

ANIMASI 2D INTERAKTIF CERITA RAKYAT ASAL MULA SELAT BALI

P.T. Eka Yudhi Pratama¹⁾, I Made Darma Susila²⁾, I Gede Harsemadi³⁾

STMIK STIKOM BALI

Jalan Raya Puputan Niti Mandala, telp: +62(361)244445 / Fax: +62(361)256773
eka.descartez@gmail.com¹⁾, darma_s@stikom-bali.ac.id²⁾, gedeharsemadi@gmail.com³⁾.

Abstrak

Multimedia interaktif merupakan *multimedia* yang didalamnya dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh penggunanya. Sehingga pengguna dapat memilih apa saja yang dikehendaki untuk menuju ke proses selanjutnya. *Multimedia* interaktif dapat dijadikan sebagai sarana pembelajaran serta sarana interaksi antara user dengan program aplikasi. Salah satu pemanfaatan *multimedia* interaktif dapat digunakan dalam pembuatan aplikasi mengenai cerita rakyat, dongeng, dan lain sebagainya. Cerita rakyat interaktif merupakan salah satu cara yang menarik untuk menikmati suatu cerita. Perlunya pelestarian terhadap cerita rakyat Bali karena cerita rakyat Bali merupakan salah satu kekayaan seni dan budaya pulau Bali. Salah satu cara pengenalan cerita Bali kepada masyarakat adalah lewat media informasi berupa animasi 2D. Proses awal perancangan animasi dimulai dengan menentukan ide, membuat storyboard, membuat objek animasi, pembuatan animasi, pemberian *dubbing* narasi, *background* dan *rendering*. Perancangan ini akan menghasilkan animasi 2D interaktif cerita rakyat asal mula selat Bali. Hasil kuesioner terhadap 20 responden mengenai tampilan dan penggunaan animasi 2D, mayoritas responden mengatakan tampilan animasi 2D sudah menarik dan mudah untuk digunakan.

Kata Kunci : *Multimedia* Interaktif, Cerita rakyat Bali, Aplikasi *mobile*, Android.

Abstract

Interactive multimedia is a multimedia that contain by the controlling device that can be operated by the user, so the user can choose anything what they are needed to go to the next process. Interactive multimedia can be used as learning medium and interaction medium between the users with the application program. One of the interactive multimedia uses can be used in the making of application about folklore, fairytale, etc. Interactive folklore is one of interesting way to enjoyed fairytale. This Balinese fairytale its very important because Balinese folklore is one of the art resource and the culture of Bali island. One of other ways to introduce Balinese folklore to the society is trough the information media such as 2D animation. The beginning process of design animation is determining the idea, making the storyboard, create the animation objects, making the animation, narration dubbing, giving a background and rendering. This design produce a 2D animation of the interactive 2d animation folklore about the origin of the straits of Bali. The result of the questionnaire from 20 respondents regarding the interface and utilizing of 2D animation, the majority of respondents said the interface of 2D animation and the application is attractive and user friendly.

Keywords: *Interactive Multimedia, Balinese folklore, Mobile applications, Android.*

1. Pendahuluan

Saat ini, sangat banyak budaya asing masuk dan berkembang di Indonesia. Mulai dari pakaian, makanan, gaya hidup sampai buku cerita anak juga di dominasi oleh budaya asing. Ini terbukti dari banyaknya anak-anak yang lebih mengenal cerita-cerita asing seperti Cinderella, Putri tidur, Pinokio dan cerita asing lainnya dari pada cerita-cerita dalam negeri seperti Timun Emas, Malin Kundang dan cerita rakyat lainnya. Semakin populernya cerita-cerita asing di Indonesia berimbas pada semakin langkanya cerita-cerita rakyat di kalangan masyarakat khususnya di lingkungan anak-anak Indonesia.

Di zaman *modern* seperti saat ini sudah sangat banyak cerita rakyat yang hanya menjadi sebuah cerita dongeng yang dilupakan oleh masyarakat. Banyak dari masyarakat hanya menganggap cerita tersebut sebatas dongeng atau mitos kuno yang hanya di implementasikan melalui sebuah buku.

Banyak dari anak-anak yang hanya mendengarnya dari orang tua mereka, tanpa mengetahui asal usul maupun keaslian dari cerita tersebut yang belum tentu kebenarannya. Kebanyakan orang-orang memiliki cerita yang berbeda-beda mengenai kisah dari cerita tersebut.

Selat Bali merupakan salah selat yang memisahkan Pulau Bali dan Pulau Jawa. Selat ini memiliki keindahan pantai yang menarik wisatawan untuk berkunjung, dibalik keindahannya ternyata selat ini memiliki cerita yang diyakini oleh rakyat Bali tentang asal mulanya.

Oleh karena itu saya mencoba untuk membuat Animasi 2D interaktif mengenai cerita rakyat Bali yaitu tentang asal mula Selat Bali. Diharapkan dengan video ini mampu menjelaskan mengenai cerita rakyat dengan jelas dan bersifat nyata.

