



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Dalam masa pertumbuhan dan perkembangan, anak - anak membutuhkan pendidikan dan tuntunan mengenai nilai dan moral, salah satunya melalui cerita rakyat. Cerita rakyat merupakan salah satu budaya yang memiliki fungsi sebagai alat pendidikan dan pembelajaran, yang mempelajari sikap manusia dalam menghadapi persoalan hidup (Mursini, 2010). Prof Dr Ayu Sutarto dalam situs KOMPAS.COM (2011, 19 Januari 2014) mengatakan, melalui cerita rakyat anak-anak akan mengerti hal yang baik dan hal yang buruk, cerita rakyat sebagai media penyampaian pesan moral yang mampu mengembangkan pola pikir anak dan menanamkan karakter pribadi anak.

Masyarakat saat ini kurang sadar akan pentingnya cerita rakyat. Nilai-nilai budaya lokal luntur dan tergantikan oleh budaya yang baru. Damiri Mahmud, seorang sastrawan asal Sumatera Utara mengatakan, melalui situs ANTARANEWS.COM, bahwa generasi muda saat ini kurang meminati cerita rakyat karena tidak relevan dengan perkembangan era globalisasi. Hal tersebut didasari oleh kemajuan teknologi dan modernisasi yang menggeser peran cerita rakyat dengan cerita modern (AntaraneWS.com: 2009, 19 Januari 2014). Berdasarkan survei awal penulis, anak-anak lebih mengenal cerita-cerita modern dari luar negeri seperti *Naruto* dan *Despicable Me*.

Untuk meningkatkan minat dan ketertarikan anak terhadap cerita rakyat, dibutuhkan penceritaan kembali secara visual. Seorang peneliti dari *University of South California*, James Thrasher mengatakan dalam jurnal penelitiannya, bahwa gambar (visual) memiliki efektifitas lebih tinggi jika dibandingkan dengan tulisan (Thrasher, 2013). Selain hal tersebut, unsur visual dalam pembelajaran anak berfungsi untuk meningkatkan motivasi dan mengoptimalkan panca indera anak dengan baik.

Berdasarkan observasi awal, anak-anak lebih banyak menghabiskan waktu dengan media *digital* yang interaktif seperti komputer, internet, dan *video games* (Children Now, 2007). Selain adanya unsur visual, dalam interaktif terdapat unsur animasi yang menggambarkan waktu dan pergerakan (*motion*). Dengan adanya unsur – unsur tersebut, penggunaan teknik interaktif memungkinkan anak untuk belajar mengambil keputusan dan berpartisipasi dalam cerita secara langsung (NAEYC, 2012).

Saat ini banyak sekali cerita rakyat yang disajikan secara interaktif, yang mengangkat tema – tema lokal yang populer seperti *Bawang Merah dan Bawang Putih* karya Luminov Studio, *Kisah Malin Kundang* karya Educa Studio, serta *Kancil dan Buaya* karya QAJOO. Dalam cerita rakyat interaktif tersebut, terdapat permainan – permainan sederhana yang bersifat edukatif. Namun cerita-cerita tersebut masih kalah populer dengan cerita modern dari luar negeri lainnya.

*Tablet / smartphone* merupakan media yang cocok, sebagai penyampaian cerita rakyat interaktif karena memiliki kelebihan yaitu terdapat unsur *interactive*,

*visual, motion*, serta terdapat unsur game didalamnya. Unsur game akan disukai anak – anak dalam proses pembelajarannya karena anak – anak dalam masa perkembangannya suka melakukan berbagai aktifitas, seperti bermain dan belajar (Meggit, 2013). Selain itu salah satu fungsi permainan dalam interaktif untuk meningkatkan motivasi anak. Berdasarkan survei pembagian kuisioner yang telah dilakukan, *tablet* dan *smartphone* merupakan media yang digemari oleh anak-anak dalam bermain. Dalam *tablet / smartphone* terdapat *input* berupa *touch screen* yang memiliki fungsi sebagai alat untuk melakukan interaksi (Parsons & Oja, 2010).

