

PERANCANGAN MEDIA DIGITAL INTERAKTIF

SEBAGAI PENGENALAN CERITA RAKYAT INDONESIA

UNTUK ANAK USIA 10-12 TAHUN

Anne Veronica H¹, Dr. Bing Bedjo T., M.Si², Daniel Kurniawan S. S.Sn., M.Med.Kom

1. Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra
Siwalankerto, Surabaya

2. Kelompok Penelitian, Nama Lembaga
Alamat, Kota, (Negara, jika di luar Indonesia)
Email: anneveronica.hw@gmail.com

Abstrak

Cerita rakyat Indonesia merupakan cerita yang berasal dari tiap daerah yang sejak dulu diceritakan turun temurun sebagai pembelajaran nilai moral dari orangtua kepada anak ataupun melalui buku cerita. Di era teknologi yang semakin maju ini, anak-anak tidak lagi mengenal cerita rakyat. Anak-anak tidak bisa lepas dari gadget terutama karena bermain game. Perancangan ini dibuat untuk memberi solusi pengenalan cerita rakyat Indonesia kepada anak-anak melihat realita kurangnya minat membaca pada anak karena teknologi yang semakin maju. Media penyampaian cerita rakyat diubah menjadi media *digital* interaktif berupa *game*. Perancangan ini selain bertujuan menarik anak-anak untuk mengenal cerita rakyat juga diharapkan mampu membuat kebiasaan anak-anak bermain *game* tidak lagi memiliki kesan negatif.

Kata kunci : Media interaktif, media digital interaktif, *game*, cerita rakyat Indonesia

Abstract

Title : *The Design of Digital Interactive Media to Introduce Indonesian Folklore for Children Aged 10-12 Years*

Indonesian folklore, originated from each region, has been passed down from generation to generation as a moral value from parents to their children. Though sometimes it is also done through story books. In the era of advanced technology, children nowadays can hardly be separated from the gadget and have no understanding about Indonesian folklore. This design is to present a solution in introducing Indonesian folklore to children after examining a lack of interest in reading story books. Changing the media aspect of this delivery aims to attract children to love the folklore, to understand the moral values conveyed and expected to lessen the negative impression towards the habit of children playing the game.

Keywords: *Interactive media, , digital interactive media, game, Indonesian folklore*

Pendahuluan

Indonesia memiliki beragam kebudayaan yang tersebar luas di seluruh nusantara dari Sabang sampai Merauke. Ragam budaya yang dimiliki berupa pakaian daerah, tari-tarian daerah, makanan khas daerah, lagu daerah, cerita rakyat dari tiap daerah dan masih banyak lagi. Cerita rakyat merupakan cerita dimiliki oleh hampir setiap daerah, disampaikan oleh nenek moyang secara turun temurun. Cerita rakyat dari tiap daerah ini memiliki nilai moral yang baik

untuk mendidik anak-anak. Setiap daerah memiliki cerita rakyat masing-masing seperti Timun Mas dari Jawa Tengah, Asal Mula Danau Toba dari Sumatera, Asal Mula Telaga Biru dari Sulawesi dan lain-lain. Namun, seiring berkembangnya jaman, cerita rakyat tidak lagi dikenal di kalangan masyarakat terutama anak-anak di jaman modern ini. Orang tua tidak lagi menceritakan cerita rakyat kepada anak-anak layaknya yang dilakukan oleh nenek moyang secara turun temurun. Masih banyak anak-anak mulai dari

usia dini hingga remaja tidak mengetahui cerita rakyat yang ada, bahkan dari daerah asalnya sendiri.

Mengikuti perkembangan jaman, media yang digunakan sebagai media sehari-hari tentu saja berkembang baik media untuk pendidikan, media komunikasi, ataupun media untuk hiburan. Di jaman modern ini anak-anak di usia 10-12 tahun telah menggunakan media elektronik dalam kehidupan sehari-hari. Media elektronik yang digunakan mulai dari *handphone*, televisi, *laptop*, *ipad*, ataupun *tablet* lainnya. Anak-anak pada usia pertumbuhan ini cepat menyerap informasi dan mudah terpengaruh oleh perkembangan yang ada salah satunya media elektronik. Mudah terbawa arus dan mengikuti segala sesuatu inilah yang seharusnya membuat anak-anak di usia ini memiliki nilai-nilai moral agar tidak terpengaruh nilai negatif dari globalisasi. Anak-anak usia 10-12 tahun di era sekarang ini bisa dibilang lekat pada media elektronik. Setiap hari mereka menerima dan mencari informasi atau melakukan aktifitas yang berhubungan dengan media elektronik salah satunya adalah bermain *game*.

Bermain *game* bagi anak-anak usia 10-12 tahun di jaman sekarang merupakan hal yang dilakukan hampir setiap hari. *Game* menjadi hiburan sekaligus aktivitas sehari-hari yang dilakukan. Ketertarikan anak-anak pada *game*, melebihi ketertarikan anak-anak pada buku ataupun media lainnya yang bukan elektronik. Waktu yang digunakan oleh anak-anak untuk bermain *game* lebih banyak daripada waktu untuk membaca buku. *Game* yang dimainkan oleh anak-anak pun beragam, mulai dari perang, petualangan, bahkan *game* menyelesaikan misi yang biasa dikenal dengan *RPG*. Cerita dalam *game* yang dimainkan biasanya berupa cerita fiktif yang kebanyakan adalah cerita *superhero*. *Game* yang dimainkan kurang memberikan pesan moral karena hanya untuk menyelesaikan misi yang ada misalnya mengalahkan raksasa yang merupakan tokoh jahat dari cerita yang ada di *game* tersebut. Di era modern ini, para orang tua menganggap bahwa bermain *game* mengakibatkan seorang anak menjadi anti sosial karena larut dalam dunianya sendiri. Menurut Ang dan Zaphiris dalam jurnalnya, dalam satu waktu dapat terkumpul sejumlah besar pemain yang bermain bersama dalam system *Computer Mediated Communication* (CMC) yang didukung oleh koneksi internet, hal ini menyebabkan sebuah digital *game* memiliki cakupan interaksi sosial yang sangat besar (Zaphiris dan Ang, 2010) sehingga secara teknis dapat menghilangkan anggapan orang tua terhadap anak yang anti sosial karena bermain *game*.

