

# FLORES : INTERACTIVE MOTION COMIC PROMOSI KERAGAMAN ALAM DAN BUDAYA FLORES – NTT

Matahari Indonesia      Hendy Hertiasa, M.I.Kom

Program Studi Sarjana, Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD) ITB

**Email:** mataharindonesia@yahoo.com

**Kata Kunci :** *flores, komodo, motion comic, multimedia, pariwisata, website*

---

## Abstrak

Popularitas Pulau Flores saat ini masih tenggelam di balik bayang-bayang pulau yang lebih terkenal, sebutlah Bali atau Lombok. Masih banyak sesama bangsa Indonesia, yang tidak mengenal keindahan alam dan kebudayaan negeri sendiri, atau bahkan tidak tahu di mana letak Flores, Maumere, Komodo, Rinca, dan lain-lain. Maka dari itu, Untuk meningkatkan *awareness* masyarakat Indonesia terhadap Pulau Flores maka perlu dibuat sebuah *multimedia digital* yang dapat memperkenalkan dan mempopulerkan wisata alam dan budaya Flores, terutama kepada generasi muda. Media terobosan baru ini berbentuk *motion comic* interaktif yang diharapkan dapat membentuk citra Flores sebagai tujuan wisata yang eksotik dan eksploratif.

## Abstract

*Despite its natural beauty, the popularity of Flores Island is still overshadowed by the more famous Islands such as Bali and Lombok. Many Indonesians themselves seem to be unaware of their own culture and the existence of other beautiful islands such as Flores, Maumere, Komodo, or Rinca. Therefore, to increase public awareness of the island of Flores, a digital multimedia is created to introduce and popularize its natural and cultural tourism. This is aimed especially for younger generation. This breakthrough media is in the form of an interactive motion comic. It is expected to build the image of Flores as an exotic and explorative tourist destination.*

---

## 1. Pendahuluan

Kepulauan Indonesia bagian timur begitu kaya dengan suguhan wisata yang eksotis, khususnya Pulau Flores. Flores yang terletak di Provinsi Nusa Tenggara Timur dan termasuk dalam gugusan Kepulauan Sunda Kecil bersama Bali dan NTB ini merupakan sebuah pulau yang sangat menakjubkan dan menyimpan berbagai keindahan alam yang siap untuk dikunjungi dan dieksplorasi. Bahkan dunia pun mengakui situs dan warisan luhur dari nenek moyang kita, misalnya Taman Nasional Komodo (TNK) yang diangkat sebagai salah satu dari tujuh keajaiban dunia (*New 7 Wonders of Nature*) serta ditahbiskan sebagai Warisan Dunia oleh UNESCO pada 1991.

Sayangnya, dari banyaknya wisatawan yang datang, hanya sedikit sekali turis lokal yang mengunjungi Flores, sebagian besar justru turis asing. Dari 12.820 wisatawan yang mengunjungi Taman Nasional Komodo sepanjang Januari - April 2012, kunjungan wisatawan mancanegara mendominasi dengan persentase mencapai 84% yaitu 10.778 kunjungan. Sementara itu, kontribusi wisatawan lokal hanya mencapai 16% dengan jumlah kunjungan mencapai 2.042 kunjungan. Wisatawan mancanegara tersebut berasal dari 104 negara di dunia.

Memang tidak mudah untuk mempopulerkan dan mengajak masyarakat untuk mengunjungi pulau eksotik ini, terutama karena masih sangat minimnya informasi dan publikasi mengenai tempat-tempat wisata di Flores, kurangnya promosi dan sosialisasi mengenai Flores dengan cara yang *fresh* dan inovatif, sulitnya akses dan mahalnya biaya untuk menuju ke sana, juga dari faktor masyarakatnya sendiri yang belum siap dengan kedatangan turis dari luar dan infrastruktur yang belum memadai.

Maka dari itu dibutuhkan sebuah media yang bisa menyampaikan informasi untuk memperkenalkan Indonesia bagian timur kepada masyarakat Indonesia, dalam hal ini Flores, dengan segala macam keelokan alam dan kekayaan adat budayanya, serta agar dapat mengangkat jiwa nasionalisme dan mengajak masyarakat untuk lebih mencintai kekayaan negeri sendiri. Salah satu solusinya adalah melalui komik.

