

PERANCANGAN BUKU CERITA DIGITAL LEGENDA BATU MENANGIS DAN GAME INTERAKTIF BERBASIS ANDROID UNTUK PENANAMAN NILAI MORAL USIA 4-6 TAHUN

Nathania Maharani Lynn Handoko¹, Sultan Arif Rahmadianto²,
Ayyub Anshari Sukmaraga³

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Ma Chung
Email : 331710016@student.machung.ac.id, sultan.arif@machung.ac.id,
ayyub.anshari@machung.ac.id

Abstrak

Indonesia saat ini dihadapkan dengan penurunan moral budaya yang terjadi pada generasi muda khususnya tentang nilai moral menghormati dan berbakti kepada orang tua. Di masa lalu masyarakat Indonesia menggunakan sastra cerita rakyat dalam menanamkan nilai moral secara turun-temurun, tetapi dampak dari era globalisasi secara perlahan telah menggeser budaya yang sudah ada sebelumnya. Maka dari itu diperlukan sebuah media baru agar dapat kembali menanamkan nilai-nilai moral yang terkandung dalam cerita rakyat kepada generasi-generasi penerus bangsa. Cerita yang diangkat yaitu Legenda Batu Menangis yang berasal dari Kalimantan Barat. Dalam perancangan buku cerita digunakan media berupa aplikasi sebagai bentuk output perancangan. Metode perancangan yang digunakan yaitu metode Research & Development (R&D) yang dalam pengumpulan datanya menggunakan metode kualitatif. Perancangan aplikasi buku cerita digital menggunakan audio dalam pembacaan narasi dan dialog. Selain itu terdapat juga 3 jenis game interaktif pada aplikasi. Kesimpulan dari perancangan yaitu mendapatkan hasil visual aplikasi pada buku cerita dan juga game yang menarik dan menyenangkan bagi anak-anak. Perancangan aplikasi juga didukung oleh beberapa media pendukung seperti sticker, coloring book, tumbler, dan filter Instagram.

Kata kunci: buku cerita digital, game interaktif, aplikasi, Legenda Batu Menangis, nilai moral, anak Usia 4-6 Tahun.

Abstract

Indonesia is currently faced with a decline in cultural morals among the younger generation, especially regarding the moral value of respecting and filial piety to parents. In the past, Indonesian people used folklore literature to instill moral values from generation to generation, but the impact of the globalization era has slowly shifted the pre-existing culture. Therefore we need a new media in order to re-instill the moral values contained in folklore to the next generations of the nation. The story raised is the Legend of The Crying Stone from West Kalimantan. The design of storybook used media in the form of application as a form of design output. The design method used is the Research & Development (R&D) method which in data collection uses qualitative methods. Digital storybook application design uses audio in narration and dialogue reading. In addition, there are also 3 types of interactive games in the application. The conclusion of the design is to get visual result of application in story books and also games that are interesting and fun for children, especially children aged 4-6 years old. The design of application is also supported by several supporting media such as stickers, coloring book, tumbler, and Instagram filters.

Keywords: digital storybook, interactive game, application, The Legend of The Crying Stone, moral values, children aged 4-6 years.

PENDAHULUAN

Negara Indonesia merupakan sebuah negara kesatuan yang sangat kaya akan kebudayaan maka dari itu Indonesia disebut sebagai negara multikultural. Kementerian Koordinator Bidang Kemaritiman dan Investasi Indonesia (Kemenkomarves) pada Desember 2019 mencatat terdapat 17.491 pulau yang tervalidasi dan terverifikasi secara nasional. Sedangkan berdasarkan hasil rapat Kemendagri pada tahun 2020 yang ditinjau dari hasil rekapitulasi 2018 menyatakan terdapat 16.671 pulau yang sudah terdaftar di PBB (Fabiola, 2020). Selain itu pada data Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2010 mencatat ada sekitar 1.331 kelompok suku di Indonesia. Kategori kelompok suku ini merupakan kode untuk nama suku, nama lain suku tersebut, dan juga nama-nama subsuku tersebut (Gischa, 2020). Kebudayaan yang ada di Indonesia ikut berperan penting dalam aktivitas dan perilaku masyarakat di kehidupan bernegara yaitu dalam pembentukan nilai karakter moral bangsa Indonesia.

Hal tersebut terjadi karena budaya-budaya yang ada di Indonesia mengandung nilai-nilai moral yang dijunjung tinggi oleh nenek moyang serta orang-orang terdahulu secara turun temurun. Yunus (2013) menyatakan bahwa pembangunan karakter bangsa merupakan hal yang sangat penting karena berhubungan dengan proses membina, memperbaiki, dan mewarisi warga negara tentang konsep, perilaku, dan nilai-nilai luhur budaya Indonesia. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa kebudayaan Indonesia merupakan sarana pembangunan karakter bangsa Indonesia karena nilai-nilai yang dimiliki mencerminkan karakter bangsa Indonesia yang sudah turun-temurun diwariskan oleh nenek moyang untuk mendidik karakter generasi ke generasi. Menurut Suarta (2018,p.2), salah satu manifestasi kebudayaan yang dapat dijadikan sebagai landasan konstruktif dalam pembentukan manusia berkarakter adalah kesenian kesusastraan tradisional. Masih dengan Suarta, seni sastra tradisional lahir dan berkembang didasari oleh adanya motivasi, kreasi dan ide pencipta dalam mentransformasikan nilai-nilai dan norma-norma etika, moral, dan religi kepada para generasi penerus maupun



peserta didik. Selain itu Suarta (2018,p.2) juga menyatakan bahwa kesenian kesusastraan tradisional dapat digunakan sebagai media pencerahaan nilai-nilai kehidupan manusia yang biasanya dijadikan sebagai pedoman, baik dalam bertutur kata maupun bersikap sesuai dengan norma-norma yang berlaku di masyarakat. Endraswara (2013,p.17) menyatakan bahwa salah satu bagian dari berfolklor yang dapat dimanfaatkan sebagai media pendidikan adalah cerita rakyat. Dalam membangun karakter kebangsaan, nilai-nilai tersebut baiknya telah diajarkan kepada tiap individu sejak mereka masih belia atau sejak kanak-anak. Dan salah satu seni sastra yang sangat berkaitan dengan target tersebut yaitu seni sastra cerita rakyat atau dongeng. Cerita rakyat merupakan sastra yang populer di kalangan anak-anak. Cerita rakyat menurut Endraswara (2013,p.3) memiliki 4 fungsi yaitu; (1) sebagai pemuasan atau pemenuhan impian masyarakat; (2) mengukuhkan pranata-pranata dan lembaga-lembaga kebudayaan yang ada; (3) Sebagai sumber pendidikan; (4) sebagai pengendali apa yang dilarang dan yang harus dilakukan. Dari keempat fungsi ini yang ingin penulis gali lebih dalam yaitu tentang fungsi ke-3, cerita rakyat sebagai sumber pendidikan. Cerita rakyat dinilai cara yang paling efektif dalam menyampaikan pesan dan nilai-nilai moral leluhur kepada anak sejak belia karena secara psikologis anak-anak memiliki rasa keingintahuan yang tinggi terhadap segala hal di sekitarnya. Ada banyak sekali cerita rakyat di Indonesia. Tiap-tiap cerita rakyat memiliki nilai-nilai dan pesan moral yang bermacam-macam bergantung dari alur cerita yang disampaikan pula. Penyampaian dalam cerita rakyat biasanya sudah dikemas sedemikian rupa agar dapat dipahami oleh anak-anak. Salah satunya yaitu cerita rakyat Batu Menangis. Pada kisah Batu Menangis mengandung pelajaran moral yaitu yaitu sebagai anak tidak boleh durhaka terhadap orang tua. Pesan moral yang terkandung dalam cerita Batu Menangis jelas sangat relevan dengan kejadian kehidupan sehari-hari. Dalam budaya Indonesia sendiri hal tentang menghormati orang tua sudah menjadi hukum lisan. Tetapi pada kenyataannya saat ini sikap menghormati dan sopan santun terhadap orang tua sudah luntur. Bukan hanya melawan tetapi juga membunuh yang berarti masuk ke dalam pelanggaran HAM. Contoh konkretnya yaitu sebuah kejadian di Sumut dimana seorang anak memukul kepala ibunya hingga meninggal lantaran tidak ada nasi di rumah dan menimbulkan percecokan (Arfah, 2020). Hal tersebut merupakan salah satu bukti penurunan moral generasi saat ini. Era globalisasi merupakan era dimana masyarakat sangat mudah untuk mengakses apapun serta terciptanya barang-barang yang memanjakan dan membuat kecanduan bagi para penggunanya. Selain itu tayangan pada televisi yang kelihatannya pantas untuk ditampilkan kepada anak-anak tetapi setelah ditelusuri lebih dalam ternyata terdapat unsur-unsur lain yang tidak pantas seperti kekerasan dan pornografi. Hikmat (2016:p-26) menyatakan bahwa pada tahun 2015 Komisi Penyiaran Indonesia (KPID) Jawa Barat menerima 372 pengaduan yang 127 pengaduan atau 35% diantaranya merupakan pengaduan terhadap tindak kekerasan yang ditayangkan di

