



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 III

HASIL PENELITIAN

3.1. Gambaran Umum Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis melakukan beberapa survei melalui pembagian kuisioner, mengenai cerita rakyat terhadap anak-anak, serta media apa yang paling dekat dengan kehidupan anak. Penulis juga mengamati perilaku anak dalam proses mengisi survei yang telah diberikan. Anak – anak tersebut sudah mampu membaca secara lancar dan telah mampu memahami kalimat – kalimat yang cukup rumit. Beberapa anak masih memerlukan tuntunan dalam mengisi kuisioner yang diberikan oleh penulis.

Penulis melakukan survei terhadap 40 responden anak-anak yang berdomisili di sekitar kota Jakarta dan Tangerang sesuai dengan target market yaitu masyarakat perkotaan, dengan tingkat pendidikan SD kelas 3 sampai dengan kelas 6. Survei pembagian kuisioner dilakukan pada tanggal 23 – 28 Februari 2014 dengan responden dari berbagai macam lokasi yaitu perumahan, gereja, dan tempat kursus. Penulis juga melakukan survei mengenai media kepada orang tua dari anak-anak tersebut, dengan total 36 orang responden.

Penelitian juga dilakukan mengenai gaya ilustrasi yang disukai anak-anak, yang dilakukan dengan memberikan beberapa sampel gambar ilustrasi kepada anak - anak. Beberapa pertanyaan dalam penelitian tersebut antara lain:

Umur :

Laki-laki Perempuan

Beri tanda (✓) pada pilihan yang kamu pilih.

1. Apakah kamu suka membaca buku cerita?
 Ya
 Tidak
2. Buku cerita apa yang suka kamu baca?
 Buku cerita luar negeri
 Buku cerita Indonesia
3. Apakah kamu pernah membaca atau menonton cerita rakyat Indonesia?
 Pernah
 Tidak pernah
4. Dimana kamu mendengar, membaca atau menonton cerita rakyat tersebut? (jika tidak pernah kosongkan saja).
 Buku cerita Internet
 Komik Aplikasi handphone / smartphone
 Televisi Lainnya (sebutkan)
 Majalah / Koran
5. Cerita rakyat apa saja yang pernah kamu ketahui? (jawaban boleh lebih dari 1).
 Asal Mula Danau Toba Malin Kundang
 Bawang Putih Bawang Merah Sangkuriang
 Timun Mas Kebo Iwa
 Ande Ande Lumut Kena Arok dan Ken Dedes
 Lutung Kasarung Uder Mancing
 Keong Emas Asal Mula Burung Cenderawasih
6. Kisah yang seperti apa, yang lebih kamu suka?.
 Petualangan Komedi
 Kisah Cinta Asal mula
 Kisah Hidup
7. Cerita (dari dalam maupun luar negeri) apa yang kamu pernah dengar dan suka?.
 Naruto Ipin & Upin
 One Piece Sangkuriang
 Toy Story
 Despicable Me

Gambar 3.1 Pertanyaan Anak Mengenai Cerita Rakyat

Beri tanda (✓) pada pilihan yang kamu pilih.

1. Dari semua barang elektronik dibawah ini, mana yang kalian sering gunakan?
 - Komputer Tablet (iPad, GalaxyTab, Nexus 7, dll)
 - Laptop Smartphone (iPhone, Android, Windows Phone, Blackberry)
 - Televisi Video Game Console (Playstation, XBOX, Nintendo)
 - Lainnya (sebutkan)
2. Apa yang sering kamu lakukan untuk mengisi liburan / jam yang kosong?
 - Bermain Game Mengobrol dengan teman
 - Membaca Buku Mengakses Internet
 - Menonton TV Lainnya (sebutkan)
3. Mana yang lebih kamu suka dalam bermain game?
 - Komputer Tablet (iPad, GalaxyTab, Nexus 7, dll)
 - Laptop Smartphone (iPhone, Android, Windows Phone, Blackberry)
 - Video Game Console (Playstation, XBOX, Nintendo)
 - Lainnya (sebutkan)
4. Metode belajar apa yang lebih kalian suka? .
 - Mendengar secara lisan
 - Membaca buku pelajaran
 - Lainnya (sebutkan)
5. Seberapa sering kamu mengakses internet?
 - Setiap hari (sering)
 - Hari tertentu
 - Tidak pernah
6. Apa yang sering kamu lakukan dengan internet selain mengerjakan tugas sekolah?
 - Browsing
 - Mendownload lagu, video, games
 - Bermain game (facebook, online game)
 - Mengakses media sosial (facebook, twitter, youtube)

Gambar 3.2 Pertanyaan Anak Mengenai Media

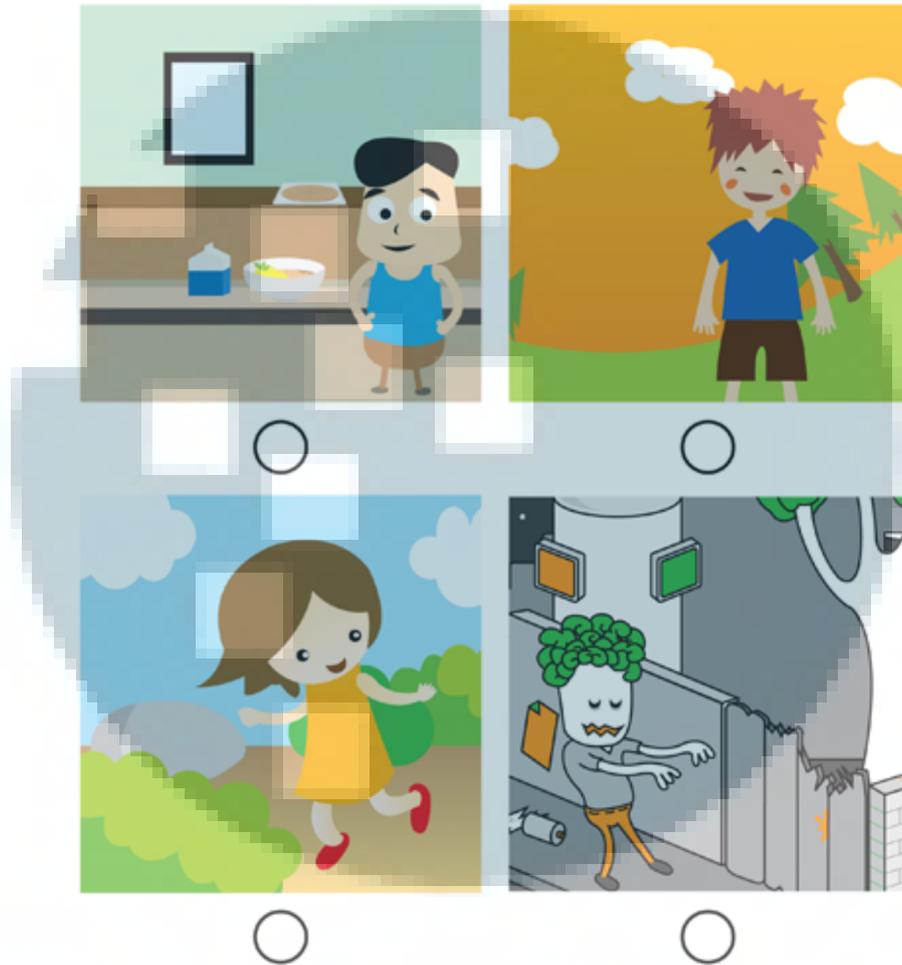
Beri tanda (✓) pada pilihan yang anda pilih.

