

PERANCANGAN ANIMASI INTERAKTIF PENGENALAN TOKOH PAHLAWAN ACEH BERBASIS ADOBE FLASH

Zuhri¹, Sarini Vita Dewi²

*Prodi Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Ubudiyah Indonesia,
Jl. Alue Naga, Tibang. Kec. Syiah Kuala, Banda Aceh, Indonesia www.uui.ac.id //
Email : zuhri.ti.12@gmail.com¹, Vita@uui.ac.id²*

ABSTRAK

Pemanfaatan teknologi secara otomatis memberi kemudahan dalam penyampaian sebuah informasi. Dalam penelitian ini pemanfaatan teknologi dapat dilakukan dengan menggunakan animasi untuk menyampaikan pengetahuan tentang sejarah pahlawan Aceh yang telah berjasa dalam mempertahankan daerah tanah lahirnya, dan juga mempunyai peran penting terhadap kemerdekaan negara Indonesia ini dalam mempertahankan wilayah ujung barat pulau sumatera dari penjajahan bangsa asing. Namun sayangnya pengetahuan terhadap sejarah perjuangan pahlawan Aceh pada generasi muda masih rendah. Hal ini dikarenakan kurangnya minat generasi muda dan kurangnya kepedulian masyarakat dalam menerapkan ilmu pengetahuan sejarah kepada generasi muda. Dari permasalahan ini maka penulis melakukan penelitian tentang perancangan animasi interaktif pengenalan tokoh pahlawan Aceh berbasis *Adobe Flash*. *Software* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Adobe Flash Professional CS5*, *Adobe Photoshop*, *Format Factory*, dan *GoldWave* sebagai *software* pendukung. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif yang merupakan metode penelitian yang lebih difokuskan dengan situasi atau fenomena-fenomena yang diteliti. Adapun juga tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperkenalkan dan memberi ilmu pengetahuan sejarah pahlawan Aceh kepada setiap generasi muda dan untuk mengingatkan kembali atau mengenang akan jasa para pahlawan.

Kata Kunci : *Pahlawan Aceh, Animasi Interaktif, Sejarah*

ABSTRACT

The use of technology will automatically provide convenience in the delivery of information. In this study, the use of technology can be done by using animation to convey knowledge about the history of Aceh heroes who had been instrumental in maintaining the land area of birth, and also have an important role to the independence of Indonesia's state in defending the western tip of Sumatra island nation from foreign occupation. Unfortunately, knowledge of the history of the struggle heroes of Aceh on the younger generation is still low. This is due to lack of interest of young people and the lack of public awareness in applying the science of history to younger generations. Of these problems, the authors conducted research on the design of interactive animated introduction to the hero of Aceh based on Adobe Flash. Software used in this study is Adobe Flash Professional CS5, Adobe Photoshop, Format Factory, and GoldWave as supporting software. The method used in this study is a qualitative method which is a method that is more focused research with the situation or phenomenon under study. As is also the purpose of this study was to introduce and provide historical science Aceh hero to every young generation and of recalling or remembering would merit heroes.

Keywords : *Hero Aceh, Interactive Animation, History*

1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan negara yang dikenal dari berbagai peristiwa sejarahnya terutama yang berhubungan dengan peristiwa sejarah kemerdekaan negara Indonesia itu sendiri, dimana peristiwa – peristiwa yang terjadi dalam menuju kemerdekaan Indonesia, meliputi dari berbagai tahapan, yaitu masa sebelum penjajahan, masa

penjajahan, sampai pada masa kemerdekaan. Dengan terjadinya peristiwa-peristiwa tersebut negara Indonesia ini banyak melahirkan para pahlawan bangsa yang begitu gagah dan berjasa dalam memperjuangkan kemerdekaan bangsa Indonesia. Tokoh pahlawan Aceh sendiri, selain mempertahankan daerah tanah lahirnya, mereka juga mempunyai peran penting terhadap kemerdekaan negara Indonesia ini dalam