televisi. Hal tersebut menyebabkan KPID Jawa Barat menjatuhkan sanksi kepada televisi, yaitu berjumlah 49 keputusan sanksi yang sumbernya dari tayangan berita, film, dan juga sinetron. Vygotsky (cit. Morrison, 2012) menyatakan bahwa perkembangan mental, bahasa, dan sosial anak dipengaruhi oleh lingkungan sosial anak. Masih dengan Vygotsky, tayangan pada televisi sebagai lingkungan sosial memiliki keterkaitan kuat terhadap terbentuknya perilaku sosial anak. Coyne & Archer (2005, cit. Lan, dkk., 2010) menyatakan bahwa terdapat dampak jangka pendek dan jangka panjang dari tayangan pada televisi. Jangka pendeknya yaitu perilaku sosial anak terutama dalam berinteraksi dengan orang lain selalu menggunakan agresi (kekerasan). Anak-anak tidak bisa mengontrol diri untuk meniru tayangan kekerasan yang dilihat dari televisi. Jangka panjangnya adalah jika dampak jangka pendek itu sudah menjadi kebiasaan maka hal ini akan mendukung anak untuk berani melakukan tindakan kriminal saat dewasa. Dari fenomena-fenomena yang terjadi di Indonesia ini maka pada Tugas Akhir penulis ingin mengangkat cerita rakyat Batu Menangis yang nantinya akan dikemas sedemikian rupa menjadi sebuah buku cerita ilustrasi digital dan game interaktif. Tujuan dibuatnya buku ini diharapkan menarik bagi generasi-generasi muda saat ini sebagai hiburan mereka sekaligus memperkenalkan kembali tentang cerita-cerita rakyat asli dari Indonesia serta menanamkan pesan-pesan moral dan nilai leluhur kepada anak-anak generasi baru. Penulis mengangkat cerita rakyat Legenda Batu Menangis karena kisah tersebut belum banyak diketahui serta belum terdapat model atau media jenis baru yang digunakan untuk menceritakan kisah dengan cara yang lebih menarik untuk generasi saat ini. Padahal dari kisah Legenda Batu Menangis terdapat nilai-nilai moral dasar seperti nilai menghormati, taat kepada orang tua, tidak durhaka, tidak malas, dan banyak lagi. Nilai-nilai moral tersebut sangat relevan untuk ditanamkan dan diajarkan kepada generasi anak-anak usia 4 hingga 6 tahun, khususnya yang berada di Kota Malang, sebagai dasar dan penguatan karakter bangsa. Selain itu dibandingkan dengan cerita rakyat lain yang berasal dari Jawa Timur, baik dari segi alur cerita dan pesan moral, kisah Legenda Batu Menangis lebih berkaitan dengan kehidupan sehari-hari target audien. Pembuatan buku cerita ilustrasi dengan menggunakan media digital serta game-game interaktif sangat relevan dengan perkembangan teknologi ke era digital 4.0 saat ini. Perkembangan media elektronik yang semakin banyak dan memanjakan generasi muda dengan konten-konten tontonan seperti film dan game membuat ketertarikan generasi baru lebih condong kepada hal-hal yang berbau teknologi daripada konvensional. Dikutip dari New York Times (2015, cit. Fajrina, 2015), 70 persen orang tua mengizinkan anak mereka yang berusia 6 bulan hingga 4 tahun bermain perangkat mobile ketika sedang melakukan pekerjaan rumah, 65 persen diantaranya juga melakukan hal tersebut saat sedang menenangkan anak mereka di tempat umum. Selain itu berdasarkan penelitian Hilda Kabali (Fajrinah, 2015), orang tua menyatakan anak-anak berusia 1 tahun cenderung menggunakan gadget untuk bermain game, menonton video, dan



bermain aplikasi. Sayangnya konten-konten yang dikemas dalam bentuk digital seringkali berasal dari cerita dari luar negeri dan dibuat lebih menarik. Maka dari itu untuk meningkatkan minat dan kecintaan generasi baru terhadap cerita rakyat harus ada perubahan yang dilakukan dalam penyampaian dan beberapa aspek lainnya (Veronica, dkk., 2015). Dengan pembuatan buku cerita digital legenda Batu Menangis dan game interaktif diharapkan generasi muda, khususnya usia 4 hingga 6 tahun, akan lebih antusias terhadap cerita rakyat Indonesia serta dapat membantu dalam penanaman moral dan karakter bangsa.

TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

Tinjauan Pustaka

Jurnal “Perancangan Buku Ilustrasi Tembang Dolanan Jawa Tengah Untuk Anak Usia 5-6 Tahun” oleh Wulandari dan Arumsari (2017). Jurnal ini membahas tentang merancang sebuah buku ilustrasi dengan tema tembang asal Jawa Tengah untuk menanamkan moral serta melestarikan budaya tersebut kepada anak usia 5-6 Tahun. Pada jurnal ini yang digunakan sebagai referensi dalam perancangan yaitu pada unsur visual dan desain meliputi layout juvenile, tone warna yang cerah dan menggambarkan suasana, penggunaan font san-serif pada tulisan, halaman yang berjumlah 32 halaman, dan penggunaan audio juga dapat menarik anak-anak untuk mau membaca.

Jurnal “Perancangan Buku Cerita Digital Interaktif Punakawan sebagai Media Edukasi Pendidikan Karakter untuk Anak SD Usia 7-11 Tahun” oleh Wulandari dan Alamin (2019). Jurnal ini membahas tentang merancang sebuah buku cerita digital interaktif untuk membantu dalam pendidikan karakter untuk anak-anak. Dari jurnal ini didapatkan referensi yaitu proses perancangan konsep keseluruhan rancangan meliputi; menentukan makna cerita, membuat desain karakter dengan model struktur tubuh dari karakter yang dibuat berkepala besar dan memiliki fisik tubuh anak-anak, perancangan logo nama aplikasi, struktur navigasi, hingga UI aplikasi.

Judul “Interpretasi Visual Keanekaragaman Budaya Indonesia Untuk Buku Digital Interaktif Cerita Anak” oleh Laurencia dkk. (2018). Jurnal ini membahas tentang perancangan sebuah buku cerita digital interaktif untuk anak-anak yang dapat membantu dalam memperkenalkan budaya Indonesia sekaligus mengajarkan pentingnya toleransi pada generasi muda dengan target anak usia 4-8 tahun. Pada jurnal ini didapatkan referensi dalam bentuk visual desain karakter pada buku cerita yang menggunakan gaya ilustrasi naïve art.

Jurnal “Inventarisasi Cerita Rakyat dari Kabupaten Demak Melalui Aplikasi Buku Digital (E-Book) Interaktif” oleh Hasyim dan Muqoddas (2015). Jurnal ini membahas tentang pelestarian cerita rakyat dari Kabupaten Demak yang dilakukan dengan menggunakan media digital. Dalam perancangannya metode penelitian yang digunakan yaitu metode desain dan eksperimental. Pada jurnal ini referensi yang didapatkan adalah metode pengumpulan data kualitatif melalui wawancara serta observasi. Selain itu didapatkan juga referensi tahap

perancangan mulai dari pembuatan konsep, desain, pengumpulan bahan, hingga pembuatan.

Judul “Perancangan UI/UX Pada Game Edukasi Etika Nisa dan Nasa Untuk Anak Berbasis Mobile” oleh Wijaya, dkk. (2020). Jurnal ini membahas tentang pembuatan tampilan UI/UX (User Interface/ User Experience) sebuah game edukasi mobile phone. Pada jurnal didapatkan referensi tentang merancang sebuah UI/UX dalam aplikasi yaitu dengan menentukan fungsional dan konten, membuat skenario penggunaan, membuat diagram flow, membuat layout dan penempatan elemen interaksi dengan teknik low fidelity prototype, pembuatan desain, hingga implementasi.

Landasan Teori

Ilustrasi

Fleishmen (2004,p.3, cit. Maharsi, 2016,p.3) menjelaskan bahwa Ilustrasi adalah seni yang menyertai proses produksi atau pembuatan sebuah gambar, foto, atau diagram, dan bentuknya bisa berupa naskah tercetak, terucap, atau dalam bentuk elektronik. Ilustrasi dikatakan mampu untuk menjelaskan suatu maksud berupa karya fotografis atau gambar realistik sesuai dengan kebutuhannya. Menurut Soenarto (1985,p.54, cit. Maharsi, 2016,p.4), ilustrasi adalah suatu gambar hasil proses grafis yang membantu sebagai penghias, penyerta, ataupun memperjelas suatu kalimat dalam sebuah naskah dalam mengarahkan pengertian pembaca. Sedangkan Koendra (2010, cit. Maharsi,2016,p.5) menjelaskan bahwa ilustrasi merupakan hiasan suatu peristiwa. Hiasan tersebut dapat berupa kata (tekstual) atau pun gambar. Dari pernyataan tersebut Maharsi (2016,p.5) menjelaskan bahwa dalam konteks hiasan berarti kata-kata maupun gambar tersebut memberikan kesan atau menimbulkan nilai-nilai estetis. Maka, pada konteks ini ilustrasi merujuk kepada kata maupun gambar yang ‘enak’ atau ‘sedap’ dipandang. Maharsi (2016,p.16-17) menjelaskan bahwa ilustrasi merupakan representasi visual dari sebuah naskah, baik itu konsep cerita dalam bentuk gagasan ide ataupun naskah tercetak untuk keperluan tertentu. Dalam memvisualkan naskah maka karya yang tercipta harus bercerita atau mengandung cerita sehingga mampu mengkomunikasikan pesan apa yang ingin disampaikan kepada audien. Masih menurut Maharsi, ilustrasi berarti bagaimana seseorang dapat menterjemahkan sebuah konsep atau ide yang bersifat abstrak ke dalam bentuk visual.

