita legenda lainnya dapat dijadikan aplikasi yang serupa sehingga lebih banyak lagi legenda dan budaya yang akan dikenal oleh masyarakat.
- Dialog yang terlalu panjang dapat dipecah menjadi beberapa adegan agar anak-anak tidak terlalu malas untuk membaca dialognya.
- Untuk tombol diberi warna lain saat tidak bisa digunakan