mempertahankan wilayah ujung barat pulau sumatera dari penjajahan bangsa asing, dengan pengorbanan dan pertumpahan darah yang seharusnya dapat dihargai dan dapat di pelajari dari kisah perjuangannya, namun pengetahuan terhadap sejarah tokoh pahlawan Aceh kepada sebagian generasi muda saat ini masih kurang, hal ini disebabkan dengan kurangnya minat dari generasi-generasi muda sendiri untuk mengetahui sejarah perjuangan para tokoh pahlawan Aceh. Berdasarkan informasi yang didapatkan terhadap sejarah perjuangan para pahlawan Aceh, umumnya masih dijelaskan dalam bentuk teks saja yang didapatkan dari buku-buku maupun dari sumber-sumber lainnya. Sehingga hal ini bisa saja terkesan tidak menarik dan membosankan terhadap generasi muda untuk mengetahui sejarah dari para tokoh pahlawan Aceh.

1.2 Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah mengolah informasi yang berkaitan tentang sejarah tokoh pahlawan Aceh yang dulunya dari bentuk teks menjadi ke dalam bentuk animasi dan mengaplikasikan seluruh informasi tentang sejarah pahlawan Aceh, sehingga dapat dijadikan media pembelajaran untuk memperkenalkan dan memberi ilmu pengetahuan tentang sejarah pahlawan Aceh kepada setiap generasi muda maupun yang akan datang agar dapat mengingatkan kembali dan mengenang akan jasa para pahlawan Aceh.

1.3 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian sebagai berikut:

1. Dapat menghasilkan informasi secara menarik dan mudah dipahami tentang sejarah tokoh pahlawan Aceh dengan animasi interaktif
2. Dapat mengaplikasikan informasi tentang sejarah pahlawan Aceh menjadi animasi interaktif.
3. Dapat memperkenalkan dan memberi ilmu pengetahuan tentang sejarah tokoh pahlawan Aceh kepada generasi muda maupun yang akan datang
4. Dapat mengingatkan kembali dan mengenang akan jasa perjuangan para pahlawan Aceh dengan animasi interaktif

1.4 Batasan Masalah

Sehubungan dengan keterbatasan waktu yang diperlukan dan untuk menghindari adanya perluasan cakupan masalah dari tujuan dan lebih terarah maka penulis memberikan batasan masalah sebagai berikut:

1. Pembuatan animasi interaktif ini hanya memperkenalkan tokoh pahlawan Aceh kepada generasi muda agar dapat dikenang kembali dan tidak dilupakan.

2. Tokoh pahlawan Aceh yang digunakan pada animasi interaktif ini hanya 10 karakter yang ditentukan.
3. Animasi yang ditampilkan hanya menjelaskan latarbelakang pahlawan, perjuangan pahlawan, dan meninggalnya pahlawan.
4. Animasi interaktif ini hanya dihasilkan dalam bentuk 2 dimensi saja.

2. Bahan dan Metode Penelitian

2.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian kualitatif, merupakan suatu metode penelitian yang lebih difokuskan dengan situasi atau fenomena-fenomena yang diteliti.

2.2 Lokasi Penelitian

Dilakukan pada Pusat Dokumentasi dan Informasi Aceh, yang berada tepat dalam lokasi Museum Aceh yang beralamat Jln. Sultan Salahuddin, Banda Aceh.

2.3 Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilakukan dari mulai perizinan dalam pengambilan data awal sampai dengan penyusunan penelitian dilakukan selama enam bulan yakni dari bulan Oktober tahun 2015 hingga bulan Maret tahun 2016.

2.4 Software Yang Digunakan

Dalam penelitian ini adalah *Adobe Flash Professional CS5*, *Adobe Photoshop*, *Format Factory*, dan *GoldWave* sebagai *software* pendukung.

2.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui pengumpulan data lapangan dan studi literatur, dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Pengumpulan Data Lapangan
Merupakan teknik pengumpulan data dengan mengamati secara langsung sumber atau objek yang akan diteliti, yaitu dengan mengadakan peninjauan secara langsung ke Museum Aceh. Hasil dari pengumpulan data lapangan merupakan data primer. Teknik pengumpulan data ini menggunakan metode pengumpulan data berupa wawancara dan observasi yang dilakukan langsung pada Museum Aceh.
2. Studi Literatur
Merupakan teknik pengumpulan data yang diperoleh dengan mengumpulkan referensi baik, internet maupun sumber-sumber lainnya mengenai tentang penelitian yang diteliti. Hasil dari penelitian ini merupakan data sekunder.