Pada perancangan sebuah ilustrasi terdapat urutan atau tahapan yang akan menentukan keberhasilan karya ilustrasi tersebut (Maharsi, 2016,p.59). Tahapan-tahapan proses pembuatan ilustrasi meliputi; brief klien, memahami brief, memahami materi subjek, riset, brainstorming, medium, bentuk, visualisasi (Maharsi, 2016,p.59-69).

Warna

Sitepu (2004,p.22) menjelaskan bahwa warna sebuah obyek ditentukan bagaimana cahaya yang jatuh pada obyek dipantulkan ke mata kita. Cahaya tersebut memiliki spektrum (panjang gelombang) warna, jika spektrum



warna dari suatu benda tersebut seimbang maka akan menghasilkan warna putih tetapi jika warna tersebut tidak seimbang maka akan menghasilkan pantulan warna lain. Warna memberikan kesan dan pesan yang mendalam dalam tampilan visual. Dabner (2003, cit. Sitepu, 2004,p.23) menjelaskan bahwa warna yang dipilih menimbulkan efek yang luar biasa pada kesan desain dan cara orang yang meresponnya.

Dalam bukunya yang berjudul Warna : Teori dan Kreativitas Penggunaannya Edisi Ke-2, Darmaprawira (2002,p.50-64) mengorganisasikan warna menjadi 3 dimensi warna, antara lain;

Nama Warna/ Hue

Hue digunakan untuk mengidentifikasi suatu warna. Hal ini yang akhirnya muncul sebutan-sebutan warna seperti merah, kuning, hijau, biru, dan banyak lagi.

Intensitas Warna / Saturation

Saturation atau intensitas menyatakan kekuatan dan kelemahan sebuah warna, daya pancar warna , dan kemurnian warna.

Nilai Warna/ Value

Value merupakan suatu tingkatan kecerahan warna. Value membedakan tingkat kecerahan warna dari terang ke gelap.

Cerita Rakyat Cerita rakyat menurut Sudjiman (1990, cit. Endraswara, 2013,p.47) merupakan kisah anonim yang tidak terikat pada ruang dan waktu, beredar secara lisan di tengah masyarakat. Sedangkan Danandjaya (1984,cit. Endraswara, 2013,p.47) menyebutkan bahwa cerita prosa rakyat merupakan satu genre folklor lisan Indonesia yang diceritakan turun menurun. Masih dengan Danandjaya, bentuk cerita rakyat dapat berupa mite, legenda, dongeng, seni tradisi, dan upacara adat.

Menurut Bascom (1965,p.3-20, cit. Endraswara, 2013,p.3) cerita rakyat/ folklore memiliki empat fungsi, yaitu (1) sebagai sistem proyeksi, yaitu sebagai alat pencerminan angan-angan suatu kolektif, (2) sebagai alat pengesahan pranata-pranata dan lembaga-lembaga kebudayaan, (3) sebagai alat pendidikan, dan (4) sebagai alat pemaksa dan pengawas agar norma-norma masyarakat akan selalu dipatuhi oleh anggota kolektifnya.

Cerita rakyat memiliki beberapa macam bentuk, berikut adalah penjabaran beberapa bentuk cerita rakyat yaitu meliputi; mitos, legenda, dongeng (Danandjaya,1984, cit. Endraswara, 2013,p.47).

Buku Cerita Anak Wardaya (2020,p.14) merumuskan ada 3 kriteria yang harus ada dalam cerita untuk anak-anak, yaitu; 1) apakah memiliki jalan cerita yang sederhana?, 2) Apakah memiliki tokoh utama yang menjadi panutan?, dan 3) Apakah memiliki pesan moral positif yang jelas?. Ketiga hal ini wajib di telaah pada jenis cerita anak khususnya saat mengangkat cerita rakyat. Pada pengangkatan cerita rakyat mengetahui latar tempat, waktu, budaya, dan pesan yang disampaikan dari cerita yang bersangkutan sangatlah penting dalam pembuatan sebuah buku (Wardaya, 2020,p.11). Dalam pengangkatan cerita rakyat juga harus ada penyesuaian bahasa dan konten yang akan ditampilkan. Wardaya (2020,p.15) merumuskan beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam penyesuaian cerita rakyat dalam cerita anak.

Berikut adalah penjabaran prinsip-prinsip untuk penyesuaian cerita rakyat, yaitu;- Prinsip Transformasi: proses pemindahan, pertukaran suatu teks ke teks lain, baik secara formal maupun abstrak.- Prinsip

Haplologi: unsur intertekstual berupa pengguguran, pembuangan, atau penghilangan sehingga tidak seluruh teks dihadirkan.- Prinsip Ekserp: unsur intertekstual yang dalam penerapannya mengambil intisari dari sebagian cerita dan hanya berfokus pada bagian itu saja.- Prinsip Modifikasi: penyesuaian atau perubahan suatu cerita terhadap cerita yang telah ada sebelumnya.- Prinsip Eskpansi: perluasan atau pengembangan terhadap suatu cerita agar lebih sesuai untuk anak.

Selain itu terdapat tahapan-tahapan dalam merancang buku cerita anak, meliputi; membuat kerangka cerita, naskah, storyboard, karakter, background, membuat bahasa visual, dan cover (Wardaya, 2020,p.17-72).

User Interface dan User Experience (UI dan UX)

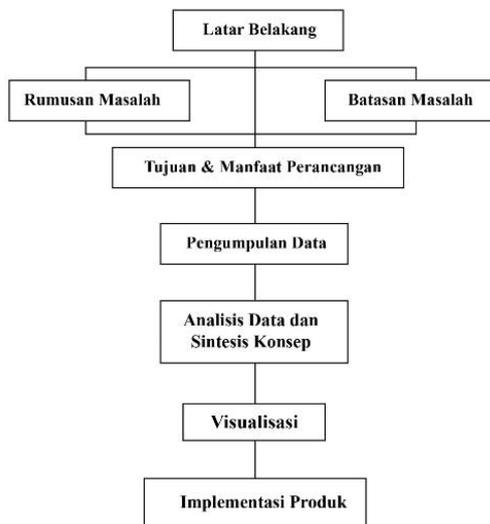
Wijaya, dkk. (2020, p.4319) menyatakan bahwa UI memiliki arti yaitu sebagai tampilan antar muka pengguna. Menurut Plaisant dan Sneiderman (2004, p.620), UI lebih dari sekedar sistem teknologi interaktif, khususnya saat terhubung dengan internet, menciptakan sistem sosial manusia. Setiap interaksi pada UI merupakan pesan dari desainer kepada pengguna.Sedangkan, UX merupakan gabungan/kombinasi dan juga interaksi dari tampilan sebuah produk atau sistem digital yang bersifat interaktif dengan pengguna produk tersebut sehingga menghasilkan pemahaman kepada pengguna akan cara penggunaan produk tersebut (Cooper, dkk., 2007,p. 140).

METODE PENELITIAN DAN PERANCANGAN

Metode perancangan yang akan diterapkan yaitu dengan metode Research & Development (R&D). Menurut Sugiyono (2009,p.47 cit. Zakariah, dkk., 2020,p.79), metode R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tertentu. Metode R&D adalah tahap awal dan tahap eksplorasi dengan melakukan riset dan pengembangan serta pengujian pada suatu produk dan layanan untuk mengetahui seberapa efektif bagi perusahaan, sesuai dengan bidang kerja perusahaan tersebut (Zakariah, dkk., 2020,p.78). Dalam konteks perancangan, maka penelitian yang dimaksud yaitu hubungan kisah Batu Menangis dengan realitas yang terjadi saat ini serta mengembangkan cara penyampaian cerita ke dalam bentuk yang lebih menarik. Bentuk yang dimaksud yaitu berupa buku cerita digital interaktif. Proses pengumpulan data menggunakan model pengumpulan data kualitatif yaitu observasi, kuesioner, dan dokumen. Observasi yang akan dilakukan yaitu menggunakan observasi tidak terstruktur. Disebut observasi tidak terstruktur karena fokus penelitian belum jelas dan akan berkembang selama proses pengamatan (Sugiyono, 2015,p.313). Observasi secara langsung dilakukan untuk mengamati model buku cerita bergambar apa yang disukai oleh anak-anak mulai dari genre cerita hingga tampilan gambar visual. Selain itu juga mengamati perilaku anak dalam ketertarikannya menggunakan gadget. Kuesioner yang akan dilakukan yaitu



menggunakan tipe pertanyaan terbuka. Kuesioner tipe pertanyaan terbuka adalah pertanyaan yang mengharapkan responden untuk menuliskan jawabannya berbentuk uraian tentang suatu hal (Sugiyono, 2015,p.200). Kuesioner yang akan dilakukan bertujuan untuk mendapatkan data yang aktual dan mendalam terkait dengan minat dan pengetahuan anak terhadap buku cerita terutama tentang cerita rakyat, penggunaan gadget, dan juga respon anak terhadap bacaan atau tontonan yang dilihatnya. Berdasarkan metode pengumpulan data tersebut, maka penerapan metode analisis dapat diperoleh melalui 5W+1H. Analisis pertanyaan “apa” (what) mengulas tentang tampilan visual buku bergambar yang menarik untuk anak-anak. Pertanyaan “kapan” (when) mengulas tentang waktu target audien mulai diijinkan untuk menggunakan gadget,khususnya untuk pendidikan. Pertanyaan “dimana” (where) asal-usul atau latar belakang cerita. Pertanyaan “siapa” (who) target audien dalam perancangan. Pertanyaan “kenapa” (why) mengulas tentang mengapa perancangan menggunakan media aplikasi serta ditambahkan game interaktif. Dan pertanyaan “bagaimana” (how)mengulas tentang bagaimana cara merancang buku cerita ilustrasi digital Legenda Batu Menangis dan game interaktif. Selanjutnya dari hasil analisis data maka akan diperoleh sintesis konsep. Sintesis data akan menggambarkan hasil analisis data berdasarkan suatu kriteria bahwa perubahan atau peningkatan telah terjadi sampai pada titik atau level yang diestimasikan (Zakariah ,dkk., 2020,p.76). Dari hasil sintesis data maka akan didapatkan konsep perancangan.



