

PERANCANGAN *PROTOTYPE* APLIKASI CERITA RAKYAT UNTUK ANAK (STUDI KASUS: MALIN KUNDANG)

Edena Yulitarina¹, Patra Aditia², dan Aria Ar Razi³

^{1,2,3} *Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No.1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40257*
edenayulita@student.telkomuniversity.ac.id¹, patraditia@telkomuniversity.ac.id²,
ariaarrazi@telkomuniversity.ac.id³

Abstrak: Cerita rakyat Indonesia merupakan warisan budaya turun menurun. Cerita rakyat juga memiliki nilai-nilai moral yang dapat diterapkan pada kehidupan anak. Namun, saat ini di kalangan anak-anak sudah mulai tidak tertarik dengan cerita rakyat karena orang tua juga jarang yang menceritakan cerita rakyat pada anaknya serta cerita dari luar negeri yang lebih menarik untuk dibaca oleh anak-anak. Penyajian cerita rakyat saat ini masih banyak yang tidak menarik dibanding cerita dari luar negeri sehingga perancangan *prototype* aplikasi bisa menjadi salah satu cara untuk menyajikan cerita rakyat yang menarik. Platform aplikasi cerita rakyat yang menarik dan berbentuk interaktif pun terbatas jumlahnya. Cerita rakyat Indonesia saat ini berjumlah 366 cerita dan yang akan dijadikan contoh untuk perancangan ini adalah cerita Malin Kundang karena merupakan salah satu cerita terpopuler di Indonesia. Cerita Malin Kundang juga memiliki banyak pesan moral yang dapat diambil di dalamnya. Tujuan dari perancangan ini untuk menghasilkan cerita rakyat yang lebih interaktif. Perancangan ini menggunakan metode observasi, wawancara, kuesioner, dan analisis matriks. Harapan perancangan ini yaitu mampu mengedukasi anak-anak mengenai cerita rakyat yang ada di Indonesia dan mengetahui nilai-nilai moral di dalamnya sehingga dapat diterapkan dalam kehidupan mereka.

Kata kunci: Cerita Rakyat, Aplikasi *Mobile*, Buku Ilustrasi, Media Interaktif

Abstract: Indonesian folklore is a hereditary cultural heritage. Folktales also have moral values that can be applied to children's lives. However, currently among children have begun to be uninterested in folklore because parents also rarely tell folklore to their children and stories from abroad are more interesting for children to read. The presentation of folklore today is still a lot of uninteresting compared to stories from abroad so that the design of application prototypes can be one way to present interesting folklore. Folklore application platforms that are interesting and interactive are limited in number. Indonesian folktales currently number 366 stories and the one that will be used as an example for this design is the Malin Kundang story because it is one of the most popular stories in Indonesia. Malin Kundang story also has many moral messages that can be taken

in it. The purpose of this design is to produce a more interactive folklore. This design uses observation, interviews, questionnaires, and matrix analysis methods. The hope of this design is to be able to educate children about folklore in Indonesia and know the moral values in it so that it can be applied in their lives.

Keywords: Folklor, Mobile Application, Illustration Book, Interactive Media

PENDAHULUAN

Cerita rakyat adalah salah satu bentuk *folklore* yang diwariskan secara turun menurun melalui lisan maupun tulisan yang kisahnya berupa imajinasi dan khayalan manusia dalam kehidupan sehari-hari mereka (Restiandari,2017:13). Ginarsa dkk (2022:2) mengatakan bahwa orang tua saat ini sudah jarang sekali menceritakan cerita rakyat pada anaknya. Cerita rakyat juga mulai tidak menarik bagi anak-anak karena adanya cerita dari luar negeri telah menarik perhatian mereka dan tampilan cerita rakyat yang ada sekarang masih banyak yang kurang menarik.

Mengikuti generasi alfa yang sangat erat dengan teknologi, aplikasi cerita rakyat bisa menjadi pendekatan yang baik. Membaca melalui aplikasi pun praktis karena bisa dibawa kemana-mana dengan mudah. Aplikasi yang interaktif dapat membuat anak lebih tertarik serta dapat meningkatkan daya kreasi anak. Namun, aplikasi cerita rakyat/dongeng yang sudah ada pada umumnya masih kurang menarik dan belum berbentuk interaktif (Ginarsa et al., 2022:2).