2.6 Teknik Pengolahan Data

Dalam metode pengolahan data diperlukan tahap-tahap dalam penelitian yang akan dirincikan sebagai berikut:

- a. Analisa Data
Analisa data adalah sebuah proses yang memahami secara mendalam pemahaman terhadap data-data yang diperoleh dalam penelitian ini, yang bertujuan untuk mengetahui potensi, kendala dan solusi yang akan dilakukan di dalam proses penelitian.
- b. Konsep dan Perencanaan
Setelah proses analisa data dilakukan dan kemudian dikembangkan menjadi konsep dasar yang bertujuan untuk merencanakan sebuah gambaran yang akan didesain dalam proses penelitian.
- c. Desain
Tahap desain ini merupakan akhir dari konsep perencanaan yang telah dikembangkan secara detail dan digambarkan ke dalam bentuk animasi sesuai dengan kebutuhan dalam proses penelitian.

2.7 Perancangan Animasi

Perancangan animasi interaktif pengenalan tokoh pahlawan Aceh ini, dilakukan dengan beberapa tahap antara lain sebagai berikut:

2.7.1 Menentukan Tokoh Pahlawan

Tokoh pahlawan yang ditentukan dalam perancangan animasi interaktif pengenalan tokoh pahlawan Aceh ini adalah Teuku Umar, Cut Nyak Dhien, Laksamana Keumalahayati, Cut Meutia, Teungku Chik Di Tiro, Sultan Iskandar Muda, Panglima Polem, Pocut Baren, Pocut Meurah Intan, dan Teuku Nyak Arif.

2.7.2 Storyboard

Storyboard adalah sketsa sederhana yang menggambarkan Aplikasi Interaktif Pengenalan Tokoh Pahlawan Aceh Berbasis Flash. Pembuatan storyboard bertujuan untuk menyesuaikan tata urutan tampilan serta untuk melihat kelancaran dalam hal cerita animasi yang ditampilkan.

2.7.3 Desain gambar

Desain gambar yang akan dilakukan pada tahap perancangan animasi menggunakan *software Adobe Flash Professional CS5* untuk mendesain objek-objek gambar yang dijadikan animasi bergerak. Dan untuk desain *background* menggunakan *software adobe photoshop CC*.

2.7.4 Menentukan Layer (Scene)

Jumlah layar yang akan digunakan pada tahap perancangan animasi interaktif pengenalan tokoh pahlawan Aceh berbasis

Adobe Flash, penulis menentukan 13 layar (*scene*) pada proses pembuatannya.

2.7.5 Action Script

Action script yang digunakan pada perancangan animasi pengenalan tokoh pahlawan Aceh ini adalah *action script 2.0* merupakan bahasa pemrograman yang digunakan dalam *software Adobe Flash* untuk memberikan instruksi atau perintah pada objek yang ingin ditentukan.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Produksi

Adapun proses pembuatan dalam memproduksi animasi pengenalan tokoh pahlawan Aceh ini dilakukan dengan beberapa tahapan. Tahap pertama adalah penulis harus memahami jelas sejarah perjuangan dari setiap tokoh pahlawan Aceh yang sudah ditentukan. Kemudian proses pemahaman dianalisa sehingga menghasilkan sebuah konsep cerita untuk animasi yang akan ditampilkan. Setelah tahapan ini dilakukan maka penulis melanjutkan untuk tahapan lain sebagai berikut:

3.1.1 Desain Karakter Tokoh Pahlawan

Dalam mendesain karakter tokoh pahlawan, penulis menggunakan *software adobe flash professional CS5*. Objek yang didesain sesuai dengan gambar aslinya. Hasil gambar yang didesain bisa dilihat pada tampilan gambar 4.1.