Strategi Perancangan

Strategi Perancangan yang digunakan dalam “Perancangan Buku Cerita Digital Legenda Batu Menangis dan Game Interaktif Berbasis Android untuk

Penanaman Moral Anak Usia 4-6 Tahun” yaitu menggunakan cyclic strategy (strategi berputar). Hal ini dikarenakan tahapan jalannya alur perancangan buku cerita digital Legenda Batu Menangis dan game interaktif mulai dari tahap pra produksi, produksi, sampai pasca produksi tidak berjalan secara linear melainkan dibutuhkan peninjauan ulang terhadap batas hasil progres yang ditentukan dan kemudian mendapatkan umpan balik. Target Audien

Berikut merupakan segmentasi target audien pada “Perancangan Buku Cerita Digital Legenda Batu Menangis dan Game Interaktif Berbasis Android untuk Penanaman Moral Anak Usia 4-6 Tahun” yang akan digolongkan berdasarkan aspek demografis dan geografis: Segmentasi Demografis

Jenis kelamin : laki-laki dan perempuan)

Usia 4-6 tahun (anak usia pra-sekolah)

Pendidikan : Taman Kanak-Kanak.

b. Segmentasi Geografis:

1) Segmentasi primer : masyarakat kota Malang.

2) Segmentasi sekunder : masyarakat seluruh Indonesia

ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Pada perancangan buku cerita digital Legenda Batu Menangis dan game interaktif digunakan metode pengumpulan data kualitatif yaitu metode observasi, kuesioner (angket), dan juga dokumen. Metode pengumpulan data secara observasi dilakukan terhadap buku-buku cerita yang ada pada toko buku Gramedia. Selain itu, observasi juga dilakukan terhadap target audien yaitu anak-anak umur 4-6 tahun. Metode pengumpulan data dengan kuesioner dilakukan terhadap narasumber yaitu orangtua anak umur 4-6 tahun dan guru sekolah Taman Kanak-kanak (TK). Pada proses pengumpulannya, untuk kuesioner menggunakan google form menyesuaikan dengan kondisi pada pandemi Covid-19. Penggunaan google form sebagian disalurkan melalui tatap muka dan sebagian lainnya disalurkan secara online untuk menjangkau lebih banyak responden. Pengumpulan data tersebut berguna untuk mengetahui tampilan visual dan konten teks yang tepat dan efektif pada perancangan. Selanjutnya, pengumpulan data dengan metode dokumen dilakukan untuk mencari informasi yang mendukung dalam perancangan buku cerita ilustrasi digital ilustrasi Legenda Batu Menangis dari segi naskah maupun visual.

Legenda Batu Menangis merupakan cerita rakyat yang berasal dari Kalimantan Barat. Cerita ini khususnya berkembang dalam kebudayaan sastra lisan oleh suku Dayak Bakati yang bermukim di Kecamatan Lumar, Kabupaten Bengkayang, Kalimantan Barat (Priyadi dkk., 2013:6). Masih dengan Priyadi, kisah cerita Legenda Batu menangis dari pernyataan salah satu narasumber menyapa **Gambar 1. Bagan Aliran Perancangan** 1 turun-temurun oien orangtuanya sejak kecil dan juga dijadikan sebagai pandangan dan sikap hidup dalam kehidupan sehari-hari masyarakat Dayak Bakati. Dalam mengetahui minat target audien terhadap buku cerita khususnya cerita rakyat di Kota Malang, penulis menggunakan metode kuesioner menggunakan google form yang ditujukan



kepada orangtua anak usia 4-6 tahun dan juga guru TK dengan jumlah responden 50 orang. Hasil kuesioner melalui google form terhadap orang tua serta guru sekolah mencatat 44 dari 50 responden menyatakan bahwa anak-anak mereka tertarik untuk melihat atau membaca buku cerita. Sedangkan, sisanya menjawab bahwa anaknya tidak tertarik sama sekali serta beberapa lainnya mencantumkan alasan yaitu anak-anak mereka lebih menyukai cerita yang berbasis video pada android. Selain itu sebanyak 86% anak lebih suka untuk dibacakan ketimbang membaca sendiri. Selanjutnya, hasil wawancara tentang cerita yang disukai anak memiliki jawaban cukup bervariasi. Sekitar 34% anak menyukai cerita tentang hewan, 36% menyukai cerita dongeng fantasi, 20% menyukai cerita legenda atau cerita rakyat asli Indonesia, 6% menyukai cerita tentang kendaraan, serta sisanya menyukai cerita apapun asal bergambar. Hasil kuesioner selanjutnya membahas tentang pengetahuan dan ketertarikan anak terhadap cerita rakyat Indonesia khususnya tentang Legenda Batu Menangis. Tercatat 38 dari 50 responden pernah menceritakan kisah cerita rakyat asli Indonesia kepada anak-anak mereka, sedangkan sisanya belum pernah. 38 responden tersebut menganggap bahwa cerita rakyat penting untuk diceritakan kepada anak-anak mereka. Beberapa mencantumkan alasan bahwa cerita rakyat mengandung nilai moral dan budi pekerti yang baik. Selain itu 38 responden tersebut juga menyebutkan cerita rakyat yang sering dikenal anak-anak yaitu meliputi cerita Timun Mas, Malin Kundang, Kancil, Bawang Merah dan Bawang Putih. Selanjutnya, dari hasil kuesioner tercatat 82% dari keseluruhan responden kurang mengetahui cerita rakyat Legenda Batu Menangis. Selanjutnya, tentang penggunaan gadget oleh anak dan juga model game-game yang diminati anak-anak. Sebanyak 47 dari 50 responden mengizinkan anak mereka untuk menggunakan gadget ser

Gambar 3. Ilustrasi Buku Cerita Anak

cukan pembelajaran online selama pandemi Covid-19, terdapat beberapa alasan lain meliputi; untuk hiburan, untuk mengenal dan menguasai teknologi, serta untuk menambah wawasan lain dari seluruh dunia. Beberapa responden juga memberikan penjelasan bahwa anak-anak mereka cenderung antusias dalam menggunakan gadget. Beberapa responden mengaku tetap mengatur batas waktu anak terhadap penggunaan gadget. Selanjutnya adalah hasil kuesioner tentang game-game yang disukai oleh anak meliputi puzzle, coloring, card, serta mencocokkan kata dan angka. Selain minat terhadap jenis cerita yang disukai oleh anak-anak, penulis juga melakukan observasi terhadap artstyle. Observasi tersebut dilakukan dengan mengunjungi toko buku Gramedia untuk mengamati artsyle buku-buku cerita anak yang dijual. Selain itu observasi juga dilakukan terhadap target audien perancangan buku cerita digital Legenda Batu Menangis dan game interaktif. Observasi dilakukan dengan cara menampilkan beberapa gambar kepada 14 target audien yaitu anak-anak, kemudian melihat respon mereka terhadap gambar-gambar tersebut mana yang paling menarik perhatian mereka.

Dalam pengamatan/observasi terhadap artstyle buku-buku cerita anak di toko buku Gramedia, terdapat beberapa kesamaan dari kebanyakan buku yang dijual. Kesamaan tersebut meliputi tone warna, bentuk-bentuk yang dibuat lebih sederhana, dan juga metode pewarnaan yang bertekstur.



Gambar 2. Dokumen Buku Cerita Anak di Gramedia

Observasi selanjutnya dilakukan dengan menunjukkan beberapa pilihan model ilustrasi buku cerita anak yang sudah ada subluminal. Terdapat 4 jenis gambar yang digunakan sebagai pilihan. Gambar tersebut memiliki ciri khas yang agak berbeda satu sama lain yaitu mulai dari tekstur yang berbeda, model mata dan wajah, garis pinggir ilustrasi, dan sebagainya.



Gambar-gambar diatas diberi nomor dari kiri ke kanan dengan angka 1,2,3, dan 4. Hasil dari pengamatan respon target audien terhadap keempat gambar tersebut yaitu:

- Gambar 1 = 3 responden.
- Gambar 2 = 0 responden.
- Gambar 3 = 7 responden.
- Gambar 4 = 4 responden.

Selain itu, dilakukan juga observasi terhadap gaya teks dalam beberapa buku cerita anak. Dari 2 buku cerita anak yang penulis sudah amati, gaya bahasa yang dipakai yaitu bahasa yang baku dan menggunakan kata-kata yang sederhana yaitu bahasa sehari-hari. Selain itu jumlah kalimat teks pada tiap halaman tidak banyak yaitu terdiri dari 1 hingga 5 kalimat saja.