1. Benda elektronik apa saja yang sering digunakan anak anda? (boleh lebih dari 1).
 Komputer Tablet (iPad, GalaxyTab, Nexus 7, dll)
 Laptop Smartphone (iPhone, Android, Windows Phone, Blackberry)
 Video Game Console (Playstation, XBOX, Nintendo)
2. Media apa yang sering digunakan anak anda dalam bermain?.
 Komputer Tablet (iPad, GalaxyTab, Nexus 7, dll)
 Laptop Smartphone (iPhone, Android, Windows Phone, Blackberry)
 Video Game Console (Playstation, XBOX, Nintendo)
 Lainnya (sebutkan)
3. Apakah anda memperbolehkan anak dalam mengakses internet secara bebas?.
 Ya
 Tidak
4. Apakah perlu adanya media pembelajaran anak interaktif yang menanamkan nilai-nilai dan pesan moral dalam kehidupan anak anda?.
 Perlu
 Tidak Perlu
5. Apakah cerita rakyat berperan penting dalam proses pembelajaran moral anak?
 Ya
 Tidak

Gambar 3.3 Pertanyaan Orang Tua Mengenai Media

UMMN

Pilih 1 dari 4 gambar, gaya gambar yang mana yang paling kalian suka ?



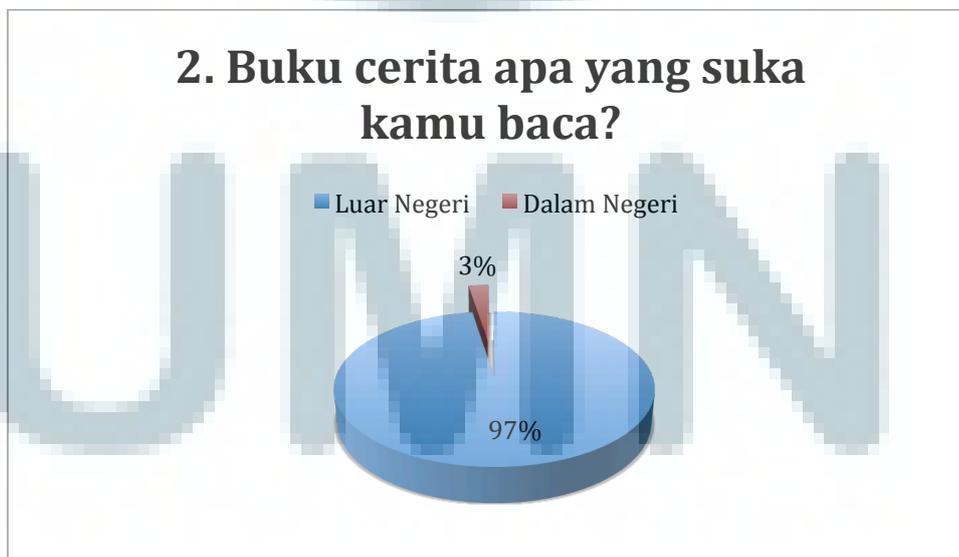
Gambar 3.4 Pertanyaan Gaya Ilustrasi

3.2. Hasil Penelitian



Gambar 3.5 Diagram Pertanyaan Halaman 1 nomor 1

Pertanyaan pertama pada survei dengan responden adalah anak-anak usia 8-12 tahun mengenai kesukaan anak terhadap buku cerita dengan total responden 40, yaitu sekitar 26 menjawab ya, sisanya menjawab tidak.



Gambar 3.6 Diagram Pertanyaan Halaman 1 nomor 2

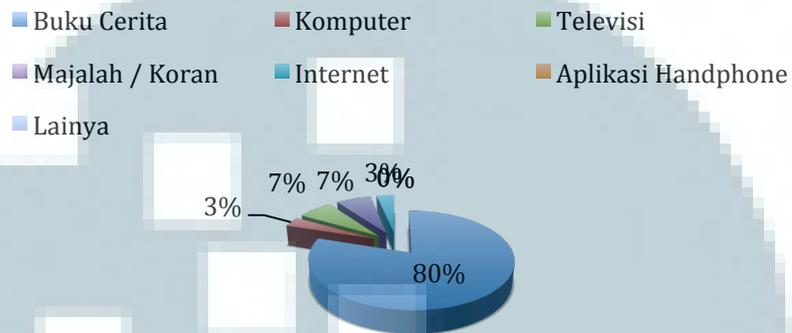
Hasil survei yang telah dilakukan terhadap 40 anak menunjukkan bahwa 39 anak menyukai buku cerita dari luar negeri. Hal ini menunjukkan bahwa anak-anak lebih tertarik dengan cerita-cerita modern dari luar negeri daripada cerita-cerita dalam negeri.



Gambar 3.7 Diagram Pertanyaan Halaman 1 nomor 3

Pertanyaan nomor 3 mengenai pengalaman anak terhadap cerita rakyat. 40 responden anak-anak menjawab bahwa mereka pernah membaca atau menonton cerita rakyat.

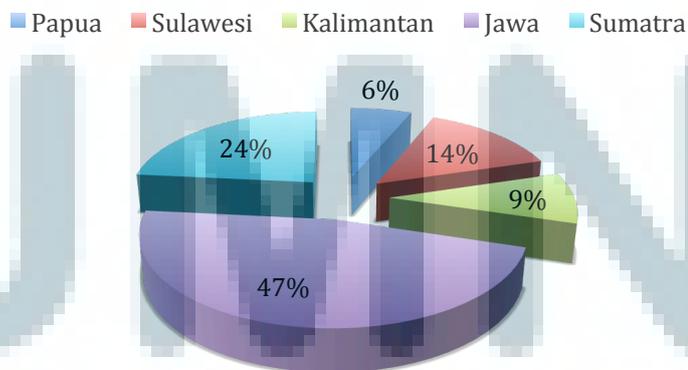
4. Dimana kamu mendengar, membaca atau menonton cerita rakyat tersebut?



Gambar 3.8 Diagram Pertanyaan Halaman 1 nomor 4

Hasil menunjukkan, sekitar 80% responden menjawab mereka telah membaca cerita rakyat melalui buku yang telah beredar dipasaran.

5. Cerita rakyat apa saja yang pernah kamu ketahui?



Gambar 3.9 Diagram Pertanyaan Halaman 1 nomor 5

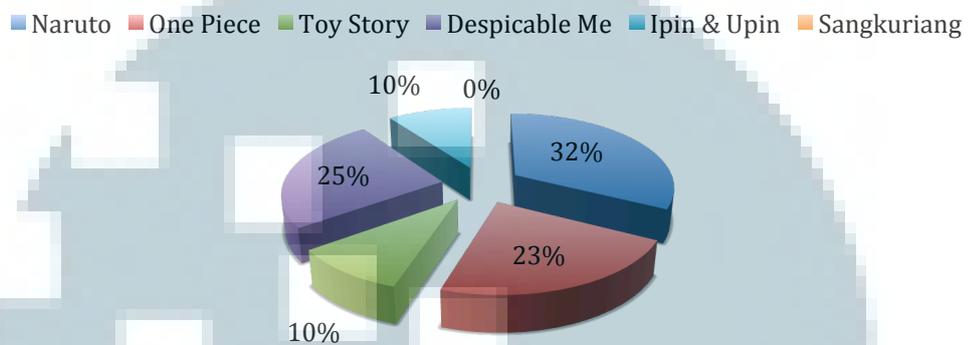
Dalam survei tersebut, penulis menanyakan tentang cerita rakyat apa saja yang pernah mereka dengar. Penulis memberikan beberapa judul cerita rakyat yang ada dari berbagai daerah di Indonesia. Penulis memperbolehkan responden menjawab lebih dari satu judul. Hasil menunjukkan bahwa responden banyak mengetahui cerita rakyat dari pulau sumatera dan pulau jawa. Penulis menggunakan hal ini sebagai bahan pertimbangan dalam pengangkatan judul cerita rakyat yang ada. Penulis mengangkat judul cerita rakyat yang berasal dari daerah Kalimantan karena anak-anak kurang mengetahui cerita rakyat dari daerah tersebut.