Berkembangnya jaman yang merupakan era digital ini semakin membuat cerita rakyat ditinggalkan dan banyak anak-anak tidak menyukai cerita rakyat. Minimnya media yang menceritakan cerita rakyat membuat anak-anak tidak mengetahui dan kemudian lebih tertarik pada cerita dari luar negeri yang lebih menarik serta interaktif. Padahal, tidak semua cerita dari luar negeri memiliki nilai-nilai

yang sesuai dengan yang kita anut selama ini. Cerita rakyat tidak lagi diceritakan oleh orang tua ataupun guru tetapi hanyalah sebagai sampingan yang tidak dianggap penting.

Untuk meningkatkan minat dan kecintaan anak-anak terhadap cerita rakyat harus ada perubahan yang dilakukan dalam penyampaian dan beberapa aspek lainnya. Salah satunya adalah perubahan visualisasi dan media penyampaian. Jika cerita rakyat biasa diceritakan lisan secara turun temurun atau menggunakan buku cerita yang minim ilustrasi, aspek ini harus diubah agar menarik minat anak-anak. Media yang interaktif dapat meningkatkan antusias anak melalui keterlibatan dalam cerita. Melalui media interaktif, anak dapat mempelajari sesuatu dengan cara yang lebih menyenangkan dan dapat berinteraksi langsung daripada hanya sekedar melihat tulisan ataupun mendengar cerita.

Melihat masalah inilah, penulis membuat suatu perancangan sebuah media permainan interaktif berupa *digital game* yang berbasis cerita rakyat dan memadukan budaya dengan nilai-nilai moral yang dimiliki. Cerita rakyat yang menjadi tema pada permainan ini adalah 5 cerita rakyat yang berasal dari 5 pulau besar di Indonesia. Cerita rakyat yang akan divisualisasikan adalah Asal Mula Danau Toba dari Sumatera, Asal Mula Anak Sungai Mahakam dari Kalimantan, Timun Mas dari Jawa Tengah, Asal Mula Telaga Biru dari Sulawesi, dan Buaya Sungai Tami dari Papua. Cerita rakyat ini dipilih karena memiliki nilai moral dan menjadi bagian dari daerah asalnya entah meninggalkan sebuah tradisi ataupun dipercaya sebagai asal mula terbentuknya sebuah tempat. *Digital game* sendiri dipilih karena perilaku anak-anak usia 8-15 tahun di jaman sekarang yang lebih memilih untuk bermain *game* daripada membaca buku atau mendengarkan cerita, selain itu *game* ini juga merupakan media interaktif yang melibatkan anak-anak sebagai karakter dan ikut bermain di dalam *game* ini yang akan mengajarkan nilai moral. Pembuatan *digital game* ini akan bekerja sama dengan mahasiswa dari program studi Teknik Informatika untuk formula dan *coding* dalam *game*. Interaksi anak-anak dalam *game* ini diharapkan mampu menarik anak-anak untuk mengetahui cerita rakyat dan nilai moralnya dan kemudian terjadi perubahan sifat yang positif terhadap karakter anak-anak.

Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan mencakup beberapa aspek yaitu :

1.1.1. Data yang Dibutuhkan

1.1.1.1. Data Primer

Data primer akan didapatkan dari penelitian terhadap anak – anak tentang media permainan seperti apa yang disukai dan menarik untuk dimainkan. Data primer juga akan didapatkan dari buku-buku cerita rakyat sebagai sumber dasar visualisasi.

1.1.1.2. Data Sekunder

Data sekunder didapatkan dari ilustrasi-ilustrasi tentang cerita rakyat yang ada dan media lain yang pernah mengangkat cerita rakyat.

1.1.2. Metode Pengumpulan Data

Metode kualitatif akan didapatkan dari sumber buku-buku cerita rakyat.

1.1.3. Instrumen Pengumpulan Data

- Kuesioner
- Daftar pertanyaan untuk wawancara
- Kamera
- Buku-buku cerita

Hasil dari metode penelitian yang ada kemudian dianalisis menggunakan metode analisa *5W+1H* seperti berikut :

1. *What*
Apa perancangan media yang akan dibuat?
2. *Why*
Mengapa perancangan media ini dibuat?
3. *Where*
Di mana perancangan media ini akan digunakan?
4. *When*
Kapan perancangan media ini dibuat?
5. *Who*
Siapa target dari perancangan media ini?
6. *How*
Bagaimana membuat perancangan media ini?

Media interaktif adalah media yang membutuhkan keaktifan target audiens dalam hal ini anak-anak usia 8-15 tahun yang mampu berinteraksi dengan media tersebut dalam hal ini memainkan permainan. Media ini *digital game* yang dimainkan di *PC, laptop, ipad, smartphone*, ataupun *tablet* lainnya. Media ini dibuat untuk memudahkan anak-anak mengenal cerita rakyat di Indonesia dan mempelajari nilai moralnya dengan cara yang menyenangkan.

Bentuk dari permainan ini sendiri merupakan misi-misi yang harus dijalankan oleh anak-anak sebagai karakter yang berbeda-beda di permainan ini. Permainan diawali dari pulau Sumatera kemudian Kalimantan, Jawa, Sulawesi dan Papua. Digital game ini seperti perjalanan petualangan dari pulau ke pulau, karakter tidak bisa menuju ke pulau lainnya jika belum menyelesaikan permainan di pulau yang sedang dikunjungi. Permainan yang harus diselesaikan memiliki urutan Sumatera, Kalimantan, Jawa, Sulawesi dan Papua. Permainan ini tidak hanya memiliki permainan utama yaitu menyelesaikan misi tetapi juga ada *mini game* yang merupakan variasi dari permainan ini.

Nilai moral dari cerita rakyat akan disampaikan melalui percakapan sebelum permainan ataupun pada akhir permainan setelah *ending* cerita diketahui. Perilaku karakter pada cerita pun akan menunjukkan nilai moral apa yang ada dari cerita rakyat tersebut.