Komik dinilai sebagai media yang efektif untuk menyampaikan cerita, informasi dan propaganda, untuk sarana pembelajaran, sebagai refleksi pemikiran atau ideologi, sekaligus sebagai media hiburan yang mudah dinikmati dan melampaui batas usia. Seiring dengan perkembangan jaman dan teknologi, komik tidak lagi berbentuk konvensional

yang dicetak di atas kertas, namun bertransformasi dalam format media digital, salah satunya dalam bentuk *motion comic*, yakni sebuah media baru yang merupakan perpaduan dari komik dan *motion graphic* atau animasi.

Melihat dari potensi masyarakat Indonesia, terutama kalangan muda yang sebagian besar mendapatkan informasi melalui media digital, merupakan sebuah terobosan baru jika informasi mengenai Flores dimasukkan sebagai konten utama dari motion comic yang dapat bersifat *mobile* dan interaktif, sekaligus menghibur dan informatif. Dengan begitu, diharapkan kekayaan alam dan adat budaya Flores dapat diperkenalkan kepada masyarakat dan terus dipopulerkan sehingga terbentuk citra Flores sebagai tujuan wisata yang eksotik dan eksploratif.

## 2. Proses Studi Kreatif

Berdasarkan observasi, masalah dititik beratkan pada belum adanya promosi dan publikasi yang memadai kepada masyarakat luas sehingga *awareness* masyarakat terhadap Flores masih sangat rendah, serta belum tergarapnya objek wisata Flores secara maksimal dan sumber dayanya pun belum dimanfaatkan secara optimal. Pemerintah juga masih belum maksimal menggarap Flores sebagai tujuan objek wisata sehingga akses dan akomodasi untuk menuju ke sana masih sulit dan relatif mahal. Turis yang datang pun kebanyakan turis asing, masih jarang turis domestik yang menjadikan Flores sebagai tujuan wisata.

Target dari *motion comic* ini dibatasi menjadi kalangan remaja dengan kisaran usia 11-17 tahun. Kaum remaja dapat menjadi target yang potensial dikarenakan mereka berpikiran terbuka pada perkembangan kemajuan teknologi, menyukai hal-hal baru, dan lebih menyukai menyerap informasi dengan cara-cara yang tidak kaku, inovatif, dan menghibur, salah satunya lewat komik. Selain itu, generasi muda saat ini sebagian besar minim wawasan, tidak mengetahui serba-serbi dan informasi mengenai keragaman alam dan budaya negeri sendiri, sehingga motion comic ini diharapkan dapat menjadi media terobosan baru untuk memperkenalkan dan menumbuhkan ketertarikan terhadap Flores dan memopulerkan kekhasan adat budaya serta keindahan alamnya di kalangan muda.

Dalam tugas akhir ini, penulis memfokuskan diri untuk mengangkat satu lokasi wisata saja untuk dijadikan motion comic dari lima lokasi penting di Flores yang layak untuk dikunjungi, yakni Taman Nasional Komodo. Keputusan ini diambil berdasarkan statusnya yang menyandang gelar *World Heritage Site* dan *Man and Biosphere Reserve* oleh UNESCO tahun 1986, serta tercatat sebagai *New 7 Wonders of Nature* tahun 2012 lalu sehingga menjadi gerbang pembuka bagi wisatawan yang hendak mengunjungi Flores. Hal yang dikaji dan diangkat sebagai dasar pembuatan motion comic ini antara lain mengenai deskripsi lokasi, ciri-ciri, identifikasi, dan perilaku komodo, flora dan fauna, dan petunjuk untuk mencapai ke sana serta cara *trekking* di Taman Nasional Komodo.