Dalam perancangan tugas akhir ini, cerita rakyat yang diangkat adalah *Uder Mancing*, merupakan cerita rakyat yang berasal dari Kalimantan Tengah. Cerita rakyat tersebut berkisah tentang seseorang yang malas dalam kesehariannya, dan suatu saat tersadar dari kemalasannya. Dalam cerita *Uder Mancing*, terdapat pesan moral berupa keburukan sifat pemalas yang tidak akan mendatangkan hasil. Cerita rakyat ini diangkat karena kurang populer dikalangan masyarakat. Selain itu, dalam cerita rakyat tersebut terdapat unsur komedi. Unsur komedi dalam sebuah cerita akan lebih disukai oleh anak-anak (Sherman, 2011).

Melalui media interaktif ini, diharapkan anak- anak dapat memiliki minat terhadap cerita rakyat. Selain untuk melestarikan budaya Indonesia, cerita rakyat perlu dan penting untuk anak- anak umur 8-12 tahun karena dalam usia tersebut anak-anak telah lancar dalam membaca dan memahami kalimat-kalimat yang rumit, dapat menggunakan perangkat elektronik seperti *keyboard* dan *mouse* dengan lancar, serta memiliki perkembangan nalar spasial yang cukup baik, untuk

membedakan mana yang baik dan mana yang buruk (Meggit, 2013). Pada usia tersebut anak-anak dapat menggunakan seluruh fitur *touch screen* dengan baik. Fitur-fitur tersebut berupa: *tap, flick, slide, drag & drop, rotate, pinch, dan spread* (Aziz, 2013).

## 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan studi mengenai budaya, psikologi, cerita rakyat, media, serta minat anak terhadap cerita rakyat, rumusan masalah dari tugas akhir ini:

1. Bagaimana merancang media interaktif anak-anak usia 8-12 tahun dalam *tablet / smartphone* yang mampu menarik minat baca dan mengedukasi anak melalui cerita rakyat ?
2. Bagaimana melestarikan budaya Indonesia dan meningkatkan ketertarikan anak-anak usia 8-12 tahun, terhadap budaya Indonesia melalui cerita rakyat interaktif dalam *tablet / smartphone*?

## 1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah diperlukan agar perancangan tugas akhir ini tepat sasaran dan tidak terlalu luas. Berikut batasan masalah dalam perancangan tugas akhir ini:

1. Karya yang akan dibuat ditujukan kepada anak-anak dengan kisaran umur 8-12 tahun, laki-laki dan perempuan, dengan tingkat pendidikan SD kelas 3-6, seluruh Indonesia, kondisi sosial ekonomi orang tua yaitu kelas menengah keatas karena pengguna *smartphone* dan *tablet* terbanyak masih pada kalangan kelas menengah keatas. Kondisi geografis adalah

masyarakat perkotaan, dengan kondisi psikologis suka bermain game, menggunakan internet, mengikuti perkembangan teknologi dan punya rasa ingin tahu.

2. Cerita rakyat *Uder Mancing* berasal dari buku “*366 Cerita Rakyat Nusantara*” diterbitkan oleh *Adicita Karya Nusa* pada tahun 2008. Edukasi yang diajarkan kepada anak-anak merupakan pesan-pesan moral yang terkandung dalam cerita rakyat tersebut.
3. Cerita rakyat yang dibuat menggunakan penyajian secara visual lewat media interaktif berupa aplikasi dalam *tablet / smartphone* dengan OS *Android*.

#### **1.4. Tujuan Perancangan**

1. Untuk merancang media interaktif dalam *tablet / smartphone*, yang mampu menarik minat baca dan mengedukasi anak melalui cerita rakyat.
2. Untuk melestarikan budaya Indonesia dan meningkatkan ketertarikan anak terhadap budaya Indonesia melalui cerita rakyat interaktif dalam *tablet / smartphone*.