2. Tinjauan Pustaka

2.1 Animasi

Animasi adalah gambar bergerak berbentuk dari sekumpulan objek (gambar) yang disusun secara beraturan mengikuti alur pergerakan yang telah ditentukan pada setiap pertambahan hitungan waktu yang terjadi. Gambar atau objek yang dimaksud dalam definisi di atas bisa berupa gambar manusia, hewan, maupun tulisan. Pada proses pembuatannya sang pembuat animasi atau yang lebih dikenal dengan animator harus menggunakan logika berfikir untuk menentukan alur gerak suatu objek dari keadaan awal hingga keadaan akhir objek tersebut. Perencanaan yang matang dalam perumusan alur gerak berdasarkan logika yang tepat akan menghasilkan animasi yang menarik untuk disaksikan [11].

2.2 Cerita Rakyat

Cerita rakyat adalah cerita yang berasal dari masyarakat dan berkembang dalam masyarakat pada masa lampau yang menjadi ciri khas setiap bangsa yang memiliki kultur budaya yang beraneka ragam mencakup kekayaan budaya dan sejarah yang dimiliki masing-masing bangsa. Pada umumnya, cerita rakyat mengisahkan tentang suatu kejadian di suatu tempat atau asal muasal suatu tempat. Tokoh-tokoh yang dimunculkan dalam cerita rakyat umumnya diwujudkan dalam bentuk binatang, manusia maupun dewa [3]. Ada dua jenis cerita rakyat yaitu puisi dan prosa. Cerita rakyat dalam bentuk prosa terdiri atas :

a. Mite

Mite atau mitos merupakan cerita yang diyakini kebenarannya oleh masyarakat pendukungnya. Mite dianggap suci, seakan akan tak tersentuh karena kesuciannya itu, mite tak boleh diucapkan secara sembarang. Tokoh-tokohnya ialah dewa-dewi dikayangan. Peristiwa yang terjadi dianggap benar-benar pernah terjadi [3].

b. Legenda

Legenda adalah cerita prosa rakyat yang dianggap oleh yang mempunyai cerita sebagai sesuatu yang benar-benar terjadi. Oleh karena itu, legenda sering kali dianggap sebagai "sejarah" kolektif (folk history). Walaupun demikian, karena tidak tertulis, maka kisah tersebut telah mengalami distorsi sehingga sering kali jauh berbeda dengan kisah aslinya. Oleh karena itu, jika legenda hendak dipergunakan sebagai bahan untuk merekonstruksi sejarah, maka legenda harus dibersihkan terlebih dahulu bagian-bagiannya dari yang mengandung sifat-sifat folklor. Menurut Pudentia, legenda adalah cerita yang dipercaya oleh beberapa penduduk setempat benar-benar terjadi, tetapi tidak dianggap suci atau sakral yang juga membedakannya dengan mite. Terjadinya selalu diliputi oleh suasana ghaib dan spektakuler sehingga benda-benda itu tiba-tiba saja berada ditempat itu [3].

c. Dongeng

Dongeng merupakan suatu kisah yang diangkat dari pemikiran fiktif dan kisah nyata, menjadi suatu alur perjalanan hidup dengan pesan moral yang mengandung makna hidup dan cara berinteraksi dengan makhluk lainnya. Dongeng juga merupakan dunia hayalan dan imajinasi dari pemikiran seseorang yang kemudian diceritakan secara turun-temurun dari generasi ke generasi. Terkadang kisah dongeng bisa membawa pendengarnya terhanyut ke dalam dunia fantasi, tergantung cara penyampaian dongeng tersebut dan pesan moral yang disampaikan [3].

2.3 Multimedia

Alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan *teks*, *grafik*, *animasi*, *audio* dan *video*. Sedangkan *multimedia* dalam konteks komputer adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan *teks*, *grafik*, *audio*, *video*, dengan menggunakan *tools* yang memungkinkan pemakai berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi. Dari asal katanya *multi* dan *medium*, dan beberapa pengertian tentang *multimedia* diatas, dapat disimpulkan bahwa *multimedia* adalah sebuah

alat untuk menyampaikan informasi untuk tujuan tertentu melalui perantara suara, gambar, atau keduanya sekaligus.

2.4 Multimedia Interaktif

Pengertian interaktif sendiri dalam penggunaan *multimedia* adalah dialog *sensorik* yang terjadi antara manusia dan program komputer. *Multimedia interaktif* adalah suatu *multimedia* yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang diinginkan untuk proses selanjutnya. Berdasarkan pengertian *multimedia interaktif* diatas, penulis menyimpulkan bahwa *multimedia interaktif* adalah sebuah perantara untuk menyampaikan sebuah informasi kepada *usermedia* tersebut yang melibatkan *user* langsung dalam pengoperasian *media* tersebut secara aktif karena disertai pengontrol agar *user* dapat mengatur penerimaan informasi dalam *media* tersebut[2].