Gambar 1 Referensi Lokasi Taman Nasional Komodo

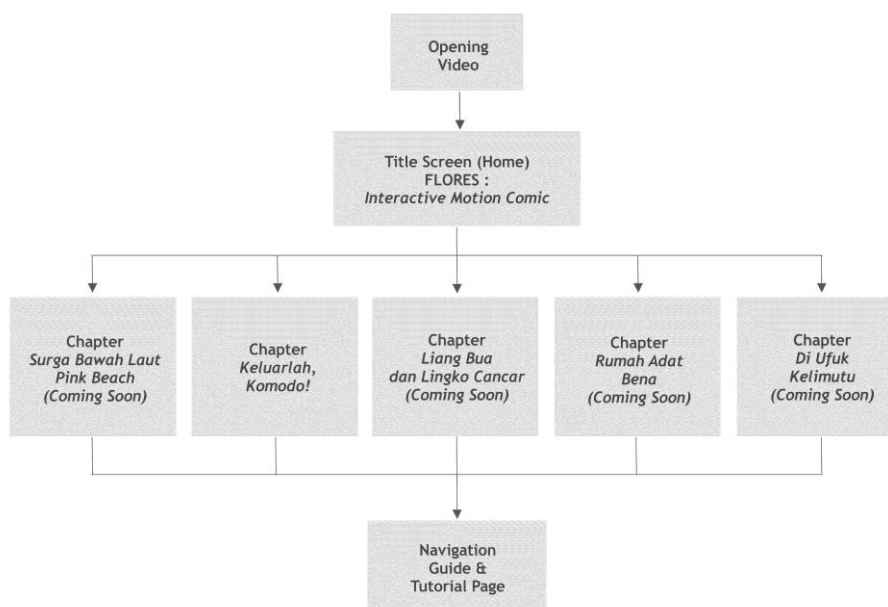
### 3. Hasil Studi dan Pembahasan

#### Konsep Kreatif

Secara keseluruhan, *FLORES : Interactive Motion Comic* memiliki konsep berupa komik bergerak yang mengangkat cerita perjalanan di tempat-tempat menarik di Flores. Motion comic ini memadukan unsur cerita, gambar, suara, dan interaksi yang berbeda-beda di tiap chapternya. Terdiri dari 5 chapter, yaitu *Keluarlah, Komodo!*, *Di Ufuk Kelimutu*, *Surga Bawah Laut Pink Beach*, *Kampung Adat Bena*, serta *Liang Bua dan Lingko Cancar*. Motion comic ini diaplikasikan dalam media website.

Untuk chapter *Keluarlah, Komodo!*, terdapat 24 halaman motion comic dengan 3 halaman interaktif. Pembaca diajak untuk mengikuti petualangan sang karakter utama di Taman Nasional Komodo. Ide dasar cerita diambil dari pengalaman nyata yang dialami penulis selama mengunjungi Pulau Flores yang dipadukan dengan hasil riset. Alur ceritanya dituturkan dalam bentuk *graphic travelogue / travel journal*. Dengan gaya bahasa yang santai, simpel dan informal, motion comic ini mencoba untuk menyampaikan informasi yang menghibur namun tetap berbobot kepada target sasaran mengenai objek-objek wisata di Flores.

**Tabel 1** Hierarki utama *FLORES : Interactive Motion Comic*



#### Konsep Desain

Cakupan proses perancangan *FLORES : Interactive Motion Comic* ini meliputi : Desain logo, desain karakter (Sasa, Riri, Tobias), desain environmental, desain *interface*, *opening video*, *chapter content*, *button* dan *icon*, *preloader*, audio dan *sound effect*, *transition page layout*, serta elemen-elemen tenun Flores.

Gaya visual yang digunakan adalah ilustrasi *digital painting* dengan pemilihan warna-warna natural dan lembut. *Tone* warna yang digunakan berasal dari warna alam dan *environment* sesungguhnya dengan modifikasi yang disesuaikan untuk target sasaran yaitu remaja.

#### 1. Desain Logo

##### a. Logo dan Tagline

Logo yang merupakan *picture mark*, terdiri dari elemen gambar kecil-kecil yang membentuk huruf 'FLORES' serta menggunakan warna coklat untuk memberikan nuansa alam, tanah, tradisional, natural, membumi, dan makhluk hidup, sekaligus merepresentasikan komodo. Sedangkan tagline '*Interactive Motion Comic*'

menggunakan warna hijau dan abu-abu untuk menggambarkan suasana segar, subur, keanekaragaman hayati, harmoni, serta tenang dan elegan. Logo berupa picture mark karena gambar dianggap lebih efektif dalam menyampaikan pesan dan dapat menggambarkan Flores secara umum ketimbang hanya lewat tulisan.