Legenda Batu Menangis merupakan sebuah cerita rakyat yang berkembang di daerah Kalimantan Barat, khususnya oleh suku Dayak. Maka dari itu, dalam merancang tampilan visual objek dan karakter penulis melakukan riset melalui internet mengenai kebudayaan asli Kalimantan khususnya Kalimantan Barat. Hal tersebut



dilakukan agar karakter lebih kuat dalam menonjolkan serta mencerminkan daerah asal-usul cerita rakyat. Riset yang dilakukan dengan mencari dokumen-dokumen dari internet terkait tampilan pakaian adat daerah Kalimantan Barat dan juga daerah Kalimantan lainnya seperti Kalimantan Timur dan Kalimantan Tengah. Pakaian adat yang digunakan adalah pakaian adat Suku Dayak. Selain itu juga dilakukan riset terhadap bangunan rumah adat suku Dayak.



Gambar 4. Pakaian dan Rumah Adat Suku Dayak Kalimantan

Tahap selanjutnya setelah menganalisis data yaitu melakukan sintesis dan konsep perancangan. Dalam perancangan buku cerita digital Legenda Batu Menangis dan game interaktif, output yang akan dihasilkan yaitu berupa aplikasi Android. Tujuan penggunaan aplikasi sebagai hasil perancangan yaitu untuk dapat menjangkau target audien dengan cara yang menarik dan diminati agar pe...

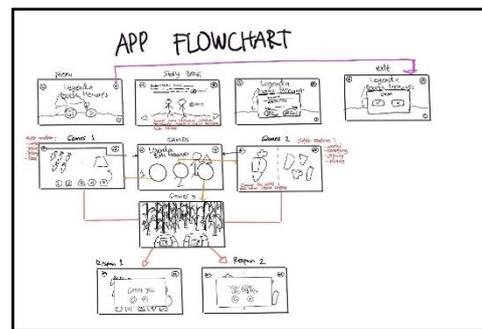
Gambar 5. Sketsa Flowchart

Le... fektif. Dalam aplikasi juga terdapat game-game interaktif untuk menambah daya tarik terhadap target audien.

Konsep Perancangan Aplikasi

Konsep aplikasi yang diusung oleh penulis yaitu menggunakan referensi konsep dari aplikasi Android buku cerita Malin Kundang karya Educa Studio (2016). Dalam konsep aplikasi, buku cerita digital merupakan konten utama dalam aplikasi sedangkan game-game interaktif digunakan sebagai konten pendukung. Aplikasi yang akan dirancang memiliki alur yaitu dimulai dari laman homepage. Laman homepage akan menampilkan logotype “Legenda Batu Menangis” yang menggunakan font “Arima-Madurai Black”, tombol menuju laman buku cerita, tombol menuju laman menu game-game interaktif, tombol volume, tombol exit, dan tombol info perancang. Pada laman buku cerita, penulis menggunakan tombol next untuk lanjut ke halaman berikutnya. Pada tiap halaman akan diberikan tombol volume dan juga tombol home untuk kembali ke homepage. Selain itu pada buku cerita akan didukung oleh audio bacaan narasi serta dialog agar membantu anak untuk memahami isi cerita serta memberikan daya tarik. Pada tiap halaman diberikan

tombol audio pada narasi serta dialog agar bisa diulang kembali. Pada teks narasi penulis menggunakan font “Metropolis Medium”. Selain itu pada akhir cerita juga akan ditampilkan kesimpulan dari cerita agar memperjelas apa yang ingin disampaikan kepada target audien. Selanjutnya, pada laman game menu menampilkan teks persuasif “Let’s Play!!” menggunakan font “Arima-Madurai Black”, 3 buah tombol game, tombol volume, dan juga tombol home untuk kembali ke homepage. Ketiga tombol game tersebut meliputi game puzzle, mencocokkan angka dan bentuk, serta mencari barang. Konsep game puzzle hampir menyerupai game puzzle lain yaitu dengan menyusun sebuah bentuk-bentuk terpotong yang acak ke dalam suatu bentuk utuh. Akan disediakan 4 bentuk puzzle dalam game. Game mencocokkan angka dan bentuk memiliki konsep yaitu menghitung jumlah objek dan pada kolom jawabannya juga akan disediakan bentuk geometri dua dimensi. Pada bagian bawah game nanti akan disediakan beberapa macam pilihan bentuk geometri dua dimensi.



Konsep Perancangan Naskah

Pada perancangan ini naskah yang dibuat oleh penulis merupakan hasil adopsi alur cerita dari beberapa kisah Legenda Batu Menangis secara lisan maupun dari naskah tertulis. Dalam proses pengadopsian alur cerita, penulis memodifikasi beberapa kejadian pada alur cerita menjadi lebih dramatis dan lebih runtut serta menambahkan detail lain seperti nama tokoh yang dibuat lebih modern tetapi masih mengambil unsur kebudayaan Dayak. Nama anak gadis yang digunakan yaitu ‘Nara’, yang memiliki arti ‘Pujian’ dalam bahasa Dayak (Istiqomah, 2020). Perencanaan naskah narasi pada tiap halaman dibuat maksimal 3 kalimat. Bahasa yang digunakan dalam narasi yaitu menggunakan bahasa baku. Selain naskah narasi terdapat juga naskah dialog yang dalam penggunaan bahasanya menggunakan bahasa baku tetapi juga menyesuaikan dengan karakter tokoh. Jumlah halaman sendiri memiliki 26 halaman.

Konsep Visual

Tampilan visual merupakan daya tarik utama dalam perancangan sebuah aplikasi, khususnya terhadap target audien anak-anak. Mengikuti selera target audien maka



aplikasi yang dirancang 80% menggunakan ilustrasi. Warna-warna yang digunakan didominasi dengan warna tone yang cerah dan hangat. Gaya ilustrasi yang digunakan dalam aplikasi yaitu menggunakan gaya ilustrasi digital dua dimensi yang pada pewarnaannya diberi tekstur. Jika dibutuhkan maka beberapa aset juga akan menggunakan ilustrasi vector, tetapi tetap tidak merusak gaya ilustrasi yang digunakan.

Pada konsep visual karakter digunakan shape psychology untuk memperkuat citra dan watak karakter. Penggunaan shape psychology terhadap karakter desain dapat menampilkan kepribadian, memberikan kesan emosional, dan menceritakan kejadian kepada penonton (Naghdi, 2021). Dalam pengembangan karakter, atribut pakaian mengadopsi dari gambar-gambar pakaian adat yang sudah di pelajari kemudian dimodifikasi serta disederhanakan menjadi bentuk yang mudah diuraikan oleh target audien. Selain itu pada objek bangunan juga mengadopsi dari hasil riset kemudian akan dibuat menjadi bentuk yang lebih sederhana.

Konsep Media Pendukung

Perancangan buku cerita digital Legenda Batu Menangis dan game interaktif memiliki tujuan sebagai tontonan yang menarik, dan edukatif untuk penanaman nilai moral terhadap anak-anak. Agar tujuan tersebut dapat berjalan lebih efektif maka perlu dilakukan promosi untuk dapat menjangkau target audien. Selain menggunakan media aplikasi dalam penyebaran perancangan, terdapat juga media pendukung yang dapat mendukung dalam kegiatan promosi perancangan. Media pendukung ini meliputi sticker, coloring book, tumbler, dan filter Instagram. Sticker dan coloring book lebih dikhususkan sebagai pendekatan terhadap anak-anak (target audien) karena dapat digunakan sebagai media interaktif yang menyenangkan untuk anak-anak. Tumbler akan digunakan sebagai merchandise. Sedangkan filter Instagram lebih digunakan sebagai promosi kepada orang tua atau kerabat dari target audien yang menggunakan media sosial agar dapat memperkenalkan mereka terkait perancangan. Tampilan pada visual media pendukung akan berkaitan dengan tema aplikasi. Perancangan sticker di ambil dari objek-objek dan karakter yang terdapat dalam cerita maupun game. Pada sticker juga menampilkan teks ‘Sticker’ yang menggunakan font Gochi Hand. Perancangan coloring book yaitu mengambil outline dari beberapa ilustrasi yang digunakan dalam buku cerita. Pada bagian cover buku akan diberi teks judul ‘Legenda Batu Menangis: Coloring Book’. Teks ‘Legenda Batu Menangis’ menggunakan logotype yang sudah dibuat sedangkan teks ‘Coloring Book’ menggunakan font Gochi Hand. Pada bagian belakang cover akan diberikan keterangan tentang karya aplikasi buku cerita. Selanjutnya, perancangan tumbler yaitu menggunakan ilustrasi karakter yang dibentuk ke dalam model pattern. Dalam perancangan filter Instagram objek yang digunakan ke dalam bentuk filter yaitu ikat kepala karakter Nara dan juga filter wajah batu menangis.

Tata Visual Desain

1. Konten Naskah

Hasil konten naskah meliputi naskah narasi dan juga naskah dialog dalam buku cerita digital. Hasil naskah sendiri merupakan karangan penulis dari hasil adopsi alur cerita dan pemodifikasian pada detail cerita Legenda Batu Menangis.