Pembahasan

Landasan Teori

2.1.1 Hubungan Anak dengan Game

John W. Santrock dalam bukunya (*Perkembangan Anak*, 2007) menuliskan permainan adalah aktivitas yang menyenangkan yang dilakukan untuk bersenang-senang. Fungsi permainan dalam perkembangan anak menurut Freud dan Erikson (*Perkembangan Anak*, Santrock, John W., 2007), bermain membantu anak menguasai kecemasan dan konflik. Karena ketegangan mengendur dalam permainan, anak tersebut dapat menghadapi masalah kehidupan. Permainan memungkinkan anak menyalurkan kelebihan energi fisik dan melepaskan emosi yang tertahan, yang meningkatkan kemampuan si anak untuk menghadapi masalah.

Games adalah aktivitas yang dilakukan demi kesenangan dan memiliki peraturan. *Games* seringkali melibatkan kompetisi dengan satu individu atau lebih. Anak-anak pra sekolah mungkin mulai berpartisipasi dalam permainan games sosial yang memiliki aturan sederhana tentang giliran dan sifat timbal balik. (Santrock, John W., 2007). Namun, *games* memiliki peran yang lebih kuat dalam kehidupan anak sekolah dasar. Dalam satu studi, jumlah terjadinya permainan *games* yang paling tinggi terjadi di antara usia 10 dan 12 tahun (Eiferman, 1971). Setelah usia 12, popularitas *games* menurun (Bergen, 1988).

2.1.2 Tinjauan Tentang Media Interaktif

M. Suyanto dalam bukunya yang berjudul *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing* menjelaskan bahwa ada berbagai macam definisi multimedia :

1. Multimedia adalah kombinasi dari komputer dan video (Rosch, 1996).
2. Multimedia secara umum merupakan kombinasi tiga elemen, yaitu suara, gambar, dan teks (McCormick, 1996).
3. Multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio, dan gambar video (Robin dan Linda, 2001)

4. Multimedia adalah kombinasi dari paling sedikit dua media *input* atau *output* dari data, media ini dapat audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar (Turban dkk, 2002).

5. Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya, contohnya game edukasi. Multimedia interaktif menggabungkan dan mensinergikan semua media yang terdiri dari : teks, grafis, audio, dan interaktivitas (Wijaya, Siahaan, dan Rohendi).

Dari pengertian-pengertian tentang multimedia interaktif dapat disimpulkan beberapa hal yang harus benar-benar dimiliki oleh multimedia, antara lain :

1. Harus ada komputer untuk berkoordinasi dan berinteraksi
2. Harus memiliki *link* yang dihubungkan dengan informasi
3. Harus ada *navigation tools*
4. Dapat mendapat, melakukan proses dan berkomunikasi dengan informasi dan ide (Hoftstetter,2005).

2.2 Digital Game

2.2.1 Adventure Game

Menurut Adam & Rollings (2006), *Game adventure* adalah sebuah permainan di mana pemain mengasumsikan protagonis dalam cerita interaktif didorong oleh eksplorasi dan memecahkan teka-teki yang ada bukan tantangan fisik. Hampir semua *game adventure* dirancang dengan pemain tunggal karena pada game ini yang menjadi penekanan adalah cerita dan karakter pemain. Elemen penting dalam *game* ini adalah cerita, eksplorasi, dan memecahkan teka-teki yang ada. Jenis *game* ini banyak mengandung penjelajahan / *explorer*, penjelajahan ini dimaksudkan untuk melanjutkan misi selanjutnya untuk mendapatkan bonus, dll.

Game adventure digambarkan sebagai *puzzles* yang tertanam dalam kerangka narasi, di mana *game* melibatkan isi narasi bahwa seorang pemain membuka sepotong demi sepotong *puzzle* dari waktu ke waktu. Sementara teka-teki pemain utama bisa ditemui secara *random*. Apabila pemain dapat tertarik dan tidak ingin keluar dari permainan maka dapat dianggap sebagai contoh desain *game* yang baik.

Menurut Adam & Rollings (2006), *Game adventure* ini dibagi menjadi beberapa jenis yaitu :

- *Text adventure*
Text adventure atau yang disebut dengan *interactive fiction* yaitu *game* yang menyampaikan cerita permainan melalui potongan teks dan pemain dapat menanggapi dengan instruksi yang diketik. Contoh permainan *text adventure* seperti : “Hugo’s House of Horrors” dan Scott Adams Games. *Game* ini pada awalnya menggunakan kata kerja sederhana untuk memberikan petunjuk dan memungkinkan pemain untuk dapat berinteraksi dengan menggunakan kata-kata yang sederhana, misalnya pemain dapat mengetik “membuka pintu” atau “mendapatkan kunci” untuk dapat menentukan tindakan yang akan dilakukan oleh pemain. Pada perkembangannya *text adventure game* sudah dapat menggunakan kalimat-kalimat yang kompleks untuk berinteraksi.
- *Graphic Adventure*
Graphic adventure adalah *game adventure* yang menyampaikan jalan cerita permainan melalui grafis. *Game* jenis ini dapat menerima berbagai jenis *input* untuk memecahkan teka-teki yang ada seperti : dengan menyentuh layar pada permainan

menggunakan *pointer* klik melalui *mouse*, dll. *Graphic adventure game* juga dapat bervariasi dalam menyajikan *avatar*. *Game* ini juga dapat menggunakan *first person* atau *third person perspective*. Contoh *game graphic adventure* seperti : *The whispered world*.

- *Puzzle adventure*

Puzzle adventure adalah *game adventure* yang menempatkan penekanan kuat pada pemecahan teka-teki yang ada dengan mengorbankan elemen *game* yang lain seperti : pengumpulan *item*, penggunaan *item*, interaksi dengan karakter, dll. Pada *game* ini yang ditekankan adalah eksplorasi dan penyelesaian teka-teki (*puzzle*). Plot pada *game* ini juga hanya dapat disampaikan melalui interaksi dengan teka-teki yang ada. *Puzzle adventure* umumnya dimainkan dengan menggunakan *first person perspective*, dimana pemain dapat bergerak bebas dan dikombinasikan dengan sedikit animasi. Contoh *game puzzle adventure* seperti : *Escape the room 2*.

