

Pembuatan Motion Comic Legenda Sura dan Baya Berbasis Flash

Kevin Andy

Jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknik
kevin_andy91@hotmail.com

Abstrak –Era Globalisasi merupakan salah satu faktor utama penyebab lunturnya budaya lokal. Salah satu budaya yang dimiliki ialah cerita legenda. Dari permasalahan tersebut dibutuhkan penyajian yang lebih menarik dalam menyajikan cerita legenda bangsa. Untuk itu dibuatlah sebuah aplikasi multimedia interaktif yang menceritakan tentang legenda Sura dan Baya. Aplikasi ini ditujukan untuk para penggemar komik demi mengenalkan legenda Sura dan Baya. Dalam aplikasi ini, Cerita Legenda Sura dan Baya, legenda disajikan dengan format *motion comic* yang menggabungkan grafis yang menarik, audio dan sentuhan animasi. Selain itu, aplikasi ini juga ditambah percabangan cerita interaktif dan tentu menjadikan aplikasi lebih menarik lagi. Aplikasi ini telah melalui proses uji coba dan evaluasi dan menghasilkan hasil yang memuaskan. Aplikasi ini telah berhasil mencapai tujuannya dalam mengenalkan legenda Sura dan Baya kepada masyarakat khususnya yang berada di kota Surabaya.

Kata kunci : globalisasi, cerita legenda, sura dan baya, motion comic

Abstract – Era of Globalization is one of the main factors causing the erosion of local culture. One of the culture is a legend. From this problems required a more attractive presentation of the legends presenting the nation. So then, an interactive multimedia application was created to tell about the legend of Sura and Baya. This application is intended for fans of comic legend by introducing Sura and Baya. In this application, Sura and Baya Legend Stories, legends presented with a motion comic format that combines attractive graphics, audio and touch animation. In addition, this application also has branching interactive stories and make it more interesting. This application has been through testing process, evaluation and produces great results. This application has successfully achieved its goal of introducing Sura and Baya legend to the people especially for people in Surabaya.

Keywords : globalization, legend story, sura and baya, motion comic

PENDAHULUAN

Tidak dapat dipungkiri bahwa sudah cukup lama kita berada di era Globalisasi. Adapun pengertian Globalisasi adalah keterkaitan dan ketergantungan antar bangsa dan antar manusia di seluruh dunia melalui perdagangan, investasi, perjalanan, budaya populer, dan bentuk-bentuk interaksi yang lain sehingga batas-batas suatu negara menjadi semakin sempit. Globalisasi adalah suatu proses di mana antar individu, antar kelompok, dan antar negara saling berinteraksi, bergantung, terkait, dan memengaruhi satu sama lain yang melintasi batas negara.

Setiap perubahan pasti memiliki dampak positif dan dampak negatif. Dampak negatif yang ditimbulkan dari globalisasi adalah sulitnya menyaring informasi, perilaku yang konsumtif, kecenderungan meniru perilaku yang buruk, mudah terpengaruh oleh hal yang tidak sesuai dengan kebiasaan atau kebudayaan suatu Negara. Hal-hal di atas merupakan faktor kuat penyebab lunturnya budaya lokal, karena budaya lokal tersebut kalah populer jika dibandingkan dengan budaya asing yang masuk.

Dalam Tugas Akhir ini, legenda Sura dan Baya dipilih sebagai contoh kasus legenda bangsa yang mulai luntur. Legenda Sura dan Baya dipilih karena dapat memberikan ruang lingkup yang tepat, tidak terlalu luas dan tidak terlalu sempit, sehingga dapat memaksimalkan hasil penelitian yang akan dicapai. Legenda tersebut sudah ada sejak lama tetapi masih banyak orang yang tidak mengetahui tentang legenda Sura dan Baya, bahkan masyarakat kota Surabaya itu sendiri.

Pengenalan legenda tersebut dapat dilakukan dengan menggunakan metode motion comic. Motion comic merupakan kombinasi antara buku komik cetak dengan animasi. Motion comic memiliki peran sebagai pengganti media kertas sebagai salah satu cara menikmati komik agar lebih menarik dan pada umumnya memiliki interaktivitas.

Dari permasalahan di atas maka munculah pertanyaan, “Bagaimana mengenalkan legenda Sura dan Baya melalui media yang memiliki interaktivitas ?” Maka Tugas Akhir ini bertujuan agar Aplikasi Motion Comic Legenda Sura dan Baya menjadi salah satu cara untuk mengenalkan legenda Sura dan Baya dengan lebih menarik.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan adalah dengan melakukan analisis media, identifikasi masalah, data survey, keadaan yang diinginkan, dan kebutuhan sistem. Pada analisis media dilakukan dengan cara observasi dan survey, maka diperoleh hasil bahwa selama ini proses penyajian cerita legenda Sura dan Baya disajikan melalui komik digital, website dan blog, video clip, dan film. Hal ini tentunya kurang menarik minat user karena media tersebut tidak memiliki interaktivitas.