Gambar 3.10 Diagram Pertanyaan Halaman 1 nomor 6

Berdasarkan studi pustaka dan observasi, penulis menemukan beberapa genre dari cerita rakyat, yaitu petualangan, komedi, kisah cinta, kisah hidup, dan asal mula. Dari beberapa genre cerita rakyat tersebut, petualangan dan komedi merupakan genre yang disukai anak-anak.

7. Cerita (dari dalam maupun luar negeri) apa yang kamu pernah dengar dan suka?.

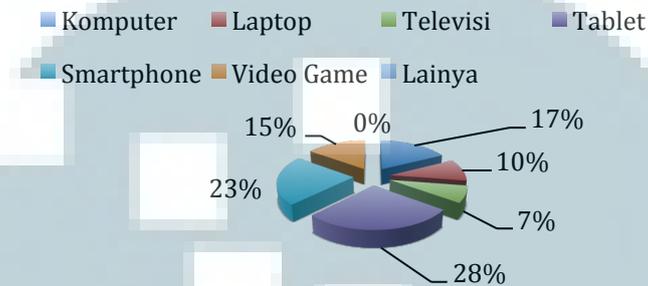


Gambar 3.11 Diagram Pertanyaan Halaman 1 nomor 7

Penulis memberikan pertanyaan mengenai beberapa cerita populer dikalangan anak-anak masa kini yaitu berada pada pertanyaan nomor 7. Dari hasil pertanyaan nomor 7, anak-anak lebih mengerti dan mengetahui judul cerita yang berasal dari luar negeri daripada cerita dari dalam negeri. Cerita tersebut seperti *Naruto & Despicable Me*.

UMN

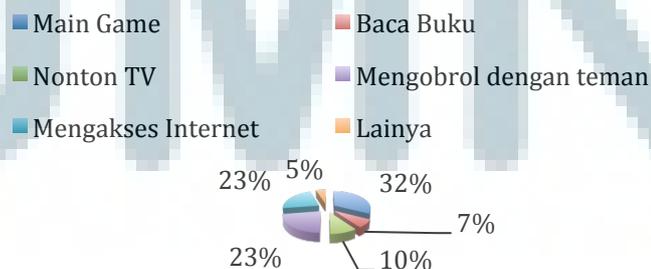
1. Dari semua barang elektronik dibawah ini, mana yang kalian sering gunakan?



Gambar 3.12 Diagram Pertanyaan Halaman 2 nomor 1

Halaman berikutnya dalam survei mengenai media, dengan jumlah total 40 responden anak-anak. Dari 40 responden tersebut, mengenai media yang sering digunakan anak-anak yaitu posisi pertama berupa tablet dan smartphone, disusul dengan komputer dan video games di peringkat berikutnya, sebagai media elektronik yang sering digunakan anak-anak dalam kesehariannya.

2. Apa yang sering kamu lakukan untuk mengisi liburan / jam yang kosong?.



Gambar 3.13 Diagram Pertanyaan Halaman 2 nomor 2

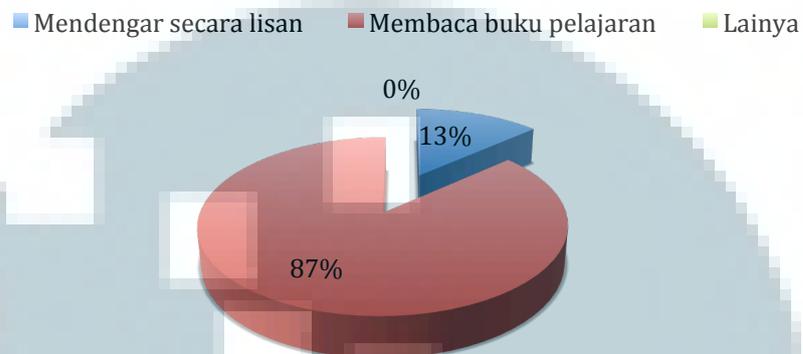
Pertanyaan seputar hal yang dilakukan anak-anak dalam waktu luang dalam kesehariannya selain beraktifitas di sekolah dan belajar. 13 responden menjawab bermain game merupakan hal yang paling banyak dilakukan saat waktu luang, disusul dengan bermain game dan mengakses internet.



Gambar 3.14 Diagram Pertanyaan Halaman 2 nomor 3

Dalam kegiatan bermain, anak-anak tidak terlepas dari teknologi. Pertanyaan nomor 3 mengenai media elektronik yang paling banyak disukai anak dalam bermain game adalah tablet, dengan responden 12 orang, disusul dengan smartphone dan komputer dengan jumlah yang sama yaitu 9 orang. Penulis menyimpulkan, tablet dan smartphone merupakan media yang tidak asing lagi bagi anak-anak.

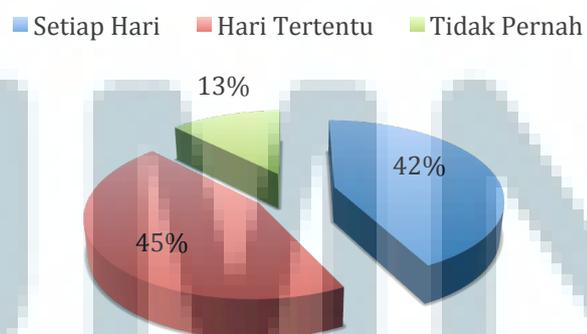
4. Metode belajar apa yang lebih kalian sukai? .



Gambar 3.15 Diagram Pertanyaan Halaman 2 nomor 4

Pertanyaan selanjutnya mengenai metode belajar anak. Anak-anak lebih menyukai metode belajar dengan membaca daripada mendengar secara lisan.

5. Seberapa sering kamu mengakses internet?.



Gambar 3.16 Diagram Pertanyaan Halaman 2 nomor 5

Sedangkan mengenai akses internet dikalangan anak usia tersebut, responden paling banyak menjawab mengakses internet pada hari-hari tertentu saja.

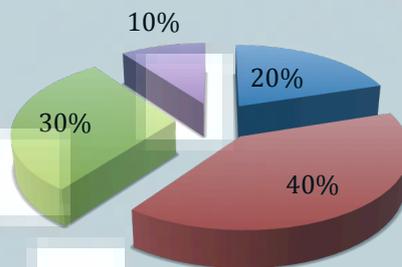


Gambar 3.17 Diagram Pertanyaan Halaman 2 nomor 6

Pertanyaan terakhir pada responden anak-anak mengenai penggunaan internet dengan tujuan mengakses media sosial dan bermain game dengan jumlah yang seimbang. Penulis menyimpulkan, anak-anak dalam usia tersebut telah mampu memanfaatkan internet dengan berbagai macam keperluan, dari mencari informasi, mendownload, hingga bermain game.

Gambar mana yang paling kalian suka?