**Gambar 2** Logo final dan pedoman warna logo

b. Tipografi

Jenis tipografi yang digunakan dalam motion comic ini adalah font *Snidely* (typeface untuk logo dan homepage menu title), *Coming Home* (typeface untuk dialog dan bodytext), *CrumbBlack* (typeface untuk onomatope/sound effect), dan *Crosspathers Delight Normal* (typeface untuk teks kecil atau keterangan dalam komik). Font-font tersebut dipilih karena memiliki visual yang ramah dan fleksibel sehingga nyaman untuk dibaca dan cocok untuk diaplikasikan dalam media komik.

**2. Desain Karakter**

Karakter utama dalam motion comic ini bernama Sasa, digambarkan sebagai wisatawan muda asal Jakarta yang baru pertama kali mengunjungi Flores. Ia memiliki sifat spontan, ekspresif, penuh rasa ingin tahu dan sedikit tidak sabaran. Selain itu terdapat dua karakter pembantu, Riri dan Tobias. Riri digambarkan sebagai gadis petualang yang energik, santai, dan merupakan seorang pengamat yang baik. Ia merupakan kakak sepupu sang karakter utama yang mengajak berpetualang di Flores. Sementara Tobias adalah seorang pemandu wisata yang menemani Sasa dan Riri selama mengunjungi Taman Nasional Komodo.



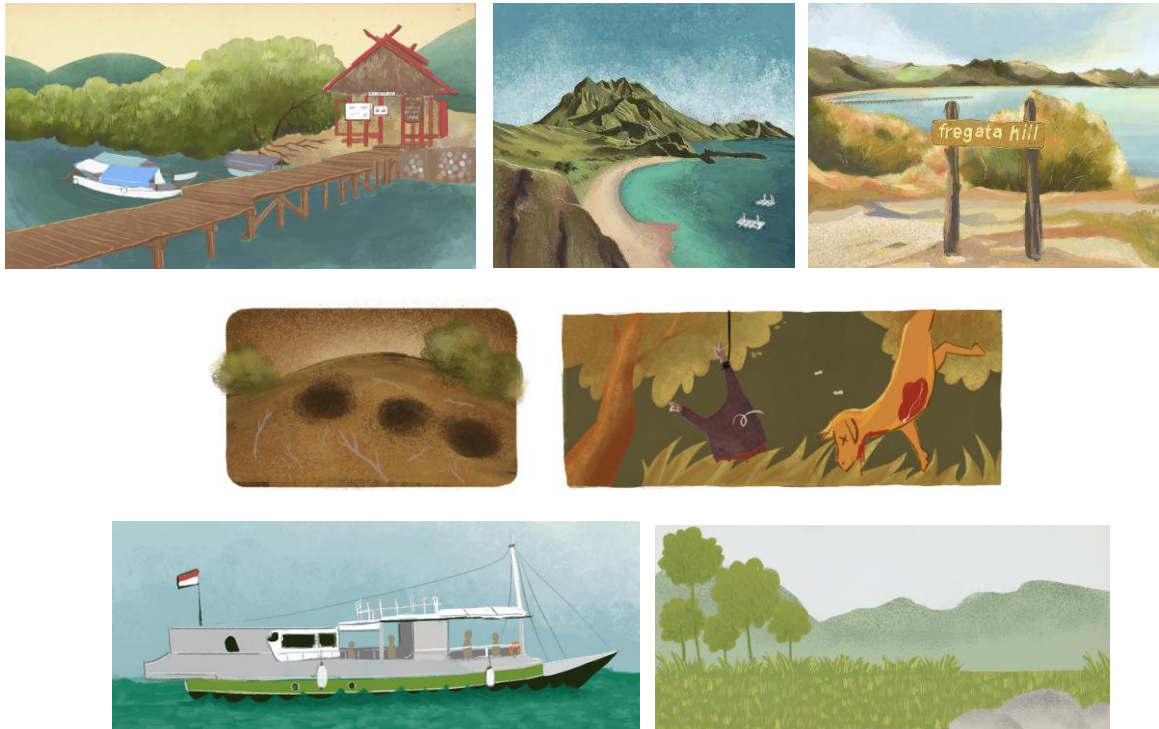
**Gambar 3** Desain Karakter Sasa, Riri dan Tobias Versi Chapter *Keluarlah, Komodo!*