2.5 Android

Android merupakan sistem operasi *Mobile* berbasis *kemel Linux* yang dikembangkan oleh *android Inc*, dan kemudian diakuisisi oleh Google. Sistem operasi ini bersifat *open source* sehingga para programmer dapat membuat aplikasi secara mudah. Kehadiran Android diperkirakan mampu bersaing dengan sistem operasi *Mobile* lainnya seperti *Blackberry*, *Symbian*, dan *iPhone*. Salah satu keunggulan *Android* terletak pada bervariasinya merek ponsel yang mengadopsi sistem operasi ini. Oleh karena itu, tidak heran jika melihat beragam merek ponsel menggunakan sistem operasi ini, seperti *HTC*, *Samsung*, dan lain sebagainya. *Google* pun juga merilis ponsel dengan nama *Google Nexus One*. Fenomena ini tentu mengakibatkan sebagai konsumen memiliki banyak pilihan dalam menggunakan ponsel bersistem operasi *Android*. Tidak sama dengan *iPhone* yang bentuknya persis untuk setiap seri atau *Blackberry* yang jumlahnya terbatas, ponsel berbasis *Android* memiliki banyak bentuk dan merek.

2.6 Pengertian Dasar Adobe Flash

Flash merupakan *software* yang memiliki kemampuan menggambar sekaligus menganimasikannya, serta mudah dipelajari. *Flash* tidak hanya digunakan dalam pembuatan animasi, tetapi pada zaman sekarang ini *flash* juga banyak digunakan untuk keperluan lainnya seperti dalam pembuatan *game*, presentasi, membangun web, animasi pembelajaran, bahkan juga dalam pembuatan *film*. Animasi yang dihasilkan *flash* adalah animasi berupa *file movie*. *Movie* yang dihasilkan dapat berupa *grafik* atau *teks*. *Grafik* yang dimaksud disini adalah *grafik* yang berbasis *vektor*, sehingga saat diakses melalui internet, animasi akan ditampilkan lebih cepat dan terlihat halus. Selain itu *flash* juga memiliki kemampuan untuk mengimpor *file* suara, *video* maupun *file* gambar dari aplikasi lain [5].

2.7 UML

Unified Modeling Language (UML) adalah sebuah bahasa yang telah menjadi standar dalam industry untuk visualisasi, merancang dan mendokumentasikan sistem piranti lunak. *UML* menawarkan sebuah standar untuk merancang model untuk semua jenis aplikasi piranti lunak, dimana aplikasi tersebut dapat berjalan pada piranti keras, sistem operasi dan jaringan apapun, serta ditulis dalam bahasa pemrograman apapun. *UML* terdiri dari beberapa diagram yang diantaranya *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Sequence Diagram*, dan *Class Diagram*[5].

3.1 Rancangan Umum

Metode perancangan system yang digunakan adalah metode *Multimedia Development Life Cycle*. Metode pengembangan sistem yang digunakan pada penelitian ini adalah metodologi *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Metode pengembangan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) terdiri dari 6 tahapan, yaitu *concept*, *design*, *material collecting*, *assembly*, *testing*, *distribution*.

3.1 Data

Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini metode pengumpulan *data* yang digunakan adalah sebagai berikut:

Metode Angket (Kuesioner)

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan *data* yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pernyataan tertulis kepada responden untuk di jawabnya. Kuesioner yang digunakan oleh peneliti sebagai instrumen penelitian, metode yang digunakan adalah dengan kuesioner tertutup.

Instrumen yang digunakan untuk mengukur variabel penelitian ini dengan menggunakan skala likert 5 poin. Jawaban responden berupa pilihan dari lima alternatif yang ada, yaitu :
SS : Sangat Setuju S : Setuju N : Netral TS : Tidak Setuju STS : Sangat Tidak Setuju

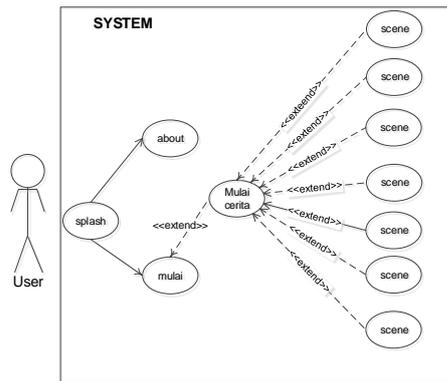
Metode Wawancara

Merupakan teknik pengambilan *data* di mana peneliti langsung berdialog dengan responden untuk menggali informasi dari responden. Pada dasarnya terdapat dua jenis wawancara yaitu wawancara terstruktur dan wawancara bebas tidak terstruktur. Wawancara terstruktur yaitu jenis wawancara yang disusun secara terperinci. Wawancara tidak terstruktur yaitu jenis wawancara yang hanya memuat garis besar yang akan ditanyakan.

3.2 Analisa dan desain sistem

Use Case Diagram

Use Case Diagram menjelaskan bahwa bagaimana manfaat suatu sistem jika di lihat menurut pandangan orang yang berada di luar sistem. *Use Case Diagram* menggambarkan sekelompok *Use Case* dan aktor yang disertai dengan hubungan diantaranya.