Setelah melakukan analisis keadaan saat ini, maka baru bisa didapat identifikasi masalah yang terjadi. Penyampaian cerita Legenda Sura dan Baya yang ada saat ini kurang menarik dan tertinggal dengan teknologi yang ada, baik dari segi interaktivitas, grafis, maupun cerita. Penggemar komik butuh sesuatu yang baru agar dapat menarik perhatian mereka dalam mengenal Legenda Sura dan Baya.

Setelah melalui proses indentifikasi masalah, proses selanjutnya ialah mencari tahu kebutuhan yang diperlukan. Data – data yang ada diperoleh dari responden dengan survey. Survey dilakukan dengan cara pembagian kuesioner kepada warga Universitas Surabaya. Survey ini dilakukan untuk memperoleh informasi tentang kebutuhan yang diperlukan untuk membuat Motion Comic Cerita Legenda Sura dan Baya. Sampel yang digunakan dalam Tugas Akhir ini adalah 30 orang responden yang berdomisili di kota Surabaya. Berdasarkan data yang didapat, 96.7% dari 30 responden menginginkan dibuatnya komik legenda bangsa dalam bentuk motion comic yang memiliki interaktivitas.

Proses berikutnya ialah menyimpulkan keadaan yang diinginkan. Adapun keadaan yang diinginkan adalah penyajian cerita Legenda Sura dan Baya ditampilkan dalam bentuk baru yang lebih interaktif dan menarik bagi penggemar komik. Keadaan di mana cerita Legenda Sura dan Baya dapat disukai oleh masyarakat dan menjadi kebanggaan tersendiri bagi masyarakat kota Surabaya dengan dilakukan penyajian yang lebih menarik baik dari segi grafis maupun segi cerita.

Setelah itu dapat dilakukan analisis untuk mengetahui kebutuhan dari sistem. Kebutuhan sistem yang dibuat diharapkan dapat menyelesaikan atau setidaknya dapat meminimalkan masalah yang ada. Adapun kebutuhan sistem berdasarkan masalah yang telah ada dan berdasarkan keadaan yang diinginkan adalah user membutuhkan media pengenalan cerita legenda yang dibuat dengan user interface yang menarik namun sederhana. Pengguna hanya perlu menggunakan mouse saja. Alur yang dipakai dalam video motion comic dalam aplikasi ini adalah alur linier. Di beberapa bagian terdapat game sederhana dan melibatkan keputusan user dalam memilih cerita. Dari segi grafis juga dibutuhkan grafis yang dikemas dalam secara menarik dalam bentuk komik. Motion comic menampilkan grafis 2D yang memikat dipadukan dengan animasi-animasi pada adegan-adegan tertentu agar lebih memberi *impact* pada cerita. Sound juga merupakan bagian yang penting dalam aplikasi ini. Dalam Motion Comic Cerita Legenda Sura dan Baya ini masing-masing tokoh akan didubbing sesuai dengan dialog dalam script atau skenario yang ada.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah program ini dibuat, dilakukanlah tahap verifikasi dan tahap validasi terhadap aplikasi untuk mengetahui apakah aplikasi yang dibuat sudah memenuhi kebutuhan user atau tidak. Tahap verifikasi dilakukan untuk menguji apakah aplikasi yang telah dibuat sudah bebas dari eror atau tidak. Sedangkan tahap validasi dilakukan untuk mengetahui apakah aplikasi yang dibuat sudah sesuai tujuan untuk memenuhi kebutuhan user atau tidak.

Proses verifikasi dilakukan terhadap masing-masing halaman termasuk halaman interaktif yang terdapat aplikasi ini. Hal ini dilakukan agar dapat mengetahui apakah aplikasi ini telah bebas error atau tidak. Untuk contoh halaman aplikasi dapat dilihat pada Gambar 1, halaman interaktif dapat dilihat pada Gambar 2, dan halaman screen mulai dapat dilihat pada Gambar 3.

Proses validasi dilakukan dengan cara membagikan kuisisioner kepada 30 responden. Kuisisioner yang dibagikan berisi 5 buah pertanyaan dengan pilihan jawaban Ya dan Tidak.

Sebelum melakukan pengisian user diberi kesempatan untuk mencoba aplikasi yang ada terlebih dahulu tanpa membimbing proses pengoperasiannya, agar dapat mengetahui kesanggupan user dalam menjalankan aplikasi.