**Gambar 4** Desain Karakter Hewan (Komodo, Kerbau, Monyet, Kumbang Kotoran)



### 3. Desain Environmental



Gambar 5 Desain Environmental Taman Nasional Komodo

### 4. Desain Interface Motion Comic



Gambar 6 Tampilan antarmuka Home Screen

- a. Tanda 'X' merupakan button yang berisi *link* chapter motion comic yang bisa dimainkan. Terdapat 5 button untuk 5 chapter berbeda. Letak tanda 'X' disesuaikan dengan lokasi objek wisata yang sesungguhnya.
- b. Button Facebook yang berisi link yang menuju ke *fanpage* facebook
- c. Button Twitter yang berisi link yang menuju ke *account* twitter
- d. Button *about*, berisi keterangan mengenai *FLORES : Interactive Motion Comic* beserta credits
- e. Button *contact*, berisi informasi kontak berupa email
- f. Button *video*, berisi video opening berupa link vimeo
- g. Keterangan tempat-tempat penting
- h. Title (Logo & Tagline) yang sekaligus berfungsi sebagai *home button*

## 5. Video Opening

Video opening berdurasi 13 detik ini mengkompilasikan berbagai elemen yang menyusun motion comic ini, bertujuan untuk memberikan gambaran singkat mengenai konten dari *FLORES : Interactive Motion Comic*.



**FLORES**  
Interactive Motion Comic

Gambar 7 Screen capture video opening *FLORES : Interactive Motion Comic*

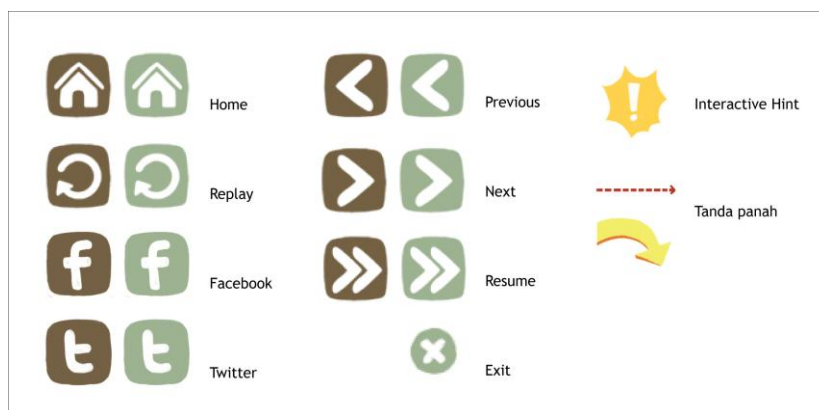
## 6. Chapter Content

Pada chapter *Keluarlah, Komodo!* ini terdapat 24 halaman motion comic dengan 3 halaman interaktif yang dapat dimainkan oleh audiens. Chapter ini terbagi dalam 3 sesi yang dipisahkan oleh halaman transisi.



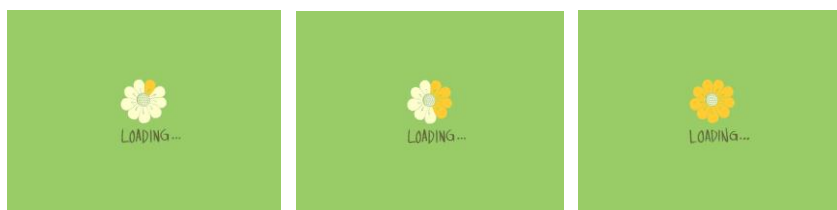
Gambar 8 Halaman motion comic Chapter *Keluarlah, Komodo!*

## 7. Button dan Icon



Gambar 9 Button dan Icon

## 8. Preloader



Gambar 10 Preloader

## 9. Audio dan Sound Effect

Motion comic ini menggunakan musik pengiring berdurasi 30 detik (*looping*) sebagai latar untuk halaman pembuka dan penutup. *Background music* ini bernada riang dan menimbulkan kesan suasana pantai dan hutan tropis yang cerah, ceria dan santai. Untuk *sound effect*, motion comic ini menggunakan beberapa efek suara yang berbeda untuk adegan-adegan tertentu, antara lain efek suara kicauan burung di tengah hutan (2 macam), efek suara laut dan deburan ombak (2 macam), efek suara pelabuhan, efek suara langkah kaki di rerumputan (3 macam), efek suara geraman komodo (3 macam), efek suara hewan (komodo, monyet), efek suara *camera snap*, efek suara menelan air, efek suara terkejut, serta sound effect untuk interface motion comic, misalnya efek suara tombol dan efek suara saat interaksi.