Gambar 1. Use Case Diagram

Expanded Use Case

Tabel 1. Expanded Use Case Splash screen

Nama Use Case	Splash screen	
Aktor Utama	User	
Kondisi Awal	User berada pada halaman splash screen	
Kondisi Akhir	System menampilkan halaman menu	
Skenario Sukses	User	Sistem
	1. User membuka aplikasi Animasi 2D Interaktif Cerita Rakyat Asal Mula Selat Bali	2. Menampilkan splash screen
	3. User menekan tombol Enter	4. Sistem menampilkan halaman menu
	5. User berada di halaman menu	

Tabel expanded Use Case di atas menjelaskan mengenai expanded Use Case splash screen yang dimana awalnya User sebagai aktor utama membuka aplikasi kemudian system menampilkan halaman splash screen , lalu user menekan tombol enter untuk memerintah system agar menampilkan halaman menu.

Tabel 2. Expanded Use Case About

Nama Use Case	About	
Aktor Utama	User	
Kondisi Awal	User berada pada halaman menu	
Kondisi Akhir	System menampilkan konten About	
Skenario Sukses	User	Sistem
	1. User berada pada halaman menu	2. Menampilkan halaman menu
	3. User menekan tombol about	4. Sistem menampilkan konten about
	5. User berada di konten about	

Table expanded Use Case di atas merupakan table expanded Use Case about yang menjelaskan tentang user memilih tombol about. Lalu user menekan tombol about dan system merespon dengan menampilkan konten about.

Tabel 3. *Expanded Use Case Mulai*

Nama Use Case	Memilih Scene Cerita	
Aktor Utama	User	
Kondisi Awal	User berada pada halaman scene cerita	
Kondisi Akhir	System menampilkan halaman isi cerita	
Skenario Sukses	User	Sistem
	1. User berada pada halaman scene cerita 3. User menekan salah satu tombol scene 5. User berada pada halaman isi cerita	2. Menampilkan halaman scene cerita 4. Menampilkan isi cerita

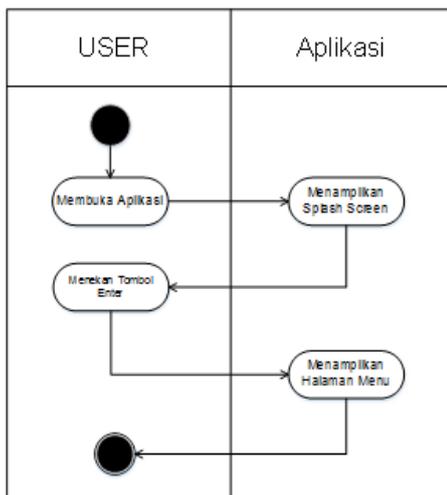
Tabel 4. *Expanded Use Case Scene*

Nama Use Case	Memilih Scene Cerita	
Aktor Utama	User	
Kondisi Awal	User berada pada halaman scene cerita	
Kondisi Akhir	System menampilkan halaman isi cerita	
Skenario Sukses	User	Sistem
	1. User berada pada halaman scene cerita 3. User menekan salah satu tombol scene 5. User berada pada halaman isi cerita	2. Menampilkan halaman scene cerita 4. Menampilkan isi cerita

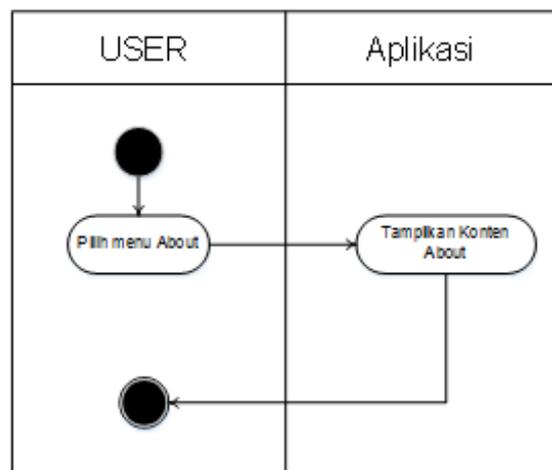
Table expanded Use Case ke3 di atas merupakan table expanded Use Case scene, yang menjelaskan mengenai user memilih scene cerita. Yang awalnya user berada pada halaman scene cerita Animasi 2D Interaktif Cerita Rakyat Asal Mula Selat Bali lalu user memilih salah satu scene dan system menampilkan isi cerita dari Animasi 2D Interaktif Cerita Rakyat Asal Mula Selat Bali.

Table expanded Use Case ke 4 di atas merupakan table expanded Use Case mulai yang menjelaskan tentang user memilih tombol mulai. Yang dimana pada awalnya user berada di halaman menu dan system menampilkan halaman menu yang berisi tombol mulai dan tombol about.