Dari permasalahan yang telah disampaikan diatas, solusi yang dapat diajukan adalah pembuatan model aplikasi interaktif dengan cerita-cerita rakyat Indonesia yang disajikan dengan ilustrasi. Pendekatan visual ilustrasi dijadikan sebagai cara agar cerita dapat mudah diterima dan menarik bagi target audiens sebab ilustrasi menjadikan sebuah pesan lebih bermakna karena pembaca lebih mudah dalam mengingat gambar daripada kata-kata (Aditia dan Noviyanti, 2019:3). Cerita rakyat di Indonesia memiliki jumlah ratusan dan yang akan dipilih menjadi contoh pada perancangan ini adalah Malin Kundang karena menjadi salah

satu cerita rakyat terpopuler dari seluruh daerah Indonesia yang dilansir pada laman *super*. Selain populer, cerita Malin Kundang memiliki banyak nilai moral yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Tujuan dari perancangan ini untuk merancang *prototype* aplikasi cerita rakyat interaktif untuk anak yang menarik perhatian mereka Kembali pada cerita rakyat.

METODE PERANCANGAN

Pada perancangan ini perlu teori elemen-elemen *User Interface* dan *User Interface* dalam penyusunannya. *User interface* berguna untuk Menyusun elemen visual sebuah aplikasi supaya lebih baik (Octaviana, 2022:7). *User Experience* menurut Razi et al. (2018:78) adalah aspek yang berkaitan dengan pengalaman pengguna dalam menggunakan sesuatu dan semudah apa untuk dipahami. Teori DKV juga digunakan untuk menyampaikan informasi dengan memperhatikan berbagai hal seperti gambar, tipografi, komposisi warna, dan sistem *layout* (Santoso & Aditia, 2020:4). Teori *visual story telling* digunakan dalam bagaimana menyampaikan cerita sesuai dengan tujuannya (Tony Caputto dalam Santoso dan Aditia, 2020:4). Media interaktif yaitu penggunaan teks, audio, visual, dan video secara bersamaan serta melibatkan pengguna untuk memberikan perintah, mengendalikan, dan memanipulasi (Armawi dalam Ilmiani et al., 2020:5).

Metode *design thinking* merupakan salah satu metode yang diawali oleh proses empati dengan memusatkan pada manusia terhadap inovasi untuk mendapatkan solusi dari kebutuhan konsumen (Razi et al., 2018:80). *Design thinking* harus mengetahui kebutuhan konsumen dan digabungkan dengan teknologi sehingga menjadi produk yang baik sehingga menghasilkan sebuah solusi yang efektif dan efisien. Proses *design thinking* terdiri dari *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*.

Emphatize dilakukan pengumpulan data dan data-data tersebut akan dianalisis. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, dan kuesioner. Observasi dilakukan pada 7 anak-anak berusia 6-11 tahun untuk melihat kegiatan mereka di waktu luang sepulang sekolah. Wawancara dilakukan secara terstruktur pada ahli psikologi anak, UI/UX, serta ilustrasi dan cerita anak. Wawancara juga dilakukan pada anak-anak secara individu dan berkelompok dengan wawancara terstruktur. Kuesioner ditujukan pada orang tua untuk melihat keterlibatan mereka pada pengenalan cerita rakyat. Seluruh data tadi kemudian dianalisis untuk mendapatkan kesimpulan. Analisis matriks aplikasi sejenis dan buku cerita juga dilakukan pada perancangan ini.

Tahap *define* dilakukan matriks penarikan dari keseluruhan hasil analisis. Tahap ini bertujuan untuk menentukan masalah utama pada perancangan ini. Tahap ketiga *ideate* dilakukan dengan penyusunan ide-ide seperti konsep kreatif, visual, media, bisnis, dan dilanjutkan pembuatan *brainstorming* dan *mind map* untuk memudahkan penyusunan *prototype*. *Prototype* adalah tahap pembuatan perancangan seperti logo, karakter, *story board*, *flow chart*, *wireframe low* dan *high fidelity* serta media pendukung jika ada. Hasil perancangan tersebut akan dilakukan *usability testing* yaitu proses selanjutnya dari *prototype*. Pada tahap ini akan mendapat *feedback* dari pengguna yang dijadikan acuan untuk perbaikan hasil rancangan.