2.3 Analisis Karakteristik Materi Pembelajaran

2.3.1 Alur Cerita Rakyat

Berdasarkan sumber dari www.ceritarakyatnusantara.com , berikut alur dari lima cerita rakyat dari nusantara.

- 1) Cerita Rakyat dari Pulau Sumatera (Asal Mula Danau Toba)

Alkisah, di daerah Sumatra Utara, Indonesia, hiduplah seorang pemuda pengembara. Ia mengembara ke berbagai negeri. Pada suatu hari, sampailah ia di sebuah tempat yang alamnya indah dan subur. Di sekitar tempat itu terdapat sebuah sungai yang jernih airnya. Pemuda itu tertarik untuk menetap di

tempat itu. Akhirnya, ia pun membangun sebuah rumah sederhana tidak jauh dari sungai. Rumah itu terdiri dari sebuah kamar tidur dan sebuah ruang dapur untuk memasak. Usai mendirikan rumah, pemuda itu segera mencari sebidang tanah yang subur untuk ia tanami berbagai jenis tanaman seperti umbi-umbian dan sayur-sayuran. Setelah menemukan tempat yang cocok, ia pun mulai membuka lahan dengan menebangi pohon-pohon besar dan membat semak-semak belukar. Setiap kali pulang ke rumahnya, ia selalu membawa kayu bakar dan menyimpannya di kolong rumahnya untuk digunakan memasak sehari-hari. Selain berladang, pemuda itu pergi ke sungai untuk memancing ikan untuk dijadikan lauk. Pada suatu hari, sepulang dari ladangnya, pemuda itu pergi ke sungai memancing ikan. Sesampainya di sungai, ia pun segera melemparkan pancing ke tengah sungai. Sudah cukup lama ia memancing, tapi tak seekor ikan pun yang menyentuh umpannya. Berkali-kali ia mengangkat dan melemparkan kembali pancing ke sungai, namun belum juga ada ikan yang memakan umpannya.

Beberapa saat kemudian, pemuda itu mencoba sekali lagi menarik dan melemparkan

kembalipancingnya agak ke tengah sungai. Tetapi, tetap saja belum membuahkan hasil. Akhirnya ia memutuskan untuk berhenti memancing. Namun, ketika hendak menarik pancingnya, tiba-tiba seekor ikan menyambarnya. Setelah beberapa saat membiarkan pancingnya ditarik ikan itu ke sana kemari, ia pun menariknya dengan pelan-pelan. Setelah dengan susah payah pemuda itu menarik pancingnya hingga ke tepi sungai, tampaklah seekor ikan besar tergantung dan mengelepar-gelepar di ujung tali pancingnya. Dengan cepat, ia mengangkat pancingnya agak jauh ke darat agar tidak terlepas ke sungai. Alangkah senang hati pemuda itu, karena baru kali ini ia mendapatkan ikan sebesar itu. Saat ia melepas mata pancingnya, ikan itu menatapnya dengan penuh arti. Ia merasa tatapan mata ikan itu bagai tatapan mata seorang gadis yang jatuh hati kepadanya. Namun, pemuda itu berpikir bahwa tidak mungkin seekor ikan bisa jatuh hati kepadanya. Dengan perasaan gembira, ia pun segera memasukkan ikan itu ke dalam keranjang ikan. Setelah itu, ia bergegas pulang ke rumahnya sambil tersenyum membayangkan betapa lezatnya daging ikan besar itu jika dipanggang.

Sesampainya di rumah, pemuda itu langsung membawa ikan itu ke dapur. Ketika hendak memanggang ikan itu, ternyata persediaan kayu bakar telah habis. Ia pun segera keluar mengambil kayu bakar di kolong rumahnya. Alangkah terkejutnya ia setelah kembali ke dapurnya. Ikan yang tersimpan di keranjangnya sudah tidak ada lagi. Ketika memeriksa wadahnya, pemuda itu melihat beberapa keping uang emas. Ia pun semakin heran dan bingung. Dengan perasaan bingung, pemuda itu mengambil kepingan uang emas itu dan hendak menyimpannya di kamar. Betapa terkejutnya ia saat membuka pintu kamarnya. Ia melihat seorang gadis sedang berdiri di depan cermin sambil menyisir rambutnya yang panjang terurai. Ketika gadis itu membalikkan badan dan memandangnya, darah pemuda itu langsung tersirap melihat kecantikannya. Selama bertahun-tahun mengembara ke berbagai negeri, baru kali ini ia melihat gadis secantik dia. Gadis itu mengajaknya agar menemaninya ke dapur. Tanpa berkata sedikitpun, pemuda itu menuruti permintaan sang Gadis. Sesampainya di ruang dapur, gadis itu langsung mengambil beras untuk dimasak. Sambil menunggu nasi matang, gadis itu pun bercerita kepada si pemuda. Sang Pemuda seakan-akan tidak percaya dengan perkataan gadis itu. Tetapi apa yang dihadapinya itu adalah kenyataan, bukan hanya mimpi belaka. Belum sempat ia berkata apa-apa, si gadis kembali angkat bicara. Akhirnya, gadis itu pun tinggal di rumahnya. Setelah beberapa minggu hidup bersama, pemuda itu melamarnya untuk dijadikan istri. Setelah pemuda itu mengucapkan sumpah, keduanya pun menikah.

Setahun kemudian, mereka pun dikaruniai seorang anak laki-laki yang tampan. Mereka merawat dan membesarkan anak itu dengan perhatian dan kasih sayang. Namun karena kasih sayang yang berlebihan, anak itu menjadi anak yang manja dan pemalas. Ketika anak itu beranjak remaja, ibunya sering menyuruhnya mengantarkan makanan dan minuman untuk ayahnya yang sedang bekerja di ladang. Namun anak itu selalu menolak perintah ibunya, sehingga terpaksa ibunya yang harus mengantar makanan itu. Pada suatu hari, sang Ibu sedang merasa tidak enak badan. Ia pun menyuruh anaknya agar mengantarkan bungkusan yang berisi nasi dan ikan panggang untuk ayahnya. Mulanya anak itu menolak, namun karena sang Ibu terus memaksanya, akhirnya dengan perasaan kesal anak itu mengantar makanan itu. Di tengah perjalanan, tiba-tiba anak itu merasa lapar. Ia pun berhenti dan membuka bungkusan itu. Dengan lahapnya, ia memakan sebagian nasi dan lauknya hingga yang tersisa hanya sedikit nasi dan daging ikan yang menempel di tulang. Setelah kenyang, ia pun membungkus kembali makanan itu dan melanjutkan perjalanan menuju ke ladang.