Activity Diagram



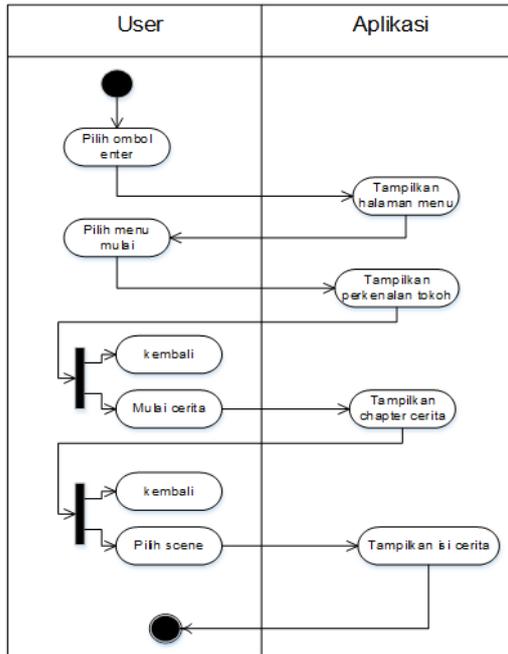
Gambar 2. *Activity Diagram Splash Screen*



Gambar 3. *Activity Diagram About*

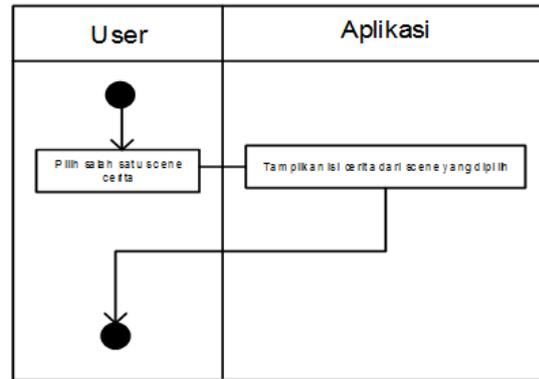
Pada Activity Diagram di atas menjelaskan mengenai user saat menjalankan aplikasi Animasi 2D Interaktif Cerita Rakyat Asal Mula Selat Bali. Kemudian Aplikasi menampilkan splash screen dan menampilkan tombol enter. User menekan tombol enter agar dapat masuk ke halaman menu.

Pada gambar Activity Diagram about di atas, menggambarkan proses ketika user memilih menu about dan aplikasi akan merespon dengan menampilkan konten profil dari si pembuat aplikasi dalam bentuk teks bacaan. Lalu ada tombol home untuk kembali ke halaman menu.



Gambar 4. Activity Diagram Mulai

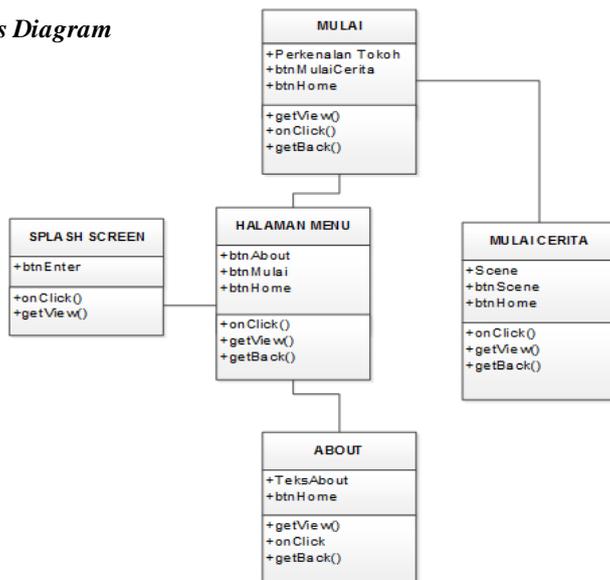
Pada gambar Activity Diagram di mulai, menggambarkan mengenai user yang memilih tombol enter kemudian aplikasi menampilkan halaman menu. User memilih menu mulai lalu system akan menampilkan tentang perkenalan tokoh. Kemudian user memilih pilihan mulai cerita yang gunanya untuk menampilkan scene cerita dari Animasi 2D Interaktif Cerita Rakyat Asal Mula Selat Bali. Pada halaman mulai cerita aplikasi akan menampilkan scene dari cerita Animasi 2D Interaktif Cerita Rakyat Asal Mula Selat Bali dan apabila user memilih salah satu scene.



Gambar 5. Activity Diagram Mulai

Pada Activity Diagram di atas, menggambarkan ketika user memilih salah satu scene cerita, kemudian aplikasi akan menampilkan isi cerita dari scene yang dipilih

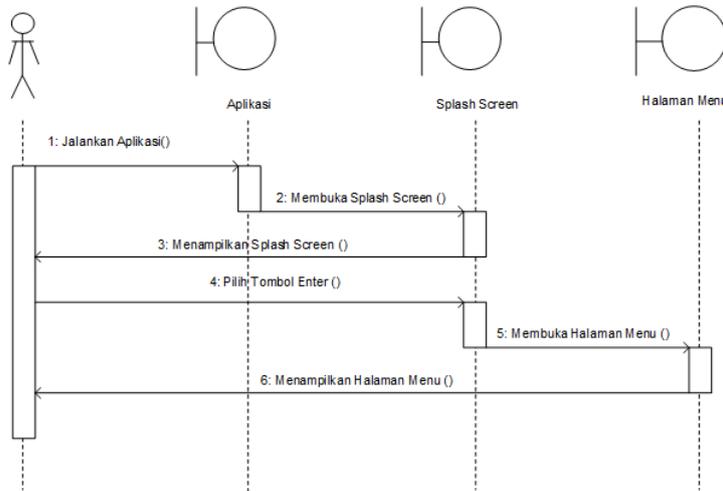
Class Diagram



Class Diagram di samping merupakan diagram yang menunjukkan class-class yang ada dari sebuah sistem dan hubungannya secara logika. Class Diagram menggambarkan struktur statis dari sebuah sistem. Hubungan antar kelas dalam bentuk asosiasi (terhubung antar kelas), dependensi (satu kelas tergantung atau menggunakan kelas lainnya) spesialisasi (satu kelas adalah sebuah spesialisasi dari kelas lainnya) atau pemaketan (tergabung menjadi 1 unit).