HASIL DAN DISKUSI

Tahap pertama *emphatize* dilakukan pengumpulan data-data dari wawancara, kuesioner, dan observasi serta analisis aplikasi sejenis dan buku cerita anak. Data-data tersebut kemudian disimpulkan melalui matriks penarikan kesimpulan. Hasil yang didapatkan adalah pemilihan cerita rakyat untuk anak

harus sesuai dan tampilan dirancang semenarik mungkin dengan memperhatikan beberapa hal seperti warna, tata letak, tipografi, dan ilustrasi.

Media utama pada perancangan ini adalah berupa *prototype* aplikasi yang dirancang dengan merujuk pada hasil *empathize* dan *define*. Malin Kundang dipilih untuk menjadi contoh perancangan ini. Berdasarkan data-data yang telah dikumpulkan, didapatkan ide besar untuk menyampaikan pesan moral cerita rakyat sebagai media pembelajaran anak. Konsep kreatif yang digunakan yaitu menyampaikan informasi berupa pesan moral yang ada dalam cerita rakyat berbentuk media interaktif. Interaktif disini adalah pengguna dapat memilih suara efek dan alur cerita sesuai keinginan mereka yang tersedia pada aplikasi. Selain itu akan ada kuis setelah cerita selesai yang bertujuan meningkatkan daya ingat anak. Cerita Malin Kundang disajikan dengan wajah baru yaitu menampilkan sedikit cerita saat Malin merantau dan akhir cerita yang bahagia. Aplikasi dibuat secara sederhana namun menarik dengan warna, *layout*, tipografi, dan ilustrasi yang mudah dipahami oleh anak-anak.

Konsep visual pada aplikasi ini menggunakan warna-warna cerah seperti hijau, kuning, merah, dan biru. Hasil yang sudah pernah ada juga digunakan sebagai referensi untuk pembuatan *prototype*. Tipografi yang digunakan pada aplikasi yaitu *poppins* dan *itim*. Konsep visual cerita Malin Kundang diambil dari beberapa foto-foto asli dan ilustrasi yang pernah ada sebelumnya. Tipografi menggunakan *caveat brush*.

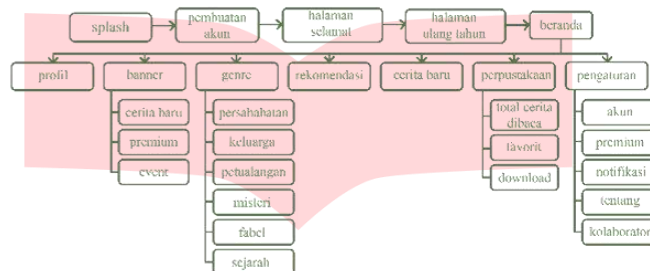
Melalui *brainstorming*, didapatkan nama untuk aplikasi adalah Folkids. Kemudian logo dirancang terdiri dari tulisan dan gambar *paw* kucing. Tipografi yang akan digunakan untuk logo adalah Poppins yaitu tipe *sans serif*. Pemilihan tipografi ini karena tampilannya yang tidak begitu kaku untuk anak-anak, mudah untuk diingat, dan dapat menjadi ciri khas dengan adanya *paw* kucing.