Sesampainya di ladang, ia segera menyerahkan bungkusan itu kepada ayahnya. Sang Ayah yang sudah kelaparan segera membuka bungkusan itu. Alangkah terkejutnya ia saat melihat isi bungkusan itu yang hanya sisa-sisa. Hatinya yang semula senang dan gembira, tiba-tiba berubah menjadi kesal dan marah. Mendengar jawaban si anak, kemarahan sang Ayah pun semakin memuncak. Ia pun memukul anaknya sambil berkata bahwa anak itu keturunan ikan. Sambil menahan rasa sakit dipukuli, anak itu bertanya kepada ayahnya tentang maksud perkataan ayahnya. Mendengar jawaban ayahnya, anak itu segera berlari pulang ke rumahnya sambil menangis. Sesampainya di rumah, ia pun langsung mengadu kepada ibunya. Sang Ibu sangat sedih mendengar pengaduan anaknya itu, karena suaminya telah melanggar sumpahnya dengan kata-kata cercaan yang mengungkit asal asulnya. Seketika itu pula ia menyuruh anaknya agar naik ke puncak bukit dan memanjat pohon yang paling tinggi. Tanpa banyak tanya lagi, anak itu pun segera berlari ke atas bukit yang tidak jauh dari rumah mereka.

Ketika anak itu sampai di lereng bukit, sang Ibu pun segera berlari menuju ke sungai. Saat ia berada di tepi sungai, cuaca yang semula cerah, tiba-tiba berubah menjadi gelap gulita. Langit bergemuruh disusul petir menyambar-nyambar yang disertai dengan hujan yang sangat deras. Pada saat itulah, sang Ibu segera melompat ke dalam sungai dan tiba-tiba berubah menjadi seekor ikan besar. Tak berapa lama kemudian, sungai itu banjir dan airnya meluap ke mana-mana, sehingga tergenanglah lembah tempat sungai itu mengalir. Lama kelamaan, genangan air itu semakin meluas

dan akhirnya berubah menjadi sebuah danau yang sangat besar. Oleh masyarakat setempat, danau itu dinamakan Danau Toba.

2) Cerita Rakyat dari Pulau Kalimantan (Asal Mula Anak Sungai Mahakam)

Dahulu, di sekitar hulu Sungai Mahakam, terdapat sebuah pondok besar yang dihuni oleh tiga orang bersaudara. Saudara tertua seorang gadis bernama Siluq, saudara kedua bernama Ayus, serta yang paling bungsu bernama Ongo. Mereka memiliki tabiat dan keahlian yang berbeda-beda, kecuali si bungsu yang masih kecil. Siluq adalah gadis yang gemar melakukan bebelian (ritual adat) dan bedewa (memuja dewa) untuk mencari kesaktian. Hampir setiap hari dan malam hari gadis itu bersemedi sehingga terkadang lupa makan dan minum.

Sementara itu, Ayus adalah seorang remaja lelaki yang ceroboh dan suka mencampuri urusan kakaknya. Ayus memiliki badan yang besar dan kuat. Pohon besar dapat dengan mudah dicabutnya. Langkah kakinya juga sangat panjang sehingga ia dapat berlari secepat angin. Sedangkan si Bungsu yang masih berumur belasan tahun tidak memiliki keahlian apa-apa kecuali makan dan tidur. Suatu malam, Ayus dan Ongo tidak dapat tidur karena tilam (kasur) dan bantal mereka basah. Malam itu, hujan lebat turun semalam suntuk sehingga menyebabkan atap rumah mereka bocor, air hujan pun menerobos masuk ke dalam pondok mereka. Siluq tidak merasakan datangnya hujan karena sedang khusyuk bebelian dan bedewa. Pagi harinya, Ayus dan Ongo bermaksud ke hutan untuk mencari daun serdang untuk mengganti atap rumah mereka yang rusak. Saat itu, Siluq tampak masih bebelian dan bedewa. Sebenarnya, Ayus merasa kesal melihat melakukan kakaknya yang seolah-olah tidak menghiraukan keadaan rumah

mereka. Mendengar suara adiknya, Siluq pun terkejut dan tersadar dari semedinya. Ia merasa amat kecewa karena semedinya belum selesai tapi sudah dibangunkan oleh adiknya. Siluq berkata bahwa ia akan memasak untuk makan siang sepulangnya dari semedi dan berpesan kepada kedua adiknya untuk tidak sekali-kali membuka tutup periuk, cukup tambahkan kayu bakar jika memang apinya mulai kecil.

Ketika Ayus dan Ongo berangkat ke hutan, Siluq segera mengambil beberapa lembar daun padi untuk dimasak. Setelah dibersihkan, daun padi itu ia masukkan ke dalam periuk yang sudah diisi air. Setelah itu, ia kembali melanjutkan semedinya dan berdoa kepada dewa agar daun padi yang dimasak itu berubah menjadi nasi. Menjelang siang, Ayus dan Ongo sudah kembali dari hutan dengan membawa daun serdang. Mereka terlihat sangat lelah dan lapar. Ayus pun langsung masuk ke dapur. Alangkah kecewanya ia saat melihat periuk nasi masih terjerang di atas tungku. Ayus penasaran ingin mengetahui isi panci itu. Maka, ia pun segera membuka penutup

panci tersebut. Betapa terkejutnya ia tatkala melihat panci itu yang di dalamnya hanya terdapat beberapa lembar daun padi dan sebagian lainnya berupa nasi. Takut ketahuan oleh kakaknya, ia cepat-cepat menutup kembali panci itu.