#### **1.5. Manfaat Perancangan**

1. Bagi penulis

Diharapkan melalui perancangan ini, penulis mampu mengasah kreatifitas dan ilmu, dalam merancang sebuah media komunikasi visual dengan penerapannya kedalam teknologi yang sedang berkembang.

## 2. Bagi masyarakat

Diharapkan melalui perancangan ini dapat melestarikan budaya Indonesia, khususnya cerita rakyat, meningkatkan ketertarikan anak terhadap cerita rakyat Indonesia, serta membangun pendidikan moral anak melalui interaktifitas.

## 3. Bagi Universitas

Diharapkan melalui perancangan ini dapat digunakan sebagai referensi perancangan-perancangan media interaktif Desain Komunikasi Visual yang lain, serta menambah khasanah dalam bidang keilmuan Desain Komunikasi Visual.

### 1.6. Metode Pengumpulan Data

#### 1.6.1. Observasi

Observasi dibutuhkan dalam proses penelitian tugas akhir, yaitu berupa studi tentang beberapa cerita rakyat dan medianya yang umum beredar di masyarakat. Melalui pengamatan tersebut, penulis dapat melihat beberapa referensi media, sebagai metode pembelajaran. Media yang dicari merupakan media yang lazim digunakan anak-anak.

Pengamatan juga dilakukan untuk melihat perilaku anak, mengenai media yang paling dekat dengan proses pembelajaran anak. Observasi dilakukan bersamaan saat pembagian kuisioner. Diharapkan dari observasi ini penulis dapat melihat tingkat kemampuan interaksi dan nalar anak-anak.

### 1.6.2. Pembagian Kuisioner

Kuisioner akan dibagikan kepada beberapa anak-anak dengan tingkat pendidikan kelas 3-6 SD. Pengambilan sampel data dilakukan di Jabotabek. Pengambilan data dengan memberikan beberapa jenis gaya ilustrasi yang disukai anak-anak. Dari data-data tersebut akan ditentukan gaya ilustrasi yang akan digunakan dalam perancangan tersebut.

Kuisioner juga dibagikan kepada anak-anak dan beberapa orang tua mengenai media elektronik apa yang dimiliki dan diminati oleh anak-anak sebagai alat pembelajaran, seperti komputer atau *gadget*. Survei mengenai pemahaman anak dalam penggunaan media interaktif. Orang tua sangat berperan besar dalam tingkah laku anak terutama pengawasan mengenai proses belajar. Media pembelajaran yang disukai dan diminati anak-anak akan berdampak pada kemudahan dalam proses pembelajaran dan penyerapan informasi.

### 1.6.3. Studi Pustaka

Mempelajari teori-teori yang dibutuhkan dalam perancangan tugas akhir. Materi didapat melalui buku, e-book, dan Internet. Studi mengenai daerah Kalimantan Tengah, berupa bahasa, budaya, suasana, dan hal-hal lainnya sebagai ciri khas daerah tersebut. Studi pustaka juga diperlukan dalam mempelajari psikologi anak, dimana cerita rakyat sebagai media pembelajaran anak yang dapat mempengaruhi pola pikir serta tindakan anak.

#### 1.6.4. Analisis SWOT

SWOT atau disebut dengan *Strength, Weakness, Opportunity, dan Threat*. Metode ini digunakan dalam menganalisa data. Data yang dianalisa adalah perbandingan dari beberapa cerita rakyat yang serupa, sehingga hasil analisis ditemukan kelebihan dan kekurangan masing-masing cerita serta hal positif dan negatif dari cerita rakyat tersebut.

### 1.7. Metode Perancangan

#### 1. Pengumpulan Data

Survei berupa pembagian angket dan kuisioner mengenai gaya ilustrasi yang disukai anak-anak. Gaya ilustrasi yang tepat dapat memikat anak - anak dan pemberi informasi yang baik karena anak-anak belajar dengan meniru apa yang mereka lihat (Meggit, 2008).

Studi mengenai referensi suasana dan latar yang menunjang dalam proses pembuatan ilustrasi. Ilustrasi harus sesuai dengan daerah Kalimantan Tengah. Studi tersebut mengenai budaya sekitar yang berupa rumah adat, baju adat, dan bahasa atau istilah-istilah khusus.