■ Gambar 1 ■ Gambar 2 ■ Gambar 3 ■ Gambar 4



Gambar 3.18 Diagram Pertanyaan Halaman 3 nomor 1

Hasil survei mengenai gaya ilustrasi yang dilakukan dengan responden anak-anak adalah gambar nomor 2. Pada gambar nomor 2, penulis menggunakan gaya ilustrasi vector yang sederhana dengan pewarnaan yang cerah.

2. Media apa yang sering digunakan anak anda dalam bermain?.

■ Komputer ■ Laptop ■ Video Game ■ Tablet ■ Smartphone ■ Lainnya



Gambar 3.19 Diagram Pertanyaan Halaman 3 nomor 2

Pembagian kuisioner juga dilakukan terhadap orang tua mengenai media. Melalui pertanyaan yang diajukan tentang media yang sering digunakan anak, hasil tertinggi adalah tablet. Pertanyaan berikutnya mengenai teknologi yang digunakan anak dalam bermain adalah tablet dengan responden sebanyak 12 orang tua. Peringkat kedua setelah tablet adalah smartphone dengan responden sebanyak 9 orang.



Gambar 3.20 Diagram Pertanyaan Halaman 3 nomor 3

Pertanyaan berikutnya pada responden orang tua, mengenai hak akses internet secara bebas pada anak. Sebanyak 36 orang tua tidak mengizinkan anak untuk mengakses internet secara bebas.

4. Apakah perlu adanya media pembelajaran anak interaktif yang menanamkan nilai-nilai dan pesan moral dalam kehidupan anak anda?.



Gambar 3.21 Diagram Pertanyaan Halaman 3 nomor 4

Pertanyaan berikutnya terkait media interaktif yang mempelajari nilai dan moral dalam kehidupan anak, semua responden menjawab perlu adanya pembelajaran interaktif yang menanamkan nilai dan moral dalam kehidupan anak.

5. Apakah cerita rakyat berperan penting dalam proses pembelajaran moral anak?



Gambar 3.22 Diagram Pertanyaan Halaman 3 nomor 5

Terakhir adalah pertanyaan mengenai cerita rakyat sebagai hal yang penting dalam proses pembelajaran moral anak. Semua responden menjawab ya.

3.3. Analisis SWOT

Analisis SWOT diperlukan dalam penelitian ini mengenai cerita rakyat dan media interaktif yang telah beredar. Tujuan dari analisis ini untuk mencari unsur-unsur yang digunakan dalam perancangan tugas akhir. Penulis akan membandingkan beberapa perbandingan yang memiliki unsur yang sama.

3.3.1. Analisis Media Smartphone & Tablet

Berikut merupakan analisis SWOT terhadap media elektronik *smartphone & tablet*:

	<i>Smartphone & Tablet</i>
Strength	Aplikasi dapat diakses kapan saja, dan dimana saja, penggabungan teknologi dan budaya mengurangi dampak era globalisasi terhadap cerita rakyat.
Weakness	Aplikasi hanya diterapkan pada <i>smartphone</i> berbasis Android saja, banyaknya tipe ukuran <i>smartphone</i> dan <i>tablet</i> android.
Opportunity	Kurangnya pengetahuan masyarakat akan cerita Uder Mancing, pengguna Android merupakan pengguna terbanyak di Indonesia.
Threats	Aplikasi lain seperti <i>games</i> yang lebih menarik merupakan ancaman dari media interaktif ini.

Tabel 3.1 SWOT *Smartphone & Tablet*

3.3.2. Analisis Cerita Rakyat

Penulis melakukan perbandingan cerita rakyat berdasarkan genre, yaitu dongeng. Perbandingan tersebut diambil berdasarkan cerita rakyat daerah Kalimantan untuk membandingkan nilai moral yang terkandung dalam cerita tersebut.

1. Sungai Kerbau Yang Keramat :

Cerita ini memiliki kisah tentang seorang raja yang bernama Ali Maharaja Sultan yang suatu hari ingin memindahkan kota kerajaannya. Ada usulan untuk mendatangkan ahli pahat dari Jawa. Sehingga raja tersebut setuju dan mengutus atasannya untuk menghadap Raja di tanah Jawa. Raja tanah Jawa tersebut dengan senang hati mengirimkan dua orang ahli pahatnya.

Setelah dua orang pemahat tersebut tiba di kerajaan Ali Maharaja, diperintahkannya untuk membuat ukiran yang menghiasi istana. Dengan terampilnya mereka membuat ukiran-ukiran tersebut. Sang baginda senang dan memberikan hadiah mereka. Mereka diperkenankan untuk tinggal di istana dan tinggal dengan keluarga kerajaan. Melihat hal tersebut pejabat-pejabat istana iri dan bekerja sama untuk mengusir kedua pemahat tersebut. Akhirnya mereka difitnah dan membuat Raja marah pada kedua pemahat tersebut. Mereka dihukum gantung oleh Raja tersebut. Saat mereka hendak dihukum, salah satu pemahat tersebut melontarkan sebuah kata-kata yaitu "Sepuluh hancur luluh, sebelas jadi alas". Ternyata perkataan tersebut benar, pada kesultanan Aji Sultan Aliyiddin kerajaan Kutai hancur oleh Bajak Sulu Kebuntalan, kawan perampok dari Filipina Selatan. Mayat pemahat yang mati dibuang ke sungai Kerbau. Ajaibnya,

mayat tersebut tidak hanyut ke arah hilir mengikuti aliran sungai, melainkan hanyut ke arah hulu mara dekat kota Samarinda. Itulah sebabnya, sungai Kerbau dianggap keramat oleh masyarakat sekitar.

2. Semangka Emas :

Alkisah pada zaman dahulu, hiduplah seorang saudagar yang kaya raya. Saudagar tersebut mempunyai dua orang laku-laki, Anaknya sulung bernama Muzakir, bungsu bernama Dermawan. Namun mereka memiliki perbedaan tingkah laku. Muzakir sangat loba dan kikir, tidak pernah memberikan sedekah kepada fakir miskin. Dermawan sangat peduli dan selalu bersedekah kepada fakir miskin. Suatu ketika Dermawan jatuh miskin akibat belas kasihan terhadap fakir miskin yang dibantunya, Muzakir hanya menertawakan dirinya.

Dermawan sedang duduk dipekarangan rumahnya, tiba-tiba jatuhlah seekor burung pipit dihadapan Dermawan dengan mencicit kesakitan. Sikap Dermawan yang penuh belas kasihan menolong burung tersebut, sehingga mengobati sayapnya yang patah tersebut dan memberikannya beras untuk dimakan.

Keesokan harinya burung pipit itu kembali mengunjungi Dermawan dan diberikannya sebutir biji, lalu diletakkanya di depan Dermawan. Dermawan tersebutyum melihat hal tersebut dan menanam biji tersebut di belakang rumahnya. Tidak lama kemudian tumbuhlah pohon tersebut menjadi pohon semangka yang sangat subur. Ketika Dermawan membelah semangka tersebut, keluarlah biji pasir emas murni dari dalam semangka tersebut.

Muzakir telah mendengar cerita dari Dermawan dan membuatnya iri hati. Diperintahkannya orang untuk mencari burung yang patah kaki atau sayapnya dimanamana. Namun sampai satu minggu lamanya, tak seorangpun menemukan. Akhirnya, disuruhlah orang Muzakir untuk mencelakai burung pipit dengan sumpit. Dengan rasa belas kasihan yang pura-pura, muzakir merawat burung tersebut sampai sembuh. Burung tersebut memberikan biji yang sama pula dengan yang didapat oleh Dermawan, lalu ditanam pada pekarangan rumah Muzakir. Setelah musim panen tiba, semangka tersebut dibelah oleh Muzakir. Ternyata semangka tersebut berisi lumpur yang menyembur ke kepala Muzakir.