## 10. Transition Page Layout



Gambar 11 Transition & End of Chapter Page Layout

## 11. Elemen-elemen Tenun Flores



**Gambar 12** Modifikasi motif-motif tenun Flores dan NTT untuk variasi background halaman

### Konsep Media

Media yang digunakan untuk mengoperasikan motion comic ini adalah website, yang berdomain di <http://floresmotioncomic.com>. Untuk interaksi dan animasinya, motion comic ini menggunakan HTML5.

## 4. Penutup / Kesimpulan

Berdasarkan hasil sidang akhir, berikut ini adalah kritik dan saran yang diberikan oleh penguji berkenaan dengan Tugas Akhir ini:

- *Background music* yang digunakan dalam motion comic ini mirip dengan musik Hawaii sehingga dinilai kurang cocok dan kurang bisa menggambarkan suasana Flores. Sebaiknya menggunakan lagu latar dengan musik khas Flores/NTT, misalnya yang menonjolkan alunan sasando. Karena lagu latar yang kurang cocok dapat mempengaruhi *mood* audiens.
- Bagian interaktif dari motion comic ini kurang menampilkan unsur kejutan dan dorongan bermain sehingga dirasa terlalu sederhana dan agak monoton, mengingat target audiens dari media ini adalah remaja. Disarankan untuk menambah efek-efek tertentu guna memberi ruang pada audiens untuk berimajinasi maupun menyediakan *option* agar audiens bisa melakukan *sharing* dengan audiens lainnya. Dapat juga dengan menambahkan *hidden menu / information* yang bisa diperoleh ketika audiens mengeklik suatu objek yang terdapat di dalam cerita.
- Untuk musik, *sound effect*, dan dialog dapat diberikan *option button* untuk mengaktifkan maupun menonaktifkan menu audio sesuai keinginan audiens.
- Dari segi visual dan konten cerita, ukuran komodo kecil maupun besar tidak jelas perbandingannya, seharusnya ditampilkan dalam angle sejajar agar perbandingan ukurannya dapat tergambar dengan jelas.
- Disarankan untuk mengembangkan motion comic ini menjadi aplikasi yang digarap serius, terutama membuat versi aplikasinya untuk *mobile device* dan diikutkan ke lomba INAICTA (Indonesia ICT Award).

## Ucapan Terima Kasih

Artikel ini didasarkan kepada catatan proses berkarya/perancangan dalam MK Tugas Akhir Program Studi Sarjana Desain Komunikasi Visual FSRD ITB. Proses pelaksanaan Tugas Akhir ini disupervisi oleh pembimbing Hendy Hertiasa, M.I.Kom dan koordinator Dra. Ifa Safira Mustikadara, M. Si.



## Daftar Pustaka

BYU. (16 Oktober 2012). "Pulau Komodo, Satu Lagi dari Indonesia Timur". *Kompas Klasika*. hlm. 41

Heighes, Stephanie. (2011). *Flores : Diving around Komodo*. Swisscontact.

KOMPAS, Laporan Jurnalistik. (2011). *Ekspedisi Jejak Peradaban NTT*. Jakarta : Penerbit Buku Kompas.

McCloud, Scott. (2001). *Memahami Komik*. Jakarta : Kepustakaan Populer Gramedia.

McCloud, Scott. (2007). *Membuat Komik : Rahasia Bercerita Dalam Komik, Manga dan Novel Grafis*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama.

Probo, Vega. (Oktober 2012). "Taman Nasional Komodo, NTT : Primadona Zaman Jura". *National Geographic Traveler Vol. 4, No.10*. hlm.95

Signer, Meret L. (2011). *Flores : Adventure Trails*. Swisscontact.

Therik, Jes A. (1989) *Tenun Ikat Dari Timur : Keindahan Anggun Warisan Leluhur*. Jakarta : Pustaka Sinar Harapan.

Tim Penyusun. (1995). *Indonesia Indah, Tenunan Indonesia 3*. Jakarta : Yayasan Harapan Kita/BP 3 TMII.

<http://www.florestourism.com>

<http://indonesia.travel>

<http://nttprov.go.id>