Sementara itu, Siluq baru saja selesai bebelian. Ia kemudian menuju ke dapur untuk memastikan apakah nasinya sudah tanak atau belum. Begitu ia membuka penutup panci itu, dilihatnya masih ada beberapa lembar daun padi yang tersisa. Siluq terlihat sangat marah. Karena perilaku adiknya itu, kini kesaktiannya memasak daun padi menjadi nasi telah hilang. Dengan kesal, ia segera menghampiri Ayus yang sedang duduk beristirahat di samping pondok mereka. Siluq kecewa dan tidak ingin lagi tinggal bersama dengan mereka. Siluq segera mengemas pakainya. Sebelum pergi, ia membawa ayam jantan sakti kesayangannya. Siluq kemudian menyusuri sungai menuju hilir dengan menggunakan rakit. Sebelum berangkat, ia berpesan kepada adik-adiknya untuk menjaga diri baik-baik. Ayus terdiam. Ia merasa amat menyesal atas perilakunya sendiri yang menyebabkan kakaknya pergi.

Ketika melihat rakit yang ditumpangi Siluq melaju di atas aliran sungai yang deras, cepat-cepatlah ia berlari hendak menghalangi kakaknya. Dengan kecepatan lari yang luar biasa, ia dapat mendahului kakaknya jauh di depan. Ayus kemudian mengambil batu-batu besar dan melemparkannya ke tengah Sungai Mahakam sehingga terbentuklah bendungan. Rakit yang ditumpangi Siluq pun mulai melambat. Ketika Siluq tiba di dekat bendungan itu, ia memerintahkan jantan saktinya berkokok. Ayam jantan itu pun berkokok. Suara kokok ayam sakti itu pun seketika menghancurkan bendungan yang dibuat Ayus. Sulit dengan rakitnya pun kembali melaju menuju ke hilir. Ayus tidak mau kalah, ia berlari kencang mendahului kakaknya dan membuat bendungan lagi. Ketika ayam jantan milik kakaknya berkokok, bendungan itu kembali hancur berkeping-keping. Demikian hal tersebut terjadi berulang-ulang sehingga Siluq dengan rakitnya tetap mampu mengalir karena kesaktian suara kokok ayamnya.

Menurut cerita, bekas-bekas bendungan tersebut kini menjadi keham atau jeram di hulu Sungai Mahakam. Sementara itu, rakit yang tumpangi Siluq terus melaju hingga akhirnya tiba di muara Sungai Mahakam. Ayus tidak mampu lagi membuat bendungan karena tidak ada lagi batu-batu besar di daerah itu. Dengan kekuatannya, ia menambak kuala sungai dengan mengambil lumpurnya dan mencabut nipah-nipah yang tumbuh di pinggir sungai. Nipah-nipah tersebut kemudian ditanam pada tambak buatannya sehingga terbentuklah hutan nipah. Setelah itu, Ayus menunggu rakit Siluq melewati tempat itu. Tak berapa Ayus menunggu, dari kejauhan tampaklah rakit Siluq sedang melaju ke hilir. Ketika rakit itu hendak melewati hutan nipah buatan Ayus, ayam

jantan Siluq berkokok. Tak ayal, hutan nipah itu pun hancur sehingga terbentuklah aliran-aliran sungai yang kini bernama Kuala Bayur, Kuala Berau, dan sejumlah delta di Kuala Mahakam. Sebelum melanjutkan perjalanan menuju ke laut lepas, Siluq berpesan kepada Ayus untuk tidak lagi menghalangi jalannya.

Usai berpesan, Suliq dan rakitnya tiba-tiba menghilang dan muncul kembali di pusat air. Alangkah terkejutnya Ayus saat menyaksikan peristiwa itu. Ia benar-benar tak kuasa menahan kepergian kakaknya. Ia pun merasa menyesal karena telah melanggar janjinya.

3) Timun Mas (Cerita Rakyat dari Pulau Jawa)

Alkisah, di sebuah kampung di daerah Jawa Tengah, hiduplah seorang janda paruh baya yang bernama Mbok Sрни. Sejak ditinggal mati oleh suaminya beberapa tahun silam, ia hidup sebatang kara, karena tidak mempunyai anak. Ia sangat mengharapkan kehadiran seorang anak untuk mengisi kesepiannya. Namun, harapan itu telah pupus, karena suaminya telah meninggal dunia. Ia hanya menunggu keajaiban untuk bisa mendapatkan seorang anak. Ia sangat berharap keajaiban itu akan terjadi padanya. Untuk meraih harapan itu, siang malam ia selalu berdoa kepada Tuhan Yang Mahakuasa agar diberi anak.

Pada suatu malam, harapan itu datang melalui mimpinya. Dalam mimpinya, ia didatangi oleh sesosok makhluk raksasa yang menyuruhnya pergi ke hutan tempat biasanya ia mencari kayu bakar untuk mengambil sebuah bungkusan di bawah sebuah pohon besar. Saat terbangun di pagi hari, Mbok Sрни hampir tidak percaya dengan mimpinya semalam. Namun, perempuan paruh baya itu berusaha menepis keraguan hatinya. Dengan penuh harapan, ia bergegas menuju ke tempat yang ditunjuk oleh raksasa itu. Setibanya di hutan, ia segera mencari bungkusan itu di bawah pohon besar. Betapa terkejutnya ia ketika menemukan bungkusan yang dikiranya berisi seorang bayi, tapi ternyata hanyalah sebutir biji timun. Hatinya pun kembali bertanya-tanya.

Di tengah kebingungannya, tanpa ia sadari tiba-tiba sesosok makhluk raksasa berdiri di belakangnya sambil tertawa terbahak-bahak. Mbok Sрни pun tersentak kaget seraya membalikkan badannya. Betapa terkejutnya ia karena raksasa itulah yang hadir dalam mimpinya. Ia pun menjadi ketakutan. Sang Raksasa menyuruh Mbok Sрни untuk menanam biji tersebut yang dijanjikan akan menjadi seorang anak yang diinginkan Mbok Sрни dengan kesepakatan jika sudah dewasa dijadikan santapan Raksasa. Begitu Mbok Sрни selesai menyatakan kesediaannya, raksasa itu pun menghilang. Perempuan itu segera menanam biji timun itu di ladangnya. Dengan penuh harapan, setiap hari ia merawat tanaman itu dengan baik. Dua bulan kemudian, tanaman itu pun mulai berbuah. Namun anehnya, tanaman timun itu hanya berbuah satu.