Proses validasi program dilakukan dengan cara penilaian user terhadap aplikasi. Penilaian yang dimaksud disini adalah apakah program sesuai dengan tujuan dan apakah program berguna bagi user dalam mengenalkan legenda Sura dan Baya. Untuk daftar pertanyaan dan penilaian user terhadap aplikasi dapat dilihat pada Tabel 1.



Gambar 1. Tampilan Screen Menu Utama



Gambar 2. Tampilan Menu Ulangi



Gambar 3. Tampilan Screen Mulai

Tabel 1. Penilaian User Terhadap Aplikasi

No.	Pertanyaan	Sangat	Cukup	Kurang
1	Apakah kamu tertarik untuk menggunakan aplikasi Motion Comic Cerita Legenda Sura dan Baya ini?	25 orang 83%	5 orang 17%	0 orang 0%
2	Apakah gambar dan warna yang digunakan dalam aplikasi Motion Comic Cerita Legenda Sura dan Baya sudah menarik?	25 orang 83%	3 orang 10%	2 orang 7%
3	Apakah animasi motion comic pada aplikasi Motion Comic Cerita Legenda Sura dan Baya tampil lebih menarik dari media penyampaian lain yang sudah Anda ketahui?	27 orang 90%	2 orang 7%	1 orang 3%
4	Apakah kamu dapat memahami alur cerita Legenda Sura dan Baya yang ada dalam motion comic ini?	25 orang 83%	5 orang 17%	0 orang 0%
5	Apakah menu interaktif yang disediakan sudah menarik?	26 orang 87%	3 orang 10%	1 orang 3%

Mayoritas target audience Motion Comic Cerita Legenda Sura dan Baya memberikan kesan positif dari hasil kuesioner di atas. Hal ini menunjukkan Motion Comic Cerita Legenda Sura dan Baya ini cukup menarik bagi target audience. Ringkasan dari hasil kuisisioner tersebut adalah sebagai berikut :

1. 83% dari 30 responden pengguna berpendapat bahwa mereka tertarik untuk menggunakan aplikasi Motion Comic Cerita Legenda Sura dan Baya.

2. 83% dari 30 responden berpendapat bahwa penggunaan gambar dan warna dalam aplikasi Motion Comic Cerita Legenda Sura dan Baya sudah bagus.
3. 90% dari 30 responden berpendapat bahwa animasi motion comic pada aplikasi Motion Comic Cerita Legenda Sura dan Baya membuat cerita legenda Sura dan Baya tampil lebih menarik dibandingkan media lain yang sudah pernah dibuat.
4. 83% dari 30 responden dapat memahami dengan baik alur cerita Motion Comic Cerita Legenda Sura dan Baya.
5. 87% dari 30 responden berpendapat bahwa menu interaktif yang terdapat pada aplikasi Motion Comic Cerita Legenda Sura dan Baya sudah menarik.

KESIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil penelitian diatas maka dapat diperoleh beberapa kesimpulan :

- Penyajian cerita legenda melalui aplikasi Motion Comic Cerita Legenda Sura dan Baya ini membuat cerita legenda lebih menarik.
- Penambahan percabangan dan interaktivitas membuat user lebih menikmati cerita Legenda Sura dan Baya.
- Dengan aplikasi ini, selain menyajikan cerita Legenda Sura dan Baya dengan lebih menarik, juga membuat user memahami alur cerita.

Dari hasil penelitian diatas juga mendapatkan masukan agar :

- Aplikasi dapat dikembangkan menjadi 3D dan memiliki interaktivitas.

DAFTAR PUSTAKA

- Albrecht, C. (2008, Juli 30). The Rise of Motion Comics Online. <http://newteevee.com/2008/07/30/the-rise-of-motion-comics-online/>. (Diakses pada tanggal 15 Januari 2013).
- Draper, C. (2010). What's the Point of a Motion Comic. <http://comicsworthreading.com/2009/08/23/e-point-of-a-motion-comic/>. (Diakses pada tanggal 15 Januari 2013).
- Long, G. (2008). Motion Comics: A State of the Art. <http://www.guttergeek.com/motioncomics/motioncomics.html>. (Diakses pada tanggal 15 Januari 2013).
- Marvel Comic. Marvel Motion Comics. http://www.marvel.com/motion_comics (Diakses pada tanggal 15 Januari 2013).
- Samsuni (2009). Asal Usul Nama Kota Surabaya. <http://ceritarakyatnusantara.com/id/folklore/302-Asal-Usul-Nama-Kota-Surabaya>. (Diakses pada tanggal 15 Januari 2013).

Scholte, J.A., (2002). *What Is Globalization? The Definitional Issue*. United Kingdom: Department of Politics and International Studies. University of Warwick.

Rahimsah, M.B. (2001). *Asal Usul Surabaya*. Bintang Indonesia : Jakarta.