Tabel 1. Konten Naskah

| Halaman | Naskah | Dialog (Audio) |
|---------|--|---|
| 1 | Di sebuah Desa tinggalah seorang ibu bersama anak perempuannya yang bernama Nara. Mereka berdua hidup di sebuah rumah sederhana. | - |
| 2 | Setiap hari ibunya bekerja di ladang untuk mencukupi kebutuhan hidup sehari-hari. | - |
| 3 | Tetapi Nara sangat malas dan egois. Setiap hari ia hanya sibuk bersolek di depan cermin, mengagumi kecantikannya. | Nara : “Nara, nara, kenapa kamu begitu cantik sekali” |
| 4 | Melihat anaknya yang malas dan egois, ibunya sangat sedih. | - |
| 5 | Hari panen telah tiba, hasil panen sangat banyak sehingga ibunya mengajak Nara untuk membantunya. Tetapi Nara menolak untuk membantu ibunya. | Ibu : “Nak, ayo bantu ibu memanen di ladang” Nara : “Tidak mau! Diluar sangat panas ibu, bisa-bisa nanti kulit putih ku ini berubah jadi terbakar” |
| 6 | Dengan sedih dan berat hati ibunya pergi seorang diri untuk memanen di ladang. | - |
| 7 | Sore hari menjelang malam, ibunya pulang untuk memasak makan malam. | - |
| 8 | Karena lelah ibunya hanya memasak sedikit lauk sederhana. | - |
| 9 | Melihat itu, Nara sangat marah. Dengan sabar | Nara : “Tbu, ibu kan habis memanen, kenapa |



| | | |
|----|--|--|
| | ibunya mencoba untuk menenangkan anaknya | kita hanya punya makanan ini sih? Aku maunya makanan yang enak!” Ibu : “Nak, ibu sangat lelah hingga tidak sempat memasak makanan kesukaanmu, bagaimana kalau besok kamu ikut ke pasar saat ibu menjual hasil panen. |
| 10 | Mendengar hal itu, Nara sangat senang. Ia membayangkan barang-barang yang akan ia beli. | Nara : “Wah, aku jadi ingin membeli perhiasan baru nih, hmm ohh manik-manik baru juga, sama perias wajah baru deh!” |
| 11 | Keesokan paginya, mereka berangkat untuk pergi ke pasar. Ibunya dengan susah payah memikul hasil panennya sendiri. Tetapi Nara tidak membantu ibunya dan sibuk dengan dirinya sendiri. | Nara : “Duh, kok panas banget sih! jangan sampai kulitku jadi terbakar” |
| 12 | Di perjalanan, Nara melirik ke arah ibunya. Nara memperhatikan penampilan ibunya yang jauh berbeda dengannya. Ibunya memakai pakaian yang jelek dan lusuh. | Nara : “Ih ibu!Kenapa ibu berpenampilan seperti itu sih! Apa yang akan dikatakan orang nanti!” Ibu : “Maafkan ibu nak, ibu tidak memiliki baju bagus untuk dipakai” |
| 13 | Dengan cepat Nara segera berjalan menjauh dari ibunya. Lagi-lagi, ibunya merasa sedih dengan sikap Nara. | Nara : “Ibu nanti jalan jangan dekat-dekat aku loh ya!” |
| 14 | Setelah lama berjalan akhirnya mereka sampai di pasar. Keadaan pasar sangat ramai. | - |
| 15 | Saat melewati jalanan pasar, banyak orang yang | A : “Wah, cantik sekali” B : “ Seperti dewi” |

| | | |
|----|---|--|
| | takjub dengan kecantikan anak perempuan itu. Sehingga banyak yang memujinya. | C : “Dia adalah gadis tercantik yang pernah kutemui” |
| 16 | Mendengar pujian itu, Nara sangat senang dan juga bangga. | - |
| 17 | Teman-teman Nara mendatanginya. Mereka saling berbincang sedangkan ibunya berada di belakang Nara. | Teman 1 : “Wah Nara, kamu cantik sekali hari ini” |
| 18 | Mereka saling berbincang hingga akhirnya temannya melirik ke belakang Nara. | Teman 2 : “Nara, siapkah itu? Apakah dia ibumu?” |
| 19 | Nara pun panik. Ia tidak ingin semua orang tau bahwa itu adalah ibunya. | Nara : “Bukan, dia itu pembantuku, tidak mungkin dia itu ibuku” |
| 20 | Nara segera pergi meninggalkan teman-temannya. Dengan hati yang sedih ibunya mengikuti Nara. | - |
| 21 | Sesampainya mereka di toko perhiasan. Rupanya pemilik toko juga menanyakan tentang ibu Nara. Nara tetap tidak mau mengakui bahwa itu adalah ibunya. | Pedagang : “Nona cantik, apakah orang ini adalah ibumu” Nara : “Bukan, tentu saja bukan, ibuku tidak mungkin berpenampilan seperti itu” |
| 22 | Mendengar hal itu, ibunya tak kuasa menahan rasa sedihnya. Hingga saat mereka berjalan Kembali ke rumah. Ibunya berdoa mengutarakan isi hatinya. | Ibu : “Ya Tuhan, berkali-kali aku harus merasa sedih karena perlakuan anak ku. Mohon hukum dia agar ia sadar akan perbuatannya itu!” |
| 23 | Tiba-tiba langit menjadi gelap. Angin bertiup kencang dan terdengar suara gemuruh petir. Tiba-tiba terdengarlah suara dari langit. | Tuhan : “Nara, kamu telah durhaka terhadap ibu yang membesarkanmu dengan kasih sayang. Aku akan menjawab doa ibumu. Maka jadilah kamu batu” |



| | | |
|----|--|---|
| 24 | Nara pun ketakutan mendengar suara itu. Saat ia berjalan tiba-tiba kakinya tidak bisa digerakkan. Ia melihat ke bawah dan kaget dibuatnya. | Nara : “Apa yang terjadi? Ibu? Ibu? Tolong aku” |
| 25 | Tubuh Nara perlahan berubah menjadi batu. Ibunya hanya bisa menangisi anaknya. | Nara : “Ibu, maafkan aku. Aku telah durhaka dan tidak sopan. Kumohon maafkan aku ibu” Ibu : “Maafkan aku anak ku, sudah terlambat. Tidak ada yang bisa ibu lakukan” |
| 26 | Nara sepenuhnya berubah menjadi sebuah batu. Air matanya yang masih tetap mengalir membuatnya dijuluki sebagai Batu Menangis. | - |
| | | Nara : Dari kisahku ini, semoga kawan-kawan dapat lebih taat dan menghormati orang tua. Agar tidak bernasib sama denganku. Salam kasih... (Bukan halaman melainkan bentuk Pop-Up) |

2. Storyboard

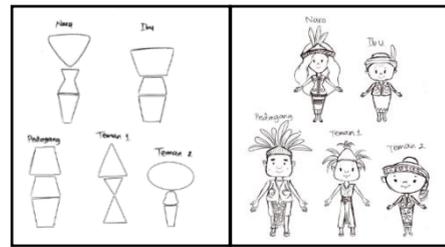
Berikut adalah hasil storyboard ilustrasi buku cerita digital Legenda Batu Menangis. Dalam perancangan buku cerita digital Legenda Batu Menangis, pembuatan storyboard dapat membantu penulis dalam penjabaran awal bahasa visual dari naskah.



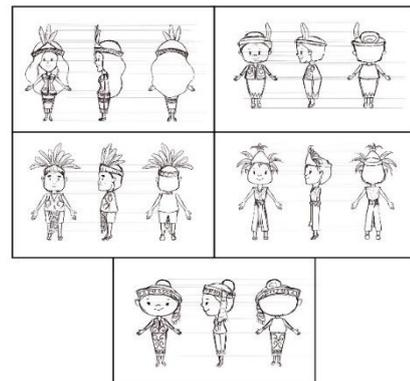
Gambar 6. Storyboard

3. Karakter Desain

Berikut adalah hasil-hasil dari proses pengembangan karakter desain. Pengembangan karakter desain dimulai dengan mengidentifikasi watak tiap karakter pada naskah sehingga dihasilkan bentuk awal karakter dengan menggunakan prinsip shape psychology. Selanjutnya dilakukan tahap sketsa karakter dengan membentuk tubuh tokoh mengikuti patokan bentuk yang sudah dibuat dan diberikan atribut yang penulis adopsi dari hasil riset budaya. Setelah mendapatkan sketsa karakter yang utuh, maka selanjutnya adalah membuat karakter model sheet dan coloring. Selain itu penulis juga membuat karakter expression sheet untuk memperkuat karakter.



Gambar 7. Proses Sketsa Karakter

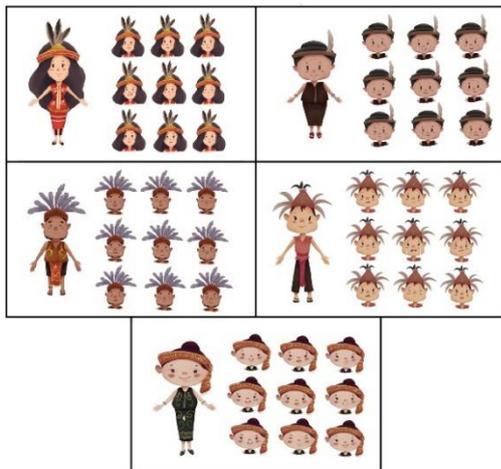


Gambar 8. Sketsa Model Sheet



Gambar 9. Model Sheet





Gambar 10. Expression Sheet

4. Proses Pewarnaan/ Coloring

Dalam proses pewarnaan penulis menggunakan 3 macam brush. Ketiga brush yang digunakan merupakan brush bawaan dari software Procreate. Brush pertama yaitu menggunakan Hard Brush dari Airbrush set. Hard Brush digunakan sebagai alas atau blok warna midtones pada objek agar objek sepenuhnya membentuk sebuah shape padat. Brush selanjutnya yaitu menggunakan brush Gloaming dari Drawing set. Brush Gloaming memiliki tekstur yang kasar. Tekstur kasar tersebut digunakan untuk menumpuk warna dasar dengan memberikan warna shadow dan highlight, kemudian akan dirapikan menggunakan blender yang juga menggunakan brush Gloaming. Brush terakhir yaitu Procreate Pencil dari Sketching set. Procreate Pencil digunakan untuk membuat motif pakaian serta detil yang membutuhkan bentuk garis lainnya. Brush ini memiliki tekstur yang rapi tetapi tidak terlalu kaku dan padat sehingga pas untuk digunakan dengan tekstur brush Gloaming.