3. Uder Mancing :

Alkisah, di sebuah kampung daerah Kalimantan Tengah, hiduplah seorang laki-laki bernama Uder yang tinggal bersama istrinya di sebuah gubug, di tepi sungai. Uder merupakan seorang yang pemalas, pekerjaanya hanya memancing dan tidur.

Pada suatu pagi, Uder hendak pergi memancing di hulu sungai dengan umpan usus ayam yang dibawanya. Ketika pergi dia berpapasan dengan orang sekampungnya, dan bertanya tentang dirinya. “Hendak ke mana, Der?” tanya orang itu. “Hendak ke udik untuk memancing.” Jawab Uder. “Umpanya apa, Der?” orang kembali bertanya. “Usus Ayam,” jawab Uder. Tidak berapa lama, Uder bertemu dengan orang kampungnya lagi dengan mempertanyakan pertanyaan yang sama. Uderpun membalas dengan kata-kata yang sama walaupun sedikit jengkel hati.

Uder bergegas menuju ke hulu sungai agar tidak berpapasan dengan orang lagi. Dirinya telah jemu ditanya dengan pertanyaan yang sama. Saat Uder berada lewat di bawah sebatang pohon rindang yang menjorok ke sungai, tiba-tiba ia dikejutkan oleh suara kawan-kera dari atas pohon. Kera tersebut bertanya dengan pertanyaan yang sama sehingga membuat Uder tambah marah. Jawaban Uder yang membuat kera tersebut tersinggung dan marah. Tanpa diduga kawan-kera yang jumlahnya puluhan itu melompat ke perahu Uder.

Uder ditawan oleh kera-kera tersebut. Menjelang sore, Uder tersadar dari pingsanya dan melihat kawan-kera mengelilinginya. Hari mulai gelap, kawan-kera tetap membiarkan Uder diluar dengan keadaan terbuka baju. Keesokan hari, kawan-kera tersebut menanyakan tentang mimpi Uder. Uder menjawab dengan ketus “Bagaimana bisa mimpi, disini banyak nyamuk”. Hingga siang hari Uder terikat pohon. Tubuhnya mulai menggigil karena kelaparan dan kehausan. Malam harinya, kera tersebut memindahkan Uder ke halaman rumah mereka. Keesokan harinya, mereka menanyakan mimpi Uder dalam semalam. Namun Uder tetap tidak bisa bermimpi karena banyak nyamuk. Pada malam hari, mereka memindahkan Uder kedalam rumah agar tidak digigit nyamuk. Namun, tetap saja digigit nyamuk. Kawan-kera tersebut membuatkan kelambu dari dedaunan untuk membalut tubuh Uder, Malam harinya, Uder dapat tidur dengan nyenyak.

Keesokan harinya Uder menceritakan mimpinya yaitu melihat sebatang pohon rambutan yang banyak buahnya di hulu sungai. Kera tersebut meminta Uder untuk mengantarkan ke tempat mimpi Uder tersebut. Ternyata pohon tersebut benar-benar ada dan kera-kera tersebut kegirangan dan segera memanjat

pohon untuk memakan buah tersebut. Ketika kawanan kera tersebut sedang asik, uder bergegas mengumpulkan ranting dan kayu kering. Dengan cepat dia mengeluarkan batu kerikil dan damar dari saku celananya. Kedua batu tersebut digeseknya sehingga keluarlah api yang membakar pohon tersebut. Uder bergegas melarikan diri dan tidak satupun kera tersebut selamat. Uder Mancing pulang kerumah. Alangkah terkejutnya istrinya melihat suaminya pulang. Sejak itu Uder Mancing mulai berubah menjadi orang yang rajin. Setiap hari dia bekerja di ladang dan hanya memancing jika pekerjaan ladangnya telah selesai. Akhirnya, lama kelamaan Uder Mancing menjadi orang yang kaya dikampungnya.

UMMN

	Sungai Kerbau Yang Keramat	Semangka Emas	Uder Mancing
Asal Cerita	Kalimantan Timur	Kalimantan Barat	Kalimantan Tengah
Budaya Yang Terlihat	Istana kerajaan Kutai, motif ukiran, motif baju.	Motif baju, bentuk baju, rumah mewah daerah Kalimantan Barat.	Suasana pedesaan di Kalimantan Tengah, bentuk rumah, motif baju, bentuk baju, dan bentuk perahu.
Binatang / Hewan Pendukung	-	Burung Pipit	Kera / Monyet
Pesan Moral	Seorang penguasa, hendaknya lebih bijak dalam menerima laporan dari bawahannya. Sifat iri dan dengki merupakan sifat yang tidak boleh ditiru.	Sekecil apapun pemberian orang harus diterima dengan senang hati. Menjadi seorang dermawan membutuhkan suatu pengorbanan, baik materil maupun moril.	Keburukan sifat pemalas tidak akan mendatangkan hasil. Seorang baru akan sadar dan mau berubah setelah mengalami ujian berat. Kesuksesan akan diraih jika giat dalam bekerja.
Genre Cerita	Asal Mula	Kisah Hidup, Komedi	Kisah Hidup, Komedi

Tabel 3.2 Analisis Cerita Rakyat

Dari 3 cerita rakyat tersebut, terdapat budaya-budaya yang dapat dijadikan sebagai pengetahuan mengenai budaya setempat. Uder mancing memiliki beberapa pengetahuan budaya seperti bentuk rumah khas, hewan khas, dan perahu khas. terlihat memiliki pesan moral yang berbeda-beda. Dari segi moral, yang cukup dekat dengan kehidupan masyarakat perkotaan adalah pesan moral dari cerita rakyat Uder Mancing. Menurut observasi penulis, anak-anak memiliki

kemalasan berupa penundaans sesuatu, seperti menunda mengerjakan tugas-tugas sekolah dan mengulur waktu untuk belajar. Kemalasan lain adalah terlalu banyak bermain sehingga melupakan kegiatan-kegiatan lain sebagai seorang pelajar.

3.3.3. Analisis Media Interaktif

Saat ini terdapat beberapa media interaktif yang menyediakan konten cerita rakyat Indonesia untuk anak-anak dengan menggunakan perangkat elektronik seperti tablet dan smartphone. Beberapa media interaktif tersebut adalah sebagai berikut:

1. Bawang Merah & Bawang Putih – Luminov



Gambar 3.23 Tampilan Bawang Merah & Bawang Putih 1

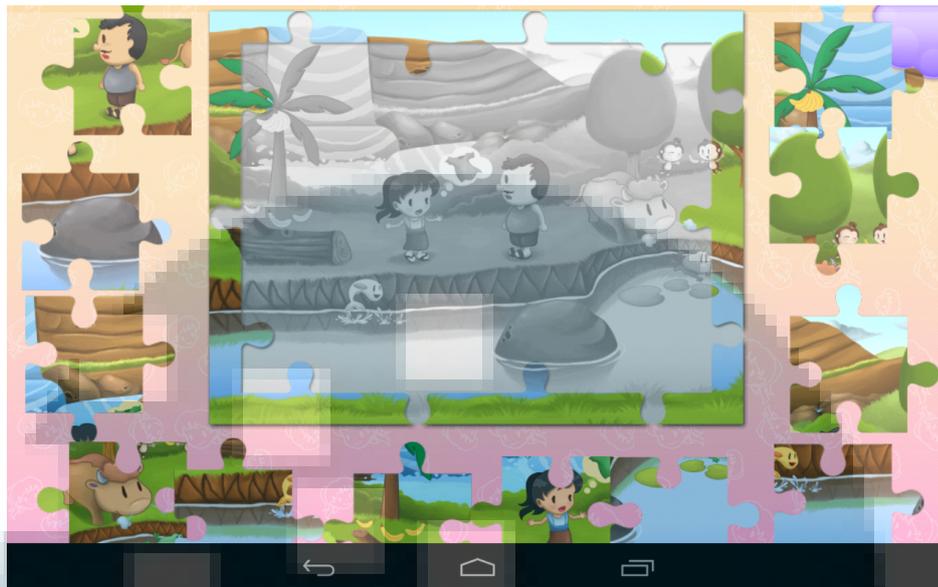
Bawang Merah dan Bawang Putih adalah sebuah cerita rakyat interaktif dalam smartphone Android & iPhone yang dirancang oleh Luminov Studio. Cerita tersebut berdasarkan cerita rakyat daerah Sumatera Selatan. Visual dalam interaktif ini menggunakan penggabungan ilustrasi *vector* dan *digital painting*.