Semakin hari buah timun semakin besar melebihi buah timun pada umumnya. Warnanya pun sangat berbeda, yaitu berwarna kuning keemasan.

Ketika buah timun masak, Mbok Sрни memetikanya, lalu membawanya pulang ke gubuknya dengan susah payah, karena berat. Betapa terkejutnya ia setelah membelah buah timun itu. Ia mendapati seorang bayi perempuan yang sangat cantik. Saat akan menggendongnya, bayi itu tiba-tiba menangis. Alangkah bahagianya hati Mbok Sрни mendengar suara tangisan bayi yang sudah lama dirindukannya itu. Ia pun memberi nama bayi itu Timun Mas. Perempuan paruh baya itu tak mampu lagi menyembuyikan kebahagiaannya. Tak terasa, air matanya menetes membasahi kedua pipinya yang sudah mulai keriput. Perasaan bahagia itu membuatnya lupa kepada janjinya bahwa dia akan menyerahkan bayi itu kepada raksasa itu suatu saat kelak. Ia merawat dan mendidik Timun Mas dengan penuh kasih sayang hingga tumbuh menjadi gadis yang cantik jelita. Janda tua itu sangat bangga, karena selaiing cantik, putrinya juga memiliki kecerdasan yang luar biasa dan perangai yang baik. Oleh karena itu, ia sangat sayang kepadanya.

Suatu malam, Mbok Sрни kembali bermimpi didatangi oleh raksasa itu dan berpesan kepadanya bahwa seminggu lagi ia akan datang menjemput Timun Mas. Sejak itu, ia selalu duduk termenung seorang diri. Hatinya sedih, karena ia akan berpisah dengan anak yang sangat disayanginya itu. Ia baru menyadari bahwa raksasa itu ternyata jahat, karena Timun Mas akan dijadikan santapannya. Melihat ibunya sering duduk termenung, Timun Mas pun bertanya-tanya dalam hati. Suatu sore, Timun Mas memberanikan diri untuk menanyakan kegundahan hati ibunya. Sebenarnya Mbok Sрни tidak ingin menceritakan penyebab kegundahan hatinya, karena dia tidak ingin anak semata wayangnya itu ikut bersedih. Namun, karena terus didesak, akhirnya ia pun menceritakan perihal asal-usul Timun Mas yang selama ini ia rahasiakan. Mbok Sрни pun menceritakan semua rahasia tersebut hingga mimpinya semalam bahwa sesosok raksasa akan datang menjemput anaknya itu untuk dijadikan santapan. Mendengar cerita itu, Timun Mas tersentak kaget seolah-olah tidak percaya. "Timun tidak mau ikut bersama raksasa itu. Timun sangat sayang kepada Ibu yang telah mendidik dan membesarkan Timun," kata Timun Mas. Mendengar perkataan Timun Mas, Mbok Sрни kembali termenung. Ia bingung mencari cara agar anaknya selamat dari santapan raksasa itu. Sampai pada hari yang telah dijanjikan oleh raksasa itu, Mbok Sрни belum juga menemukan jalan keluar. Hatinya pun mulai cemas. Dalam kecemasannya, tiba-tiba ia menemukan sebuah akal. Ia menyuruh Timun Mas berpura-pura sakit. Dengan begitu, tentu raksasa itu tidak akan mau menyantapnya. Saat matahari mulai senja, raksasa itu pun mendatangi gubuk Mbok Sрни. Berbohong bahwa Timun Mas sedang sakit keras sehingga dagingnya tidak enak untuk disantap,

Mbok Srini tidak jadi menyerahkan anak itu kepada raksasa, Namun raksasa akan tetap memintanya lain waktu. Setelah Mbok Srini menyatakan berjanji, raksasa itu pun menghilang. Mbok Srini kembali bingung mencari cara lain. Setelah berpikir keras, akhirnya ia menemukan cara yang menurutnya dapat menyelamatkan anaknya dari santapan raksasa itu. Ia akan meminta bantuan kepada seorang pertapa yang tinggal di sebuah gunung.

Keesokan harinya, pagi-pagi sekali, berangkatlah Mbok Srini ke gunung itu. Sesampainya di sana, ia langsung menemui pertapa itu dan menyampaikan maksud kedatangannya. Mbok Srini pun menceritakan masalah yang sedang dihadapi anaknya. Mendengar cerita Mbok Srini, pertapa itu pun bersedia membantu. Tak berapa lama, pertapa itu kembali sambil membawa empat buah bungkusan kecil, lalu menyerahkannya kepada Mbok Srini. Setelah mendapat penjelasan itu, Mbok Srini pulang membawa keempat bungkusan tersebut. Setiba di gubuknya, Mbok Srini menyerahkan keempat bungkusan itu dan menjelaskan tujuannya kepada Timun Mas. Kini, hati Mbok Srini mulai agak tenang, karena anaknya sudah mempunyai senjata untuk melawan raksasa itu. Dua hari kemudian, Raksasa itu pun datang untuk menagih janjinya kepada Mbok Srini. Ia sudah tidak sabar lagi ingin membawa dan menyantap daging Timun Mas. Mbok Srini tidak gentar lagi menghadapi ancaman itu. Dengan tenang, ia memanggil Timun Mas agar keluar dari dalam gubuk. Tak berapa lama, Timun Emas pun keluar lalu berdiri di samping ibunya. Melihat Timun Mas yang benar-benar sudah dewasa, raksasa itu semakin tidak sabar ingin segera menyantapnya. Ketika ia hendak menangkapnya, Timun Mas segera berlari sekuat tenaga. Raksasa itu pun mengejar. Tak ayal lagi, terjadilah kejar-kejaran antara makhluk raksasa itu dengan Timun Mas. Setelah berlari jauh, Timun Mas mulai kecapaian, sementara raksasa itu semakin mendekat. Akhirnya, ia pun mengeluarkan bungkusan pemberian pertapa itu. Pertama-tama Timun Mas menebar biji timun yang diberikan oleh ibunya. Sungguh ajaib, hutan di sekelilingnya tiba-tiba berubah menjadi ladang timun. Dalam sekejap, batang timun tersebut menjalar dan melilit seluruh tubuh raksasa itu. Namun, raksasa itu mampu melepaskan diri dan kembali mengejar Timun Mas. Timun Emas pun segera melemparkan bungkusan yang berisi jarum. Dalam sekejap, jarum-jarum tersebut berubah menjadi rerumbunan pohon bambu yang tinggi dan runcing. Namun, raksasa itu mampu melewatinya dan terus mengejar Timun Mas, walaupun kakinya berdarah-darah karena tertusuk bambu tersebut. Melihat usahanya belum berhasil, Timun Mas membuka bungkusan ketiga yang berisi garam lalu menebarkannya. Seketika itu pula, hutan yang telah dilewatinya tiba-tiba berubah menjadi lautan luas dan dalam, namun raksasa itu tetap berhasil melaluinya dengan mudah. Timun Emas pun mulai cemas, karena senjatanya hanya tersisa