Gambar 11. Brush

5. Font

Pada perancangan aplikasi, penulis menggunakan 3 macam font yaitu Arima-Madurai Black, Metropolis Medium, dan Gochi Hand. Masing-masing font memiliki penggunaan yang berbeda. Arima-Madurai Black digunakan sebagai font teks dalam aplikasi seperti logotype, teks persuasif, dan teks respon pada saat memainkan game. Font Metropolis Medium digunakan untuk teks narasi pada buku cerita. Sedangkan font Gochi Hand digunakan untuk perancangan media pendukung yaitu cover coloring book dan teks pada sticker.



Gambar 12. Font Pada Perancangan

6. Desain Aplikasi

a. Aset Aplikasi

1). Logotype

Logotype digunakan sebagai branding sekaligus judul dari aplikasi buku cerita digital interaktif Legenda Batu Menangis. Hasil dari logotype diletakkan pada home page. Logotype yang dibuat menggunakan font Arima-Madurai Bold.



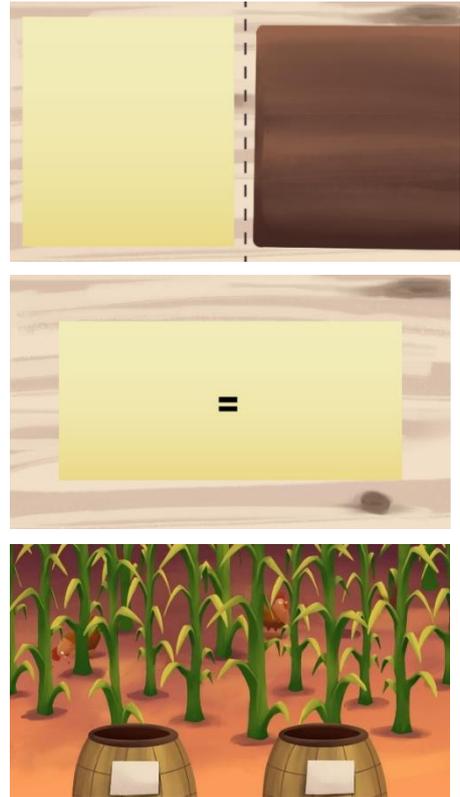
Gambar 13. Aset Logotype

2). Aset Tombol

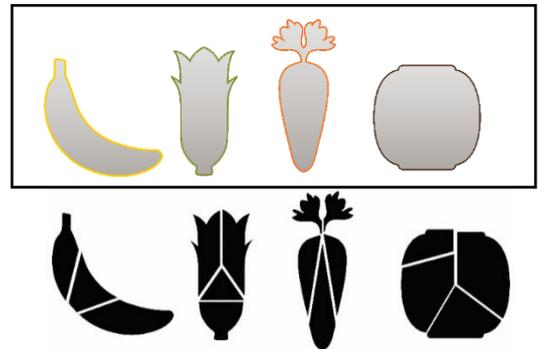
Tabel 2. Aset Tombol

| No | Tombol | | Nama | Fungsi |
|----|---------------|---------|----------------------------|-------------------------------------|
| | Tidak Ditekan | Ditekan | | |
| 1 | | | Tombol volume | Mengatur volume suara pada aplikasi |
| 2 | | | Tombol exit aplikasi | Keluar dari aplikasi |
| 3 | | | Tombol buku cerita digital | Menuju ke laman buku cerita |
| 4 | | | Tombol game | Menuju laman menu game |
| 5 | | | Tombol yes exit | Menyetujui keluar dari aplikasi |
| 6 | | | Tombol no exit | Membatalkan keluar dari aplikasi |

| | | | | |
|----|---|---|--------------------|---|
| 7 |  |  | Tombol info credit | Menuju ke laman credit |
| 8 |  |  | Tombol back | Kembali ke menu game |
| 9 |  |  | Tombol home | kembali ke Homepage |
| 10 |  |  | Tombol audio | mengulang kembali audio narasi serta dialog |
| 11 |  |  | Tombol replay | mengulang permainan |
| 12 |  |  | Tombol game | kembali ke menu game dari respon permainan |
| 13 |  |  | Tombol next back | membalikkan halaman buku cerita |
| 14 |  |  | Tombol game 1 | menuju game 1 |
| 15 |  |  | Tombol game 2 | menuju game 2 |
| 16 |  |  | Tombol game 3 | menuju game 3 |



Gambar 15. Aset Background Game 1,2,3



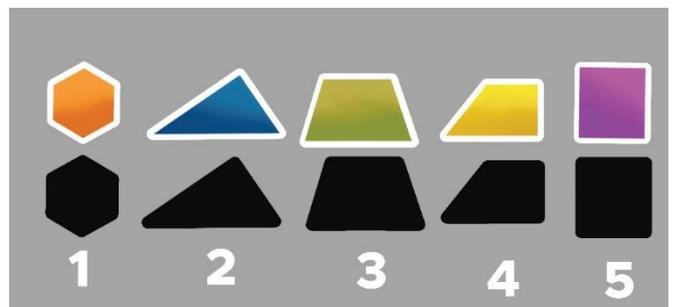
Gambar 16. Aset Game 1

3). Aset Game

Berikut adalah hasil aset-aset yang dibutuhkan dalam pembuatan game pada aplikasi.



Gambar 14. Aset Objek Game 1,2,3

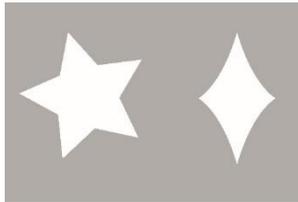


Gambar 17. Aset Game 2





Gambar 18. Aset Pop-Up Response



Gambar 19. Aset Efek

Aset-aset Lainnya
Berikut adalah aset-aset lainnya yang dibutuhkan dalam aplikasi yang digunakan pada laman home hingga exit.



Gambar 20. Background Homepage



Gambar 21. Pengatur Volume



Gambar 22. Aset Efek



Gambar 23. Background Game Menu



Gambar 24. Thumbnail Icon



Gambar 25. Credit



Gambar 26. Kesimpulan

b. Desain Final Aplikasi



Gambar 27. Homepage



Gambar 28. Credit Page



Gambar 29. Buku Cerita



Gambar 30. Kesimpulan Buku Cerita



Gambar 31. Game Menu



Gambar 32. Game 1



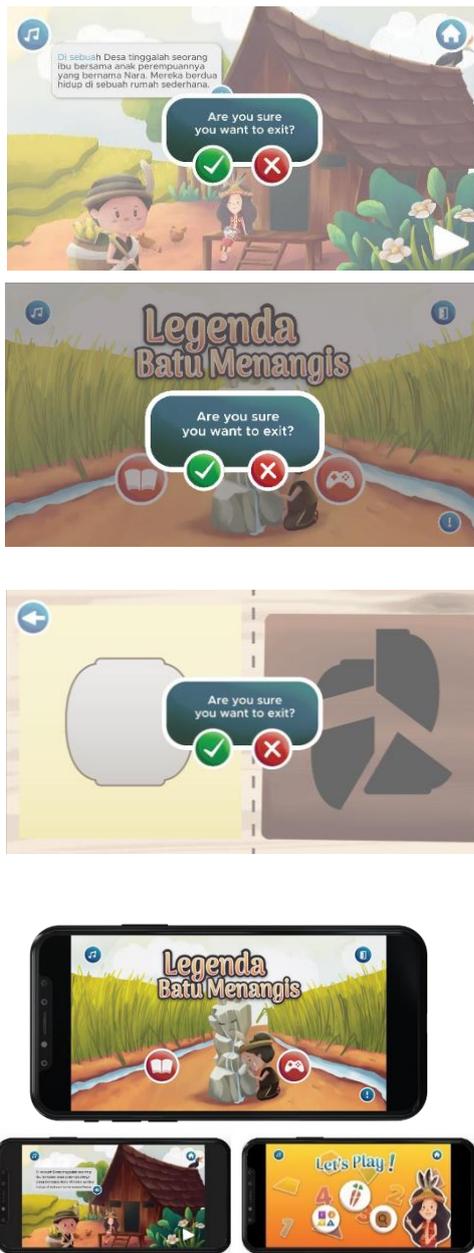
Gambar 33. Game 2



Gambar 34. Game 3



Gambar 35. Response



Gambar 37. Mock-Up Smartphone

7. Media Pendukung

a. Sticker

Sticker yang dirancang penulis sebagai media pendukung adalah sticker fisik. Media sticker digunakan perancang sebagai merchandise serta media interaktif yang menarik untuk target audien. Bidang sticker berukuran 12 cm x 15 cm. Hasil desain sticker berupa 2 lembar dengan konten yang berbeda. Konten ilustrasi menggunakan objek-objek yang ada di dalam cerita. Sticker dicetak dengan menggunakan kertas sticker vinyl matte putih. Selain itu cutting sticker menggunakan kiss cut.



Gambar 38. Sticker

b. Coloring Book

Media pendukung dengan media fisik berikutnya yaitu Coloring Book. Coloring Book digunakan untuk media interaktif yang menyenangkan untuk target audien. Coloring Book yang dirancang berukuran 20 cm x 15 cm dan berisikan 10 halaman konten gambar. Cover menggunakan softcover glossy. Konten gambar sendiri menggunakan adegan-adegan yang ada pada buku cerita digital Legenda Batu Menangis.