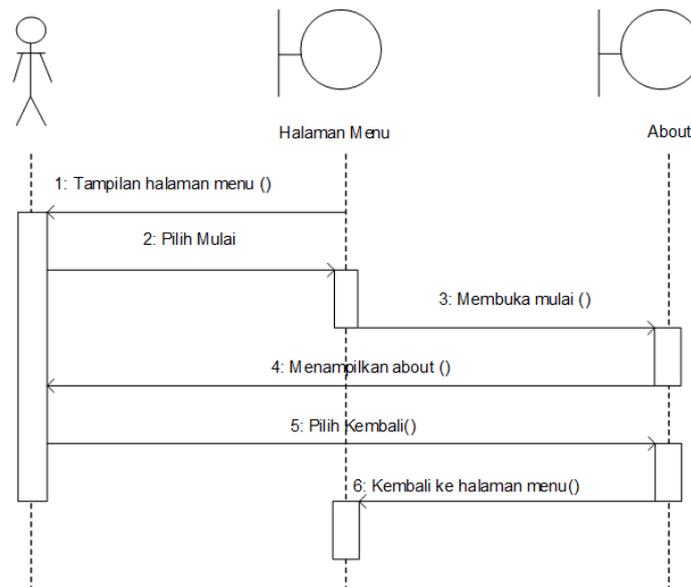
Gambar 6. Class Diagram

Sequence Diagram



Gambar 7. Sequence Diagram Splash Screen

Pada *Sequence Diagram* di samping ini menjelaskan saat *user* menjalankan aplikasi. Kemudian aplikasi akan membuka *splash screen* dan menampilkan ke *user*, selanjutnya *user* dapat menekan tombol *enter* untuk masuk ke halaman *menu*.



Gambar 8. Sequence Diagram About

Seque Sequence Diagram di samping menunjukkan saaar user berada di halaman menu kemudian memilih menu about. Aplikasi akan menampilkan profil singkat dari pembuat animasi 2D interaktif cerita rakyat asal mula Selat Bali.

4. Hasil Dan Pembahasan

4.1 Konfigurasi Hardware dan Software yang digunakan

Animasi 2D interaktif cerita rakyat asal mula Selat Bali , dibangun dan diimplementasikan pada lingkungan perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*) sebagai berikut :

Perangkat Keras

a. Untuk Dekstop PC

1. Processor Intel (R) core(TM) i5-3210M CPU @ 2.50GHz (4 CPUs), 2.5GHz
2. RAM 4096MB
3. Layar 15,6 inch LED Backlight
4. VGA NVIDIA Geforce 630M.2GB

b. Untuk Mobile

1. CPU Quad-core 1.2 GHz Cortex-AZ
2. Chipset Qualcomm MSM8226 Snapdragon 400

3. 1.5GB RAM
4. Memory Internal 8GB

Perangkat Lunak

a. Untuk Dekstop PC

1. Windows 7 Ultimate 64-bit
2. Adobe Flash Propesional CS6
3. Adobe After Effect CS6
4. BlueStacks Android Simulator

b. Untuk Mobile

1. Android OS, v4.1.2 (Jelly Bean)
2. Adobe AIR
3. Space memory 20Mb
4. 1.5 Gb Ram

4.2 Implementasi Sistem



Gambar 9 Halaman Splash Screen

Splash screen merupakan tampilan awal saat Animasi 2D interaktif cerita rakyat asal mula Selat Bali dijalankan. Kemudian terdapat Animasi pada *splash screen* tersebut. Setelah melewati animasi *splash screen*, maka selanjutnya terdapat tombol enter untuk masuk kehalaman menu.



Gambar 10. Halaman Enter

Gambar di atas merupakan tombol *enter* yang digunakan untuk *menuju* halaman *menu*. Di halaman ini *user* setelah *user* melihat *splash screen* maka *system* akan menampilkan Tombol *Enter* yang nantinya akan digunakan untuk *menuju* ke halaman *menu*.



Gambar 11. Halaman Menu

Setelah *user* berada di Halaman *Menu*, maka *user* dapat memilih *menu* about atau mulai, dan juga cukup menekan tombol back pada handphone untuk keluar dari aplikasi. Apabila *user* memilih tombol Mulai maka *user* akan berada pada halaman mulai dan jika *user* memilih about maka *system* akan menampilkan konten about.