Studi mengenai karakter berupa kondisi fisiologis karakter, penggambaran karakter yang ideal, dan karakter yang tepat sesuai cerita. Karakter yang ideal sesuai dengan anak-anak akan lebih disukai.

## 2. Studi Pustaka

Studi mengenai struktur interaktif dilakukan melalui studi pustaka dan wawancara dengan ahli interaktif. Studi mengenai cerita rakyat juga diperlukan untuk mengetahui fungsi, manfaat, dan obyek penelitian dalam cerita rakyat. Psikologi dan perkembangan anak penting dalam penentuan target dan gaya ilustrasi.

## 3. Observasi

Observasi mengenai media interaktif apa saja yang digunakan dan digemari oleh anak serta studi mengenai cerita rakyat. Dari data observasi yang telah dilakukan, diperkuat melalui survei audien dengan pembagian kuisioner.

## 4. Survei *Audience*

Survei yang dilakukan terhadap responden mengenai gaya ilustrasi dan media interaktif yang digemari oleh anak-anak pada usia 8-12 tahun melalui pembagian kuisioner. Dari data tersebut ditentukan media yang digunakan dalam penempatan teknik interaktif.

## 5. Analisis Data

Hasil analisis data dikumpulkan untuk menemukan fakta-fakta yang ada sebagai penunjang perancangan karya. Analisis juga dilakukan mengenai media interaktif yang sudah beredar di masyarakat dan cerita rakyat. Perbandingan akan beberapa elemen-elemen dalam cerita sebagai bahan eksplorasi. Media interaktif yang sudah beredar akan membantu dalam proses *brainstorming* dan pencarian

referensi karya. Analisis juga dibutuhkan terhadap media penempatan *smartphone & tablet*.

#### 6. Perancangan Karya

Dengan media yang telah ditentukan melalui survei dan beberapa studi, penulis memulai proses perancangan karya. Penulis melakukan pemahaman terhadap cerita terlebih dahulu dan menguraikan menjadi bagian – bagian untuk memudahkan proses visualisasi. Pembagian tersebut berguna dalam penentuan alur cerita dalam interaktif. Proses awal berupa sketsa awal yaitu pembuatan karakter, *story line* dan *story board*. Dalam pembuatan sketsa awal tersebut, penulis sudah menentukan alat yang akan digunakan dalam pembuatan karya.

#### 7. Sketsa Awal

Sketsa awal diperlukan sebelum merancang karya yang akan dibuat. Penulis membagi cerita rakyat menjadi sebuah *story line* kemudian dilanjutkan dengan pembuatan *story board*. Sebelum mendesain karakter, penulis membuat sketsa kasar beberapa karakter yang ada dalam cerita tersebut dengan beberapa referensi yang telah ada.

#### 8. Digitalisasi

Hasil dari sketsa awal yang dibuat, akan dirancang dalam bentuk digital. Penulis menggunakan software *Adobe Illustrator* dalam proses digitalisasi tersebut. Setelah proses digitalisasi selesai, penulis melakukan asistensi untuk melakukan revisi.

## 9. *Video Making After Effect*

Pembuatan video animasi yang dilakukan sebagai bahan dari multimedia interaktif. Kemudian video akan dirender ke dalam format flv.

## 10. *Coding Flash*

*Coding* ini dilakukan setelah proses pembuatan semua halaman telah dilakukan. Animasi, navigasi, video, dan interaktif dikemas menjadi satu kesatuan pada saat *coding*.