Gambar 3.24 Tampilan Bawang Merah & Bawang Putih 2

Alur dari interaktif Bawang Merah dan Bawang Putih adalah pengabungan *Modulated* dan *Nodal Plot*. Pembaca tidak harus mengikuti alur cerita secara satu, tetapi dapat langsung berpindah menuju adegan lain dalam interaktif tersebut. Kelebihan dari aplikasi tersebut adalah penggunaan dwi bahasa yaitu bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris. Pengantian bahasa tersebut dapat dilakukan di menu utama.

U M N



Gambar 3.25 Tampilan Bawang Merah & Bawang Putih 3

Selain menyajikan cerita interaktif, terdapat fitur permainan (*games*) yang terpisah dari alur cerita utama tersebut sehingga dapat dimainkan kapan saja tanpa mengikuti alur cerita terlebih dahulu. Unsur lain adalah penggunaan video sebagai media utama penceritaan dalam interaktif. Dalam interaktif ini terdapat deskripsi berupa teks yang menceritakan isi dari cerita tersebut, sehingga penikmat dapat membaca ulang hal yang telah dibacakan sebelumnya. Dalam interaktif ini, disisipi ilmu pengetahuan mengenai budaya dan adat provinsi Riau, Sumatera Selatan. Keunggulan lain terdapat pada tampilan cerita interaktif yang memanfaatkan fitur *slide* sehingga akan terjadi pergerakan ketika merubah posisi *landscape*, sehingga anak akan lebih tertarik untuk mengeksplor fitur-fitur interaktif dalam cerita. Kekurangan dari interaktif ini adalah antarmuka yang kurang intuitif, yang terlihat pada penggunaan navigasi teks yang terkesan memenuhi isi layar.

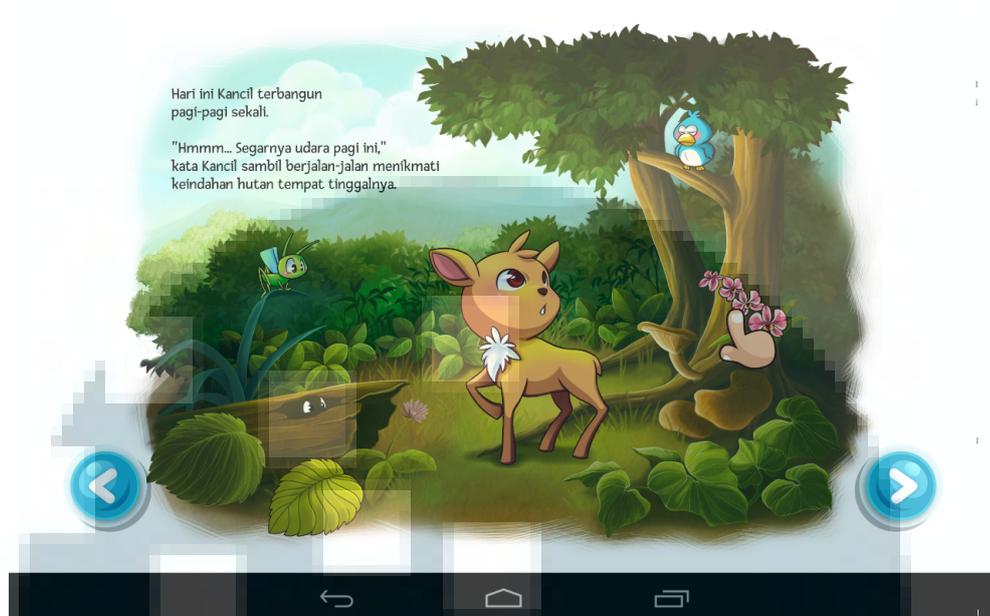
2. Kancil & Buaya – QAJOO



Gambar 3.26 Tampilan Kancil dan Buaya 1

Kancil & Buaya merupakan media interaktif buatan QAJOO dengan format media smartphone dan tablet di Android dan iPhone. Interaktif ini merupakan cerita rakyat berjenis dongeng (*folktales*). Keunggulan interaktif ini adalah menggunakan dwi bahasa, yaitu Indonesia dan Inggris.

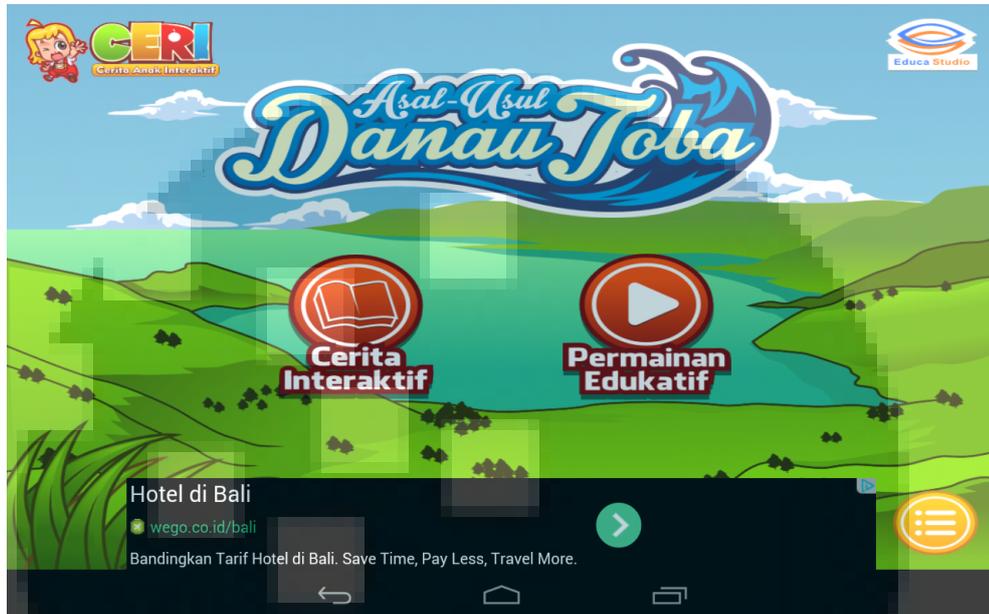
U
M
M
N



Gambar 3.27 Tampilan Kancil dan Buaya 2

Dalam interaktif ini, penggunaan elemen-elemen yang menunjang interaktifitas seperti *animated symbol*, dengan fitur penunjuk bahwa simbol tersebut dapat ditekan dan akan terjadi pergerakan. Pengembang menggunakan penceritaan secara lisan dan tulisan, sehingga penikmat dapat membaca ulang isi dari cerita tersebut. Navigasi dalam interaktif ini sangat sederhana, antarmuka yang intuitif dan pesan yang kuat, sehingga dapat dikatakan sebagai interaktif yang berhasil (Graham, 1999). Unsur *games* dalam interaktif ini dapat dimainkan berdasarkan alur cerita, sehingga fitur tersebut hanya dapat diakses dengan mengikuti jalan cerita. Sedangkan kekurangan dari interaktif ini adalah, kurangnya keefektifan pengaturan layar cerita.