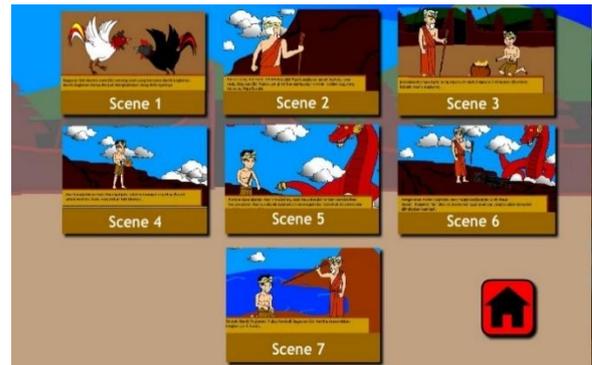
Gambar 12. Halaman About

Pada bagian ini menggambarkan mengenai profil pembuat animasi 2D interaktif cerita rakyat asal mula Selat Bali dalam bentuk teks dan bacaan. Halaman ini akan muncul ketika *user* menekan tombol About. Pada halaman ini *system* akan menampilkan konten about dan di dalamnya terdapat tombol data untuk kembali halaman menu.



Gambar 13. Halaman Mulai

Bagian ini merupakan gambaran ketika user memilih menu mulai, di dalamnya terdapat animasi pengenalan tokoh dari animasi 2D interaktif cerita rakyat asal mula Selat Bali. Terdapat juga tombol data untuk kembali ke halaman menu dan mulai cerita yang berguna untuk menampilkan scene cerita dari animasi 2D interaktif cerita rakyat asal mula Selat Bali.



Gambar 14. Halaman scene

Pada Halaman mulai cerita user dapat memilih salah satu scene atau tombol data. Jika memilih tombol kembali, jika memilih salah satu scene maka aplikasi akan menampilkan isi cerita scene tersebut.ada Halaman mulai cerita *user* dapat memilih salah satu *scene* atau tombol *data*. Jika memilih tombol kembali, jika memilih salah satu *scene* maka aplikasi akan menampilkan isi cerita *scene* tersebut.



Gambar 15. Halaman Isi Cerita 1

Pada halaman ini diceritakan bahwa anak dari Begawan Sidi Mantra yang bernama Manik Angkeran kerap berjudi dan menghabiskan uang milik ayahnya. Digambarkan mengenai Manik angkeran yang sedang berjudi bersama temannya dan dilihat oleh ayahnya yaitu Begawan Sidi Mantra.



Gambar 16. Halaman Isi Cerita 2

Pada halaman ini diceritakan bahwa Begawan Sidi Mantra yang sudah kehabisan harta, memutuskan untuk pergi ke Gunung Agung sambil membawa genta untuk memanggil temannya , yaitu seekor naga yang bernama Naga Basuaki. Setelah tiba di Gunung Agung Begawan Sidi Mantra membunyikan gentanya dan memanggil sang Naga lalu meminta harta yang keluar dari ekor sang Naga, dan hal ini diketahui oleh Manik Angkeran.



Gambar 17. Halaman Isi Cerita 3

Pada Halaman ini diceritakan mengenai pulanginya Begawan Sidi Mantra kerumah dan membawakan harta yang diperoleh di Gunung Agung untuk anaknya. Melihat harta yang begitu banyak timbulah niat jahat Manik Angkeran untuk mencuri genta milik ayahnya dan memanggil sang naga untuk meminta harta.



Gambar 18. Halaman Isi Cerita 4

Pada Halaman ini diceritakan bahwa Manik Angkeran pergi ke gunung agung dan membawa genta milik ayahnya untuk meminta harta kepada Naga Basuki. Sesampainya di Gunung Agung Manik Angkeran langsung membunyikan genta untuk memanggil Naga Basuki. Dengan senang hati Naga Basuki memberikan harta yang banyak melalui ekor emasnya dan memberikan harta tersebut kepada Manik Angkeran.



Gambar 19. Halaman Isi Cerita 5

Pada gambar 19 diceritakan saat Naga Basuki mengeluarkan harta yang berlimpah dari ekornya yang akan diberikan kepada Manik Angkeran. Namun karena sifat Manik Angkeran yang serakah, Manik Angkeran mencoba untuk memotong ekor dari Naga Basuki untuk menguasai seluruh hartanya. Setelah berhasil memotong ekor Naga Basuki dan hal ini menyebabkan Sang Naga Basuki sangat marah. Dengan marahnya Sang Naga Basuki menyemburkan api panasnya dan menyemburkannya kearah Manik Angkeran yang serakah itu. Terkena semburan api Naga Basuki, Manik Angkeran pun meninggal dunia.