## 11. *Compile APK*

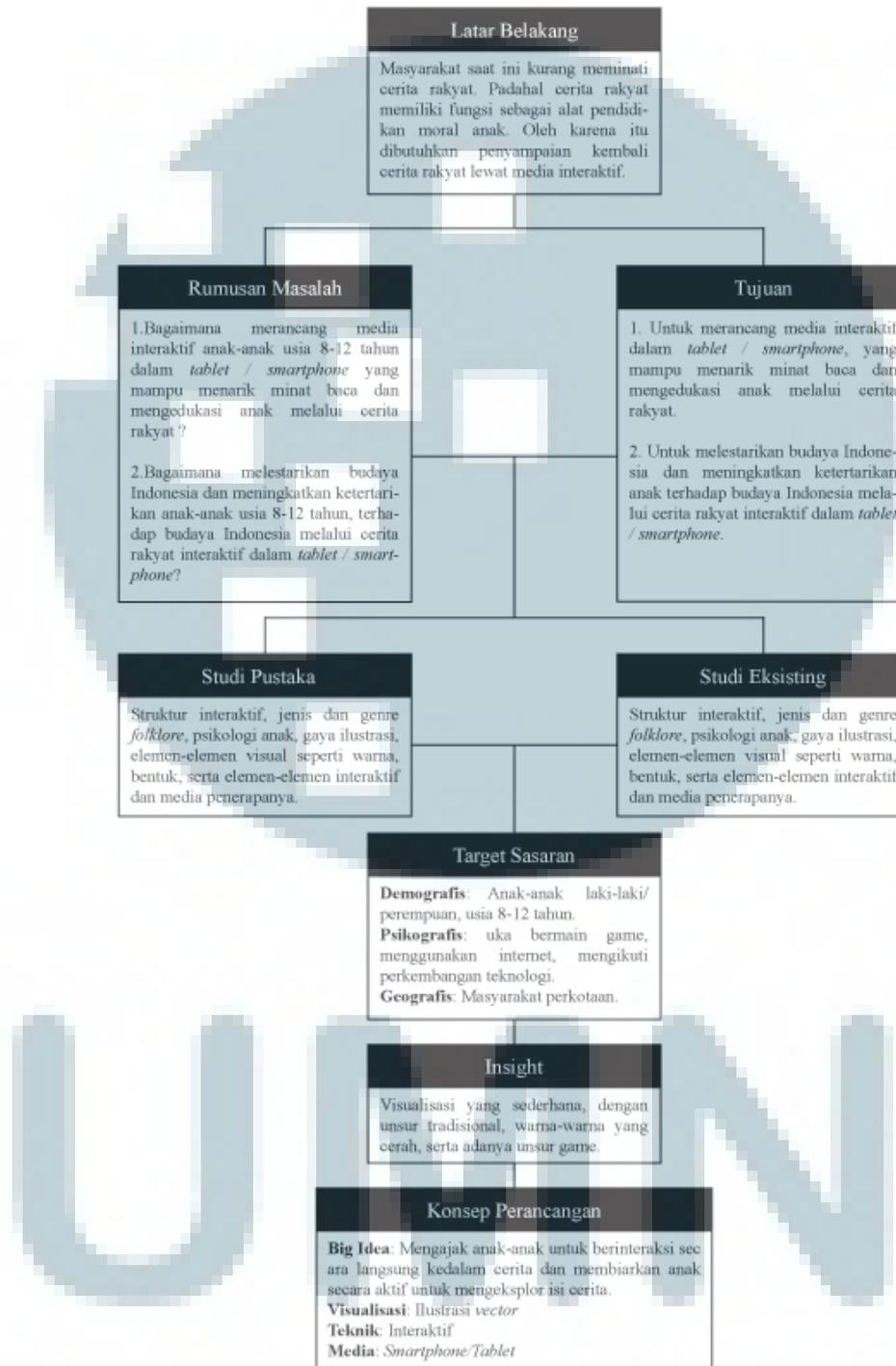
Penulis menggunakan *Adobe Air* dalam membuat aplikasi agar dapat dijalankan di Android. Aplikasi *Adobe Air* ini berintegrasi dengan aplikasi *Adobe Flash*.

## 12. *Final*

Pengunggahan file ke *Google Play Store*, pengaturan deskripsi, dan pembayaran pendaftaran.

U  
M  
M  
N

## 1.8. Skematika Perancangan



Bagan 1.1 Skematika Perancangan