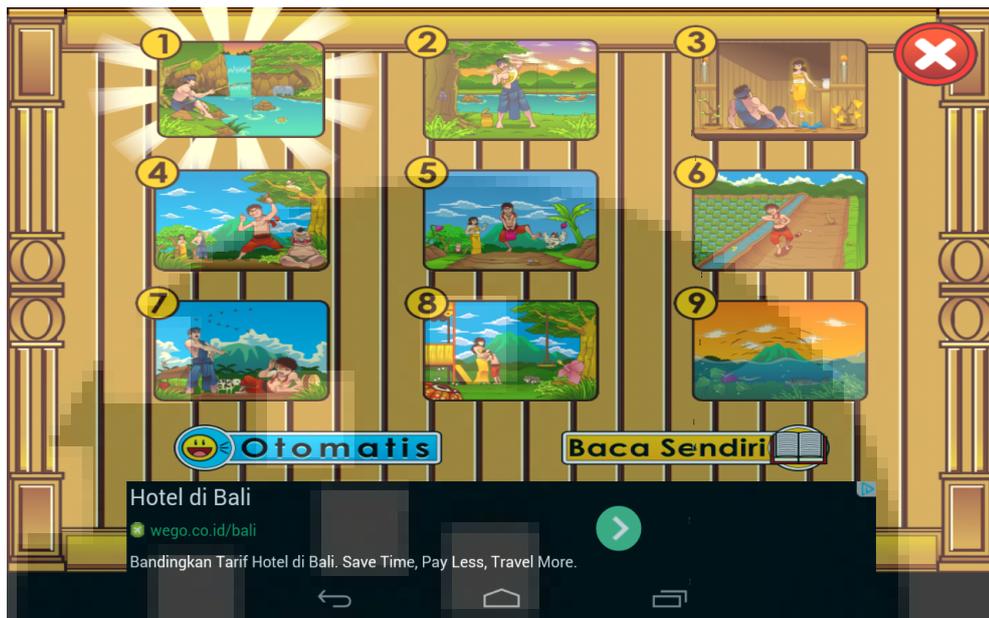
3. Asal-Usul Danau Toba – Educa Studio



Gambar 3.28 Tampilan Asal Usul Danau Toba 1

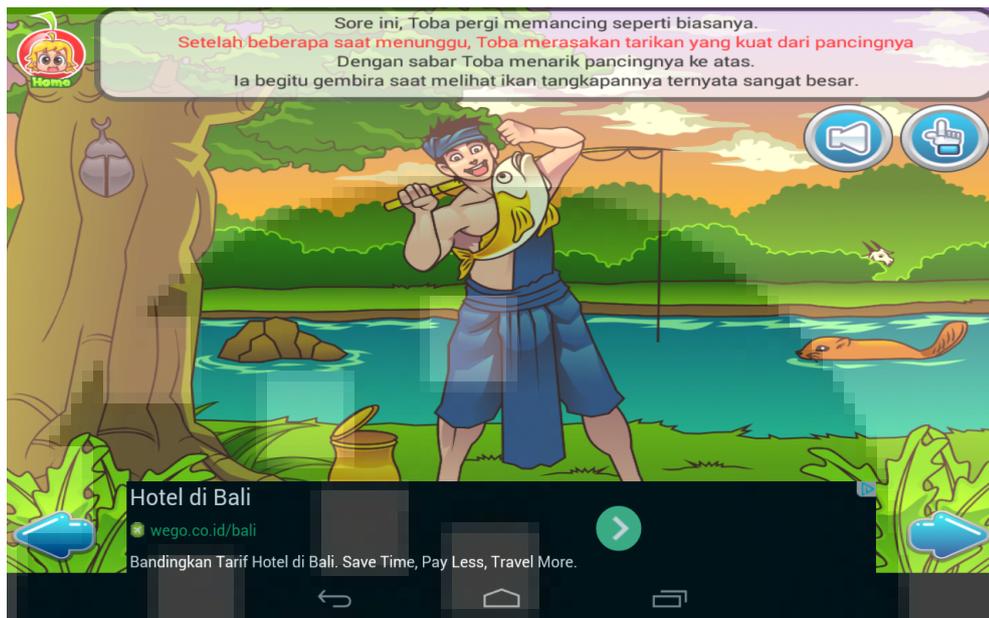
Asal Usul Danau Toba hasil karya Educa Studio ini berasal dari cerita rakyat Sumatera Utara. Aplikasi cerita interaktif ini dapat di download pada Android & iOS. Secara visual, interaktif ini menggunakan ilustrasi *digital painting*.

U M N



Gambar 3.29 Tampilan Asal Usul Danau Toba 2

Interaktif ini berbeda dengan interaktif yang sebelumnya karena hanya menggunakan satu bahasa saja, yaitu bahasa Indonesia. Alur interaktif dalam aplikasi ini adalah pengabungan dari *modulated* dan *nodel plot*, dimana kita dapat secara langsung membaca chapter tertentu dalam interaktif tersebut. Keunggulan dalam interaktif ini adanya dua mode yang berbeda yaitu otomatis dan baca sendiri. Perbedaan otomatis dan baca sendiri terletak pada cara penyampaian informasi, yaitu secara lisan maupun dengan tulisan. Pada akhir cerita interaktif ini, terdapat penyampaian pesan moral secara langsung sehingga anak lebih mudah dalam menyerap pesan-pesan dalam cerita tersebut.



Gambar 3.29 Tampilan Asal Usul Danau Toba 3

Kekurangan interaktif ini terletak pada tidak adanya kejelasan mengenai simbol yang dapat diklik, sehingga penikmat kurang mengerti. Serta minimnya pergerakan yang terjadi, sehingga terlihat statis.

U M M N

	Bawang Merah dan Bawang Putih	Kancil & Buaya	Asal Mula Danau Toba
Platform	Android & iOS	Android & iOS	Android & iOS
Kelebihan	Dwi Bahasa, Pengenalan mengenai budaya Sumatera Utara, Penggunaan unsur video, Pergerakan <i>landscape</i> .	Navigasi sederhana & jelas, antarmuka yang intuitif, penggunaan games sebagai adegan dalam cerita.	Penyampaian pesan moral diakhir cerita, Fitur <i>games</i> dapat diakses tanpa masuk kedalam alur cerita.
Kekurangan	Antar muka yang kurang intuitif.	Kurangnya keefektifan pengaturan layar cerita.	Tidak ada tanda pada simbol yang dapat melakukan pergerakan.
Alur Interaktif	Nodal & Modulated Plot	Nodal Plot	Nodal & Modulated Plot
Genre	Dongeng	Dongeng	Asal Mula
Navigasi	Tombol adegan selanjutnya, adegan sebelumnya, mengulang suara narator, menyembunyikan teks cerita, pergeseran teks, hidupkan matikan suara, menu utama, petunjuk, scene.	Tombol adegan berikutnya, adegan sebelumnya.	Tombol matikan suara, halaman berikutnya, halaman sebelumnya, sembunyikan teks, menu utama.