satu. Jika senjata tersebut tidak berhasil melumpuhkan raksasa itu, maka tamatlah riwayatnya. Dengan penuh keyakinan, ia pun melemparkan bungkusan terakhir yang berisi terasi. Seketika itu pula, tempat jatuhnya terasi itu tiba-tiba menjelma menjadi lautan lumpur yang mendidih. Alhasil, raksasa itu pun tercebur ke dalamnya dan tewas seketika. Maka selamatlah Timun Emas dari kejaran dan santapan raksasa itu. Dengan sekuat tenaga, Timun Emas berjalan menuju ke gubuknya untuk menemui ibunya. Melihat anaknya selamat, Mbok Srini pun langsung berucap syukur kepada Tuhan Yang Mahakuasa. Sejak itu, Mbok Srini dan Timun Mas hidup berbahagia.

4) Cerita Rakyat dari Pulau Sulawesi (Asal Mula Telaga Biru)

Alkisah, di wilayah Galela, Halmahera Utara, Maluku Utara, tersebutlah sebuah dusun bernama Lisawa. Dusun ini masih tergolong sepi, karena hanya dihuni oleh beberapa keluarga yang menempati beberapa dadaru (rumah). Dusun ini juga tergolong daerah yang sulit air, karena hampir seluruh wilayahnya terdiri dari bebatuan. Untuk mendapatkan air bersih untuk keperluan minum, masak, dan mandi, para penduduk harus berjalan jauh. Meski demikian, penduduknya senantiasa hidup aman, damai, dan tenang. Di dusun ini seorang pemuda tampan yang akrab dipanggil Magohiduuru, dan seorang gadis cantik yang akrab dipanggil Majojaru. Mereka adalah sepasang kekasih setia sehidup-semati. Sebenarnya, Magohiduuru ingin segera meminang Majojaru. Namun, ia tidak berani menyampaikan niat itu kepada kekasihnya, karena ia menyadari bahwa untuk menghidupi dirinya sendiri masih kesulitan, apalagi jika berkeluarga. Menyadari keadaan dirinya, Magohiduuru pun memutuskan untuk pergi merantau. Setelah berhasil, barulah ia akan kembali melamar Majojaru. Niat itu pun ia sampaikan kepada kedua orang tuanya dan mendapat restu. Setelah itu, ia segera menemui kekasihnya. Magohiduuru menyampaikan niatnya pada Majojaru. Majojaru tertegun sejenak. Ia terdiam dengan pandangan kosong. Pikirannya terbang jauh membayangkan dirinya akan ditinggal oleh sang Kekasih yang sangat dicintainya itu. Hatinya sangat sedih membayangkan hal itu. Namun, setelah berpikir dengan akal jernih, ia pun menyadari bahwa yang dikatakan kekasihnya itu benar, demi masa depan mereka yang lebih baik. Betapa senangnya hati Magohiduuru mendengar janji setia dan restu dari sang Kekasih.

Keesokan harinya, Magohiduuru berpamitan kepada Majojaru. Meski keduanya sudah saling merelakan berpisah untuk sementara waktu, Majojaru masih menyimpan perasaan berat hati untuk melepas kepergian kekasih hatinya, begitu pula Magohiduuru dengan perasaan berat hati harus meninggalkan sang kekasih tercinta. Namun, apapun keadaannya, Magohiduuru sudah bertekad keras untuk merantau. Ia pun berangkat ke negeri seberang dengan menumpang kapal layar. Sudah satu tahun

Magohiduuru di perantauan, belum juga kembali. Hati Majojaru pun mulai gelisah. Suatu hari ketika berjalan-jalan ke dermaga, Majojaru melihat sebuah kapal sedang berlabuh. Dengan penuh harapan, ia mendekat ke kapal itu siapa tahu kekasih yang dinanti-nantikannya ada di antara para penumpang. Ia mengamati setiap penumpang yang turun dari kapal dengan penuh seksama. Seluruh penumpang sudah turun dari kapal, namun orang yang dicarinya tidak juga kelihatan. Akhirnya, ia pun memberanikan diri untuk menanyakan keberadaan kekasihnya kepada salah seorang awak kapal. Awak kapal itu pun bercerita bahwa sebulan yang lalu Magohiduuru meninggalkan dunia di perantauan karena kecelakaan saat sedang bekerja.

Bagaikan disambar petir di siang bolong Majojaru mendengar berita buruk itu. Ia seolah tidak percaya atas nasib yang menimpa kekasihnya. Musnahlah segala harapannya. Janji setia untuk sehidup semati yang pernah mereka ikrarkan pun menjadi sirna. Dengan hati sedih dan tubuh lemas, Majojaru berjalan sempoyongan pulang ke rumahnya. Sebelum sampai di perkampungan, ia mencari tempat berteduh untuk menenangkan hatinya. Ia duduk di atas bebatuan yang berada di bawah