Gambar 4.1 Hasil Desain Karakter Tokoh Pahlawan Aceh

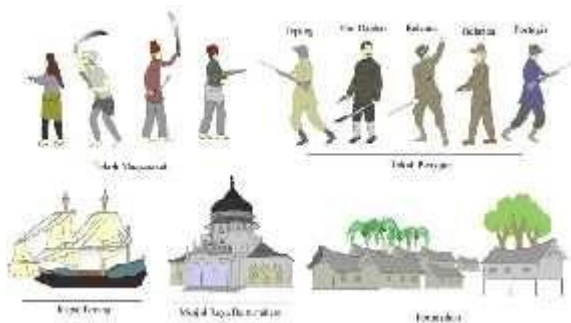
Setelah proses mendesain semua karakter tokoh pahlawan yang dibutuhkan, maka penulis melanjutkan desain kedua untuk setiap tokoh pahlawan yang akan dijadikan sebagai objek animasi bergerak. Hasil desain kedua bisa dilihat pada gambar 4.2.



Gambar 4.2 Gambar Animasi Bergerak

3.1.2 Desain Gambar Pendukung

Dalam pembuatan animasi pengenalan tokoh pahlawa Aceh, objek/gambar pendukung sangat dibutuhkan untuk melengkapi tampilan animasi menjadi lebih menarik, desain gambar pendukung di ikuti sesuai dengan alur cerita yang sudah ditentukan (*storyboard*). Gambar yang didesain adalah tokoh masyarakat, tokoh penjajah, mesjid raya baiturrahman, kapal perang, dan perumahan. Hasil desain gambar pendukung bisa dilihat pada tampilan gambar 4.3 sebagai berikut.



Gambar 4.3 Hasil Desain Gambar Pendukung

3.2 Hasil Akhir

hasil akhir yang didapatkan pada penelitian ini dalam pembuatan animasi pengenalan tokoh pahlawan Aceh berbasis *adobe flash*, bisa dilihat pada gambar-gambar berikut ini.



Gambar 4.9 Tampilan Utama Animasi Pengenalan Tokoh Pahlawan Aceh

Tampilan utama ini menceritakan tampilan pembuka pada saat animasi dijalankan dan ketika

proses animasi berjalan maka akan menampilkan semua tokoh pahlawan yang akan diperkenalkan.



Gambar 4.10 Tampilan Animasi Pengenalan Pahlawan Teuku Umar

Tampilan animasi ini hanya menceritakan tentang sejarah perjuangan teuku umar pada masa penjajahan Belanda terhadap Aceh.



Gambar 4.11 Tampilan Animasi Pengenalan Pahlawan Cut Nyak Dhien

Tampilan animasi ini juga merupakan tampilan yang menceritakan sejarah perjuangan cut nyak dhien pada masa penjajahan Belanda terhadap Aceh.



Gambar 4.12 Tampilan Animasi Pengenalan Pahlawan Keumalahayati

Tampilan animasi ini menceritakan sejarah perjuangan keumalahayati pada masa penjajahan portugis dan Belanda terhadap Aceh.



Gambar 4.13 Tampilan Animasi Pengenalan Pahlawan Cut Meutia

Tampilan animasi ini merupakan tampilan yang menceritakan sejarah perjuangan cut meutia pada masa penjajahan Belanda terhadap Aceh.



Gambar 4.14 Tampilan Animasi Pengenalan Pahlawan Sultan Iskandar Muda

Tampilan animasi ini merupakan tampilan yang menceritakan sejarah perjuangan sultan iskandar muda pada masa penjajahan Portugis terhadap kerajaan Aceh.



Gambar 4.15 Tampilan Animasi Pengenalan Pahlawan Teungku Chik Di Tiro

Tampilan animasi ini menceritakan sejarah perjuangan Teungku Chik Di Tiro pada masa penjajahan Belanda terhadap Aceh.



Gambar 4.16 Tampilan Animasi Pengenalan Pahlawan Panglima Polem

Tampilan animasi ini menceritakan sejarah perjuangan dari panglima polem pada masa penjajahan Belanda terhadap Aceh.