Gambar 40. Coloring Book Mock Up

c. Tumbler

Tumbler digunakan sebagai media pendukung merchandise yang ditujukan kepada target audien. Berikut adalah hasil mock-up tumbler.



Gambar 41. Tumbler



d. Filter Instagram

Filter Instagram penulis gunakan sebagai media pendukung lain yang dapat mendukung dalam proses promosi. Filter Instagram saat ini banyak digandrungi oleh remaja hingga dewasa sehingga penggunaan ini diharapkan dapat menjangkau keluarga dari target audien. Dalam pembuatan filter Instagram penulis menggunakan software khusus pembuat filter Instagram yaitu AR Spark. Filter sendiri dapat diakses dan disimpan dari akun milik penulis.



Gambar 42. Filter Instagram

KESIMPULAN

Cerita Rakyat Legenda Batu Menangis merupakan cerita rakyat Indonesia yang memiliki nilai moral yang baik yaitu nilai menghormati dan berbakti kepada orang tua. Di tengah era globalisasi, sangat penting untuk dapat menanamkan nilai-nilai tersebut khususnya kepada anak-anak yang masih belia sebagai generasi penerus bangsa. Tujuan dari buku cerita digital Legenda Batu Menangis dan game interaktif yaitu untuk menyediakan media atau tontonan yang menarik bagi generasi baru agar nilai moral tersebut dapat tersampaikan dan ditanamkan kepada anak sejak dini. Selain itu perancangan ini juga berguna dalam pelestarian budaya asli Indonesia. Dalam perancangan buku ilustrasi digital penulis menggunakan media output berupa aplikasi. Metode perancangan menggunakan metode R&D. Pengumpulan data yang dilakukan yaitu menggunakan pengumpulan data kualitatif yaitu dengan kuesioner, observasi, dan dokumen.

Setelah melakukan pengumpulan data maka data-data tersebut diidentifikasi dan dianalisis hingga mendapatkan sebuah sintesis dan konsep perancangan. Konsep perancangan tersebut meliputi perancangan aplikasi, perancangan naskah, konsep visual, dan juga media pendukung. Dalam proses tata visual desain dimulai dengan menjabarkan konten naskah cerita, perancangan storyboard, proses karakter desain (bentuk dasar/shape psychology, sketsa, model sheet dan coloring, expression sheet), Proses pewarnaan/ coloring, Desain aplikasi (sketsa flowchart, aset aplikasi, desain final aplikasi), serta media pendukung.

Hasil perancangan dibagi menjadi dua yaitu media utama dan media pendukung. Media utama dari hasil perancangan yaitu berupa aplikasi Legenda Batu Menangis yang berisikan buku cerita digital dan juga game interaktif. Sedangkan media pendukung terdapat 4 hasil perancangan yaitu sticker berjumlah 2 lembar ukuran 12 cm x 15 cm, coloring book ukuran 20 cm x 15 cm,

tumbler, dan filter Instagram berjumlah 2 macam efek kamera.

SARAN

Pada proses perancangan yang sudah dilakukan, penulis merumuskan beberapa saran yang membangun agar pada perancangan selanjutnya dengan tema serupa dapat dilakukan dengan lebih baik dan lebih maksimal. Dalam perancangan penulis menemukan adanya hambatan dalam melakukan observasi secara langsung di lapangan yang disebabkan oleh pandemi Covid-19 sehingga observasi tidak dapat dilakukan secara maksimal. Selain itu pada penelitian selanjutnya dengan perancangan serupa diharapkan dapat terus mengangkat kisah cerita rakyat Indonesia (khususnya yang belum banyak diketahui) ke dalam bentuk media yang menarik dan lebih inovatif untuk anak-anak generasi muda guna menanamkan moral dan melestarikan budaya Indonesia. Bagi pembaca diharapkan mendapatkan sebuah pemaknaan nilai moral dari cerita sehingga meningkatkan kualitas moral generasi penerus.

DAFTAR PUSTAKA

Arfah, A.(2020). Keji! Pria di Sumut Bunuh Ibu Kandung Gegara Tak Ada Nasi di Rumah URL <https://news.detik.com/berita/d-5288536/keji-pria-di-sumut-bunuh-ibu-kandung-gegara-tak-ada-nasi-di-rumah>.

Cooper, A., Cronin, D. dan Reimann, R. Eds. (2007). About Face 3: The Essentials of Interaction Design. Wiley Publishing.

Darmaprawira S. (2002). Warna: Teori dan Kreativitas Penggunaannya. Edisi 2. Penerbit ITB.

Endraswara, S. (2013). Folklor Nusantara: Hakikat, Bentuk, dan Fungsi. Penerbit Ombak.

Fabiola, I.(2020). Hingga Desember 2019, Indonesia Miliki 17.491 Pulau URL [https://economy.okezone.com/read/2020/02/10/470/2166263/hingga-desember-2019-indonesia-miliki-17-491-pulau#:~:text=%E2%80%9CJumlah%20tersebut%20telah%20melampaui%20target,10%2F%2F2020\).&text=17.491%20pulau%20ini%20masih%20berada,Bangsa%20DB angsa%20\(PBB\)](https://economy.okezone.com/read/2020/02/10/470/2166263/hingga-desember-2019-indonesia-miliki-17-491-pulau#:~:text=%E2%80%9CJumlah%20tersebut%20telah%20melampaui%20target,10%2F%2F2020).&text=17.491%20pulau%20ini%20masih%20berada,Bangsa%20DB angsa%20(PBB)).

Fajrina, H. N.(2015). Tingkat Kecanduan Gadget di Usia Dini Semakin Mengkhawatirkan URL <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20151103093518-185-89078/tingkat-kecanduan-gadget-di-usia-dini-semakin-mengkhawatirkan>.

Gischa, S.(2020). Daftar Suku di Indonesia URL <https://www.kompas.com/skola/read/2020/01/16/060000969/daftar-suku-di-indonesia>.

Hikmat, M. M. (2016). Tahun Kekerasan Lembaga Penyiaran. Pikiran Rakyat, 26.

Istiqomah, I.(2020). Indonesia Banget, Inspirasi Nama Bayi Unik dari Bahasa Daerah URL <https://www.genpi.co/gaya-hidup/77039/indonesia-banget-inspirasi-nama-bayi-unik-dari-bahasa-daerah?page=3>.

Lan, K. L., Abdullah, M.C. dan Roslan, S. (2010). Understanding Media Violence and The Development of



Aggressive Behaviour of School Children. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 7:522-527.

Laurencia, J., Sunarya, Y.Y. dan Jasjfi, E. F. (2018). Interpretasi Visual Keanekaragaman Budaya Indonesia Untuk Buku Digital Interaktif Cerita Anak. *Jurnal Seni dan Reka Rancang*, 1:123-152

Maharsi, I. (2016). *Ilustrasi*. Badan Penerbit ISI.

Morrison, G.S. (2012). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. PT. Indeks.

Muqoddas, A. dan Hasyim, N. (2015). Inventarisasi Cerita Rakyat Dari Kabupaten Deman Melalui Aplikasi Buku Digital (E-Book). *Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 1:59-68.

Naghdi, A.(2021) How Does Shape Language Impact A Character Design? (With Illustrated Examples) URL <https://dreamfarmstudios.com/blog/shape-language-in-character-design/>

Priyadi, T. (2013)., Pandangan dan Sikap Hidup Suku Dayak Bakati Yang Tercermin Dalam Cerita Rakyat Dayak Bakati. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 7:6.

Sitepu, V. (2004). *Panduan Mengenal Desain Grafis*. Escaeva.

Suarta, I. M. (2018). *Seni Kesusastaan Tradisional Sebagai Landasan Konstruktif Pendidikan Berbasis Karakter*. Widyadari, 19:2.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Penerbit Alfabeta.

Veronica H, A. (2015). Perancangan Media Digital Interaktif Sebagai Pengenalan Cerita Rakyat Indonesia untuk Anak Usia 10-12 Tahun. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1:2

Wardaya, M. (2020). *5 Langkah Mudah Membuat Buku Cerita Anak : Edisi Cerita Rakyat Indonesia*. Ciputra.

Wijaya, A. R., Insanudin, E. dan Susanti, F. (2020). Perancangan UI/UX Pada Game Edukasi Etika Nisa dan Nasa Untuk Anak Berbasis Mobile. *e-Proceeding of Applied Science*, 6:4316-4322.

Wulandari, C.C. dan Arumsari, R. Y. (2017). Perancangan Buku Ilustrasi Tembang Dolanan Jawa Tengah Untuk Anak 5-6 Tahun. *Andharupa*, 3:49-58.

Wulandari, S. K dan Alamin, R. Y. (2019). Perancangan Buku Cerita Digital Interaktif Punakawan Sebagai Media Edukasi Pendidikan Karakter Untuk Anak SD Usia 7-11 Tahun. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 8:F321-F326.

Yunus, R.(2013). *Tranformasi Nilai-nilai Budaya Lokal Sebagai Upaya Pembangunan Karakter Bangsa (Penelitian Studi Kasus Budaya Huyula di Kota Gorontalo)* URL <http://repository.upi.edu/3737/>

Zakariah, M. A., Zakariah, KH. M. dan Afriani, V. (2020). *Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Action Research, Research and Development (R n D)*. Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah.