Gambar 1 Logo Folkids

Sumber: Edena Yulitarina (2023)

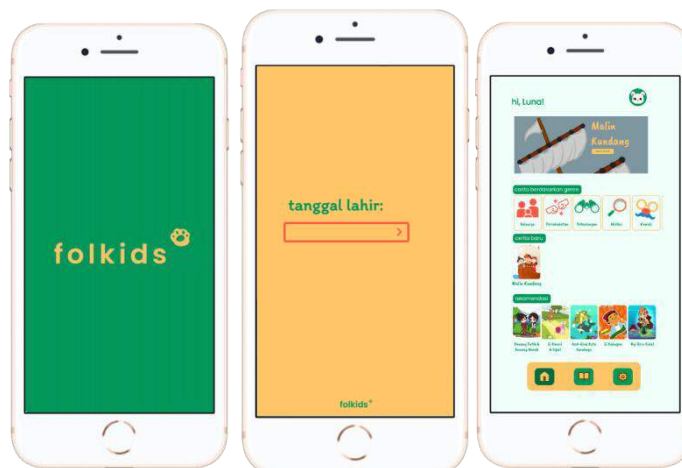
Tahap selanjutnya yaitu menyusun *flow chart* untuk memudahkan dalam penyusunan *wireframe*. *Flow chart* berisikan alur pengguna dalam menggunakan aplikasi ini.



Gambar 2 Flow Chart

Sumber: Edena Yulitarina (2023)

Pengguna awalnya akan melihat tampilan *splash* dilanjutkan dengan pembuatan akun. Kemudian pada tampilan *homepage* akan menampilkan 7 menu yang dapat dilihat pada gambar 3.

Gambar 3 Tampilan *Splash*, Buat Akun, dan *Homepage*

Sumber: Edena Yulitarina (2023)

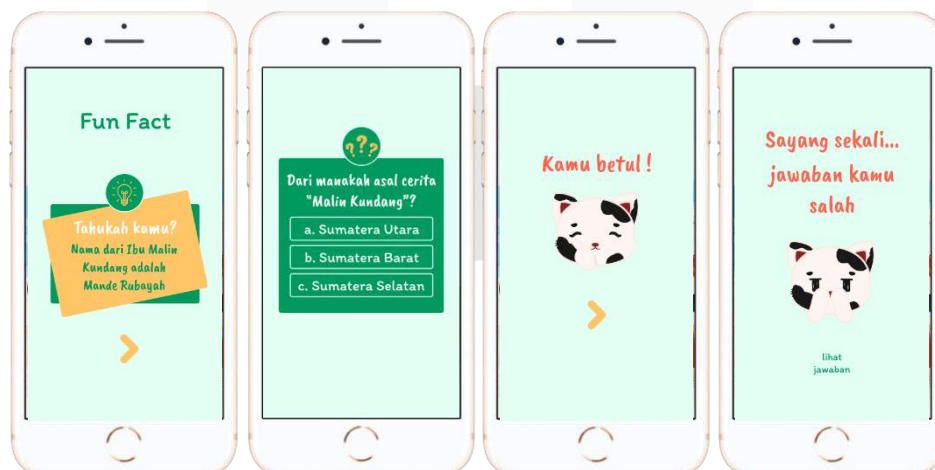
Fitur utama pada aplikasi ini adalah cerita rakyat “Malin Kundang” yang dirancang berbentuk interaktif. Tersedia lima cerita lain yaitu “Bawang Merah dan

Bawang Putih”, “Siput dan Kancil”, “Asal Usul Kota Surabaya”, “Si Kabayan”, dan “Nyi Roro Kidul” yang hanya berupa tampilan cover. Setiap cerita dikategorikan ke dalam berbagai genre.



Gambar 4 Contoh Tampilan pada Cerita Malin Kundang
Sumber: Edena Yulitarina (2023)

Pengguna akan diberikan *fun fact* mengenai cerita Malin Kundang dan dilanjut kuis yang dapat meningkatkan daya ingat terutama pada anak-anak. Setiap halamannya akan disertai *voice over* dan suara efek Ketika jawaban benar atau salah.



Gambar 5 Tampilan *Fun Fact* dan Kuis
Sumber: Edena Yulitarina (2023)

Pesan moral cerita juga ditampilkan setelah kuis selesai guna memberikan pembelajaran pada anak-anak yang dapat diterapkan pada kehidupan mereka.