Gambar 4.17 Tampilan Animasi Pengenalan Pahlawan Pocut Baren

Tampilan animasi ini menceritakan sejarah perjuangan pocut baren pada masa penjajahan Belanda terhadap Aceh.



Gambar 4.18 Tampilan Animasi Pengenalan Pahlawan Pocut Meurah Intan

Tampilan animasi ini menceritakan tentang sejarah perjuangan pocut meurah intan pada masa penjajahan Belanda terhadap Aceh.



Gambar 4.20 Tampilan Halaman Sejarah Aceh

Tampilan halaman ini hanya sebagai tampilan pelengkap untuk menjelaskan latarbelakang Aceh hingga Aceh bergabung dengan Indonesia.



Gambar 4.21 Tampilan Halaman Galeri

Tampilan halaman ini cuma menampilkan gambar-gambar asli dari tokoh pahlawan Aceh dengan tujuan untuk mengenal tokoh asli dari para pahlawan.

5.1 Kesimpulan

Setelah melakukan tahapan dalam proses pembuatan animasi interaktif pengenalan tokoh pahlawan Aceh berbasis *adobe flash*, penulis mengambil kesimpulan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Dalam penelitian ini total *frame* yang digunakan untuk menghasilkan animasi pengenalan tokoh pahlawan Aceh adalah 36.082 *frame*.
2. Pada sebagian objek gambar yang digunakan dalam animasi pengenalan tokoh pahlawan Aceh ini, dibuat melalui halaman *movie clip* dengan tujuan untuk memudahkan proses pembuatan animasi.
3. Animasi pengenalan tokoh pahlawan Aceh ini dibuat bertujuan untuk memberikan informasi serta gambaran kejadian yang terjadi pada masa penjajahan.
4. Setiap tokoh pahlawan yang dijelaskan dalam penelitian ini sesuai dengan pemaparan sejarah perjuangannya, dan durasi yang ditampilkan juga berbeda.

Daftar Pustaka

- Ariani, Desy. 2014. Aplikasi Interaktif Pengenalan Pahlawan Revolusi Indonesia Berbasis Multimedia (Studi Kasus di MI AL-GINA). *Jurnal STMIK Bina Sarana Global*
- Dayat, Heri. 2011. Menjadi Master Photoshop Untuk Pemula dari Nol Hingga Mahir. Penerbit Dunia Komputer
- Haryadi, Edy. 2014. Hero(2): Malahayati, Laksamana Muslimah Penakluk Penjajah. <http://m.dream.co.id/dinar/keumala-hayati-laksamana-muslimah-penakluk-penjajah--141110w.html>, Diakses pada tanggal 8 Desember 2015
- MADCOMS. 2011. Kupas Tuntas Adobe Flash Professional CS5. Yogyakarta : Penerbit Andi
- Putra, Ilham Eka, S.kom., M.Hum. 2013. Teknologi Media Pembelajaran Sejarah Melalui Pemanfaatan Multimedia Animasi Interaktif. *Jurnal STMIK Indonesia Pandang*

- Redaksi, 2012. Sejarah Panglima Polem. <http://www.tendasejarah.com/2012/11>, Diakses pada tanggal 9 Desember 2015
- Rusdi, Zulkifli. 2013. Aplikasi Media Pembelajaran Sejarah Kemerdekaan Republik Indonesia Menggunakan Metode Computer Assisted Instructions(CAI). *Jurnal STMIK Budidarma Medan*
- Sugihartono, R.A., Basnender Herryprilosadoso, & Asmoro Nurhadi. 2010. *Animasi Kartun Dari Analog Sampai Digital*, Jakarta : Penerbit PT.Indeks
- Thajeb, Dr. Sjarif, et al. 1987. Pocut Meurah Intan Srikandi Nasional Dari Tanah Rencong. Jakarta : Penerbit Yayasan TP Aceh
- Wanti, Irini Dewi, et al. 1996. Enam Pahlawan Nasional Asal Aceh. Banda Aceh : Penerbit Balai Kajian Sejarah dan Nilai Tradisional