Gambar 20. Halaman Isi Cerita 6

Pada gambar 20 diceritakan saat Manik Angkeran yang meninggal di akibatkan oleh keserakahannya dan disembur api oleh Naga Basuki. Mengetahui anaknya meninggal diakibatkan oleh Sang Naga, Begawan Sidi Mantra Menuju Gunung Agung untuk menemui Naga Basuki dan memohon agar anaknya dihidupkan kembali. Karena mereka berdua sudah bersahabat begitu lama akhirnya Naga Basuki mau menghidupkan Manik Angkeran namun dengan satu syarat, yaitu Manik Angkeran harus tinggal di Gunung Agung



Gambar 21. Halaman Isi Cerita 7

Pada Scene terakhir ini diceritakan mengenai Manik Angkeran yang telah dihidupkan kembali dengan syarat yang telah di setujui oleh Naga Basuki. Lalu dengan berat hati Begawan Sidi Mantra Menorehkan tongkatnya ditanah dan seketika tanah itu terbelah menjadi dua dan membentuk lautan yang luas, dimana Manik Angkeran berada di Gunung Agung bersama Naga Basuki dan Begawan Sidi Mantra berada di tanah Jawa. Lautan luas yang diciptakan oleh Begawan Sidi Mantra inilah yang memisahkan mereka dan lautan ini sekarang dikenal dengan Selat Bali.

5. Kesimpulan dan Saran

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan uraian dan penjelasan secara keseluruhan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Animasi 2D interaktif cerita rakyat asal mula Selat Bali dapat digunakan oleh masyarakat khususnya anak-anak untuk lebih mudah mengenal salah satu cerita dari rakyat Bali yaitu cerita asal mula Selat Bali.
2. Dengan adanya Cerita Dongeng Bali Interaktif anak-anak dapat dengan mudah memahami isi cerita asal mula Selat Bali karena sudah di kemas dalam multimedia interaktif dengan desain yang mudah untuk digunakan.
3. Animasi 2D interaktif cerita rakyat asal mula Selat Bali dapat memberi pengetahuan tentang pengembangan, karena diambil dari buku kemudian dijadikan sebuah produk multimedia yaitu objek yang bergerak dan dilengkapi dengan suara.
4. Animasi 2D interaktif cerita rakyat asal mula Selat Bali lebih praktis digunakan karena dijalankan menggunakan perangkat mobile dengan system operasi Android.

5.2 Saran

Sebagai saran pengembangan Aplikasi Panduan Interaktif Berbasis Multimedia Sebagai Media Dari pembahasan tersebut adapun saran-saran yang dapat diambil agar Animasi 2D interaktif cerita rakyat asal mula Selat Bali dapat lebih bermanfaat bagi pihak yang membutuhkan, dan agar dapat pula dikembangkan lebih lanjut sebagai berikut :

1. Dapat dikembangkan agar ada versi bahasa yang berbeda misalnya versi Bahasa Inggris atau Bahasa Bali.
2. Tampilan Animasi 2D interaktif cerita rakyat asal mula Selat Bali agar dibuat lebih menarik , dan ditambahkan tombol-tombol untuk lebih mudah digunakan seperti tombol suara atau tombol pause untuk menyetop sementara cerita dari Animasi 2D interaktif cerita rakyat asal mula Selat Bali.
3. Dapat dikembangkan agar dapat digunakan diberbagai system operasi baik mobile ataupun desktop.
4. Dapat dikembangkan agar dapat dijalankan di system operasi yang berbeda seperti IOS atau Windows Phone.

Daftar Pustaka

- [1] Dr. Agus Trianto (2006). Pasti Bisa Pembahasan Tuntas Kompetensi Bahas Indonesia Untuk SMP dan MTS kelas VII. Esis.
- [2] Poenwadarminata, W.J.S (2007). Kamus Umum Bahasa Indonesia, Edisi Ketiga. Jakarta : Balai Pustaka
- [3] Hendrayudi. (2009) VB 2008. Pintar Bahasa Indonesia jilid 1 Jakarta : Elek Media Komputindo.
- [4] M. Suyanto (2003). Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersain. Yogyakarta : Andi.
- [5] Iwan Binanto. (2010). Multimedia Digital Dasar Teori + Pengembangannya. Yogyakarta : Andi
- [6] Anonim (2013). Adobe Flash CS6 Untuk Beragam Animasi Website. Yogyakarta : C.V Andi Offset dengan Wahana Komputer Semarang.
- [7] Wiwit Siswoutomo. (2005). Membangun Aplikasi Database Berbasis Flash. Jakarta : Elek Media Komputindo
- [8] Agus Wahadyo & Sudarma S. (2012). Tip Trik Android Untuk Pengguna Tablet & Handphone. Jakarta Selatan : Mediakita.
- [9] David M. Kroenke. (2003). Database Processing. Dasar-Dasar, Desain dan Implementasi. Penerbit Erlangga.
- [10] Irwan. 2012. Membuat Aplikasi Android Untuk Orang Awam. Palembang: Maxicxom.
- [11] Andi Sunyoto M.Kom.. (2010). Adobe Flash + XML = Rich Multimedia Application. Yogyakarta : Andi.
- [12] Iwan Binanto .(2010). Multimedia Digital Dasar Teori+Pengembangannya. Yogyakarta : Andi.
- [13] Bagus Diarsa. (2007). Cerita Dari Rakyat Bali 2.Yogyakarta : Grasindo.
- [14] PT Penerbit Erlangga Mahameru. (2005).Cerita Rakyat Nusantara. Jakarta : Erlangga for kids