Gambar 6 Tampilan Pesan Moral Cerita Malin Kundang
Sumber: Edena Yulitarina (2023)

Hasil dari *prototype* ini kemudian diuji cobakan (*usability testing*) pada lima anak sesuai target sasaran untuk mengetahui apakah aplikasi ini sudah cukup baik dan mudah dipahami saat digunakan. Kelima target mengatakan bahwa aplikasi ini mudah untuk digunakan dan fitur-fiturnya berfungsi sebagaimana mestinya namun mereka awalnya masih butuh bantuan orang lain untuk mengoperasikan. Mereka juga merasa bahwa orang lain juga akan mudah dalam menggunakan aplikasi ini. Satu dari lima anak mengatakan bingung saat mencari tombol selanjutnya pada cerita.

KESIMPULAN

Era *digital* ini permasalahan anak-anak yang mulai tidak tertarik pada cerita rakyat masih perlu ditemukan solusinya. Hal ini dikarenakan peran orang tua yang sudah jarang menceritakan atau mengenalkan cerita rakyat sehingga cerita-cerita luar negeri mendominasi minat mereka.

Menarik minat kembali anak-anak pada cerita rakyat maka melalui metode *design thinking* perancangan *prototype* aplikasi "Folkids" yang menyediakan

cerita rakyat berbentuk interaktif menjadi solusi dari permasalahan tersebut. Tampilan cerita rakyat yang dibuat interaktif guna memberikan pengalaman baru dan membuat pengguna merasa berinteraksi secara langsung.

Prototype aplikasi “Folkids” mengambil cerita rakyat Indonesia populer yaitu “Malin Kundang” sebagai contoh. Fitur *fun fact* dari cerita, kuis, dan pesan moral akan ada setelah cerita selesai sehingga anak-anak dapat mendapat pembelajaran dari cerita Malin Kundang dan meningkatkan daya ingat anak. Hasil uji coba atau *usability testing* menunjukkan bahwa aplikasi ini memiliki potensi untuk menarik kembali minat anak-anak pada cerita rakyat dan efektif dalam menyampaikan pesan moral dalam cerita. Walau pada awal penggunaan aplikasi ini anak-anak masih butuh penyesuaian namun pada akhirnya mereka tetap merasa bahwa aplikasi ini mudah dan sudah berfungsi sesuai fitur-fiturnya.

Keseluruhan dari perancangan ini meninjau pentingnya cerita rakyat dalam bentuk aplikasi berbentuk interaktif yang menarik bagi generasi alfa yang sulit berpisah dengan teknologi. Melalui pendekatan visual ilustrasi dan interaktif, pengenalan cerita rakyat dapat tetap relevan dan bermanfaat bagi generasi alfa bagi perkembangan moral dan intelektual anak-anak pada era *digital* ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditia, Patra, and Rahma Noviyanti. Visual Analysis Of Children Books Illustration As A Psychiatric Therapy. *6th Bandung Creative Movement 2019, Bandung, Indonesia, October 2019*. Telkom University, 2019, pp. 356-360.
- Ginarsa, I. N. A. T., Putra, I. K. G. D., & Putra, I. M. S. Aplikasi Mobile Augmented Reality Cerita Bali: Lubdaka AR. *Jurnal Ilmiah Teknologi dan Komputer*, 3(1), 951-961.

- Ilmiani, A. M., Ahmadi, A., Rahman, N. F., & Rahmah, Y. (2020). Multimedia interaktif untuk mengatasi problematika pembelajaran Bahasa Arab. *Al-Ta'rib Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab*, 8(1), 17-32.
- Octaviana, Salva. 2022. *Perancangan UI/UX untuk Website PT. Mikata Transportasi Logistik*. Open Library Telkom University, 7.
- Razi, A. A., Mutiaz, I. R., dan Setiawan, P. 2018. *Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan Ui/Ux Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan Dan Temuan Barang Tercecer*. *Demandia*, 3(2), 77-80.
- Restiandari, I. 2017. *Perancangan Buku Ilustrasi Cerita Rakyat Batak Untuk Anak*. Open Library Telkom University, 13, 15, 21-22.
- Santoso, S.G. dan Aditia, P. 2020. *Perancangan Byuku Ilustrasi Digital Sebagai Media Informasi Tentang Neurosis*. *E-Proceeding of Art and Design*, 7(2), 4.