Tabel 3.3 Analisis Media Interaktif

3.4. Materi Referensi

Penulis melakukan pencarian referensi untuk digunakan dalam pembuatan media interaktif. Referensi tersebut sebagai berikut:



Gambar 3.31 Suku Dayak Kalimantan Tengah

(<http://dayantiblogs.files.wordpress.com/2011/04/kalimantan-tengah2.jpg>)



Gambar 3.32 Monyet Bekantan

(<http://2.bp.blogspot.com/->

[VdIwGGkmj3U/Twhul8Ap50I/AAAAAAAAABIE/ITVG9805cvk/s1600/Bekantan...jpg](http://2.bp.blogspot.com/-VdIwGGkmj3U/Twhul8Ap50I/AAAAAAAAABIE/ITVG9805cvk/s1600/Bekantan...jpg))



Gambar 3.33 Gubug Kalimantan

(http://1.bp.blogspot.com/_dDI5UA_foMc/TKROsul5IUI/AAAAAAAAAaY/8NW-85myeqA/s320/Houses+built+of+bark.jpg)



Gambar 3.34 Jukung - Perahu Kalimantan

(<http://www.melayuonline.com/image/budaya/2010/20100619-jukung-1.jpg>)



Gambar 3.35 Ikan Lais

(<https://lh4.googleusercontent.com/->

[4d7Ny0fYLHE/TX9DCtliIBI/AAAAAAAAADs/ndocDbzjkPI/s320/P1010071.jpg](https://lh4.googleusercontent.com/-4d7Ny0fYLHE/TX9DCtliIBI/AAAAAAAAADs/ndocDbzjkPI/s320/P1010071.jpg))



Gambar 3.36 Pancing Tradisional Kalimantan

(<http://assets.kompasiana.com/statics/files/2014/02/13935962241456198224.jpg>)

3.5. Studi Karakter dan Daerah

Dalam perancangan visual karakter, penulis menggunakan pembagian secara 3 dimensi yaitu fisiologis, psikologis, dan sosiologis. Pembagian tersebut digunakan dalam merancang karakter yang sesuai dengan cerita

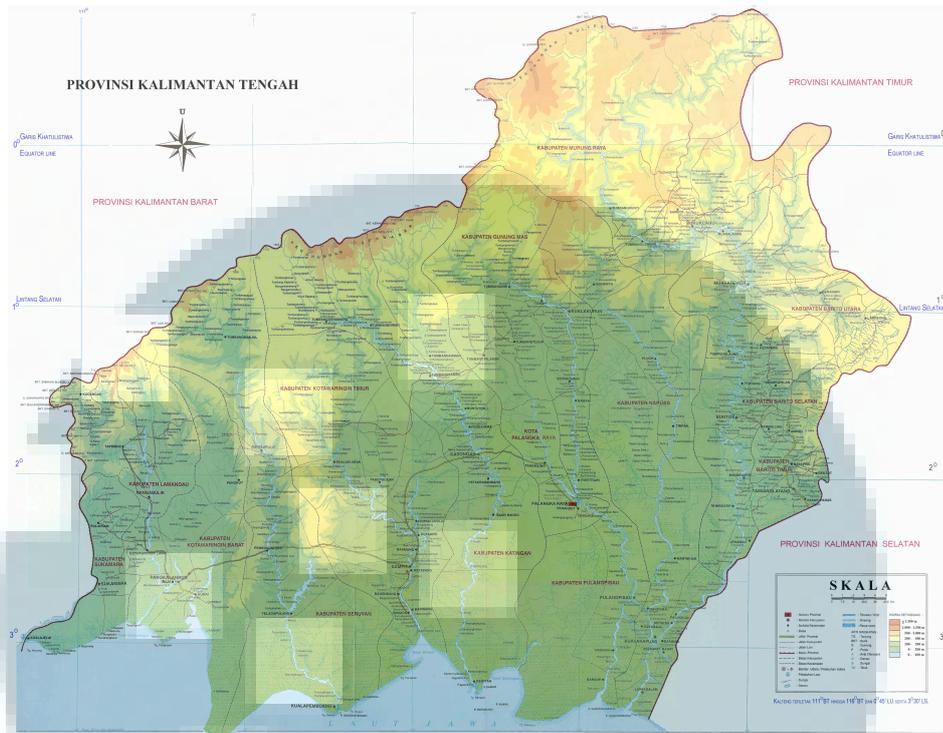
Pada sisi fisiologis karakter utama, orang Kalimantan identik dengan etnis Dayak. Suku dayak Kalimantan terbagi menjadi 6 suku besar dan 405 suku kecil (J.U. Lontan, 1975). Dalam cerita tersebut tidak ditemukan etnis Dayak yang spesifik. Meskipun terbagi menjadi ratusan sub-etnis, semua etnis Dayak mempunyai kesamaan ciri-ciri budaya yang khas. Ciri fisik bentuk tubuh Uder mancing dapat dideskripsikan sebagai seorang laki-laki yang berisi dilihat dari kegiatannya yang hanya tidur, makan, dan memancing. Kegiatan memancing yang dilakukannya tidak membuang banyak energi, sehingga dapat dikatakan sebagai perawakan yang subur. Ciri lain dari Uder adalah kulitnya yang coklat karena sering pergi memancing dengan kondisi iklim di Indonesia yang panas.

Secara sosiologis, Uder tinggal di sebuah kampung di daerah Kalimantan Tengah, dengan kondisi masyarakat tinggal di tepi sungai. Transportasi dari satu desa ke desa lain umumnya menggunakan perahu, karena rata-rata penduduknya bertempat tinggal di pinggiran sungai. Masyarakat desa umumnya bermata pencaharian sebagai petani dan nelayan, dilihat dari kegiatan istri Uder sehari – hari sebagai seorang petani. Kondisi pakaian masyarakat sudah menggunakan kain. Pengaplikasian pakaian dapat menggunakan motif - motif pakaian adat

Kalimantan Tengah. Berdasarkan cerita, rumah tinggal Uder berada di tepi sungai dan hanya rumah gubug, bukan rumah mewah.

Secara psikologis, Uder Mancing adalah orang yang malas. Dia seorang yang memiliki emosi yang tinggi, hal tersebut terlihat saat Uder Mancing berbicara membentak pada kawanan kera. Istri Uder seorang yang sabar dan teguh, terlihat Istri Uder tidak marah sama sekali dengan perilaku suaminya dan tetap melakukan kegiatan berladang seorang diri tanpa suaminya. Setelah mengalami kejadian yang menimpa Uder Mancing dia berubah menjadi sosok yang rajin dan giat dalam bekerja, alhasil kekayaan yang didapatkan.

Berdasarkan cerita, Uder Mancing tinggal di daerah Kalimantan Tengah yang berlokasi di tepi sungai. Banyaknya sungai yang berada di Kalimantan dan tidak ada penjelasan yang jelas mengenai letak lokasi desa yang ditinggali oleh Uder Mancing. Penulis berusaha untuk mencari data lokasi penyebaran monyet Bekatan atau yang biasa disebut dengan monyet berhidung besar, yaitu paling banyak berada di daerah Kalimantan Selatan. Lokasi dari desa Uder Mancing adalah hulu sungai yang paling dekat dengan provinsi Kalimantan Selatan karena penyebaran monyet tersebut berada di sekitar daerah tersebut, yaitu sungai Barito. Berikut merupakan peta daerah Kalimantan Tengah:



Gambar 3.37 Peta Kalimantan Tengah

(<http://assets.kompasiana.com/statics/files/2014/02/13935962241456198224.jpg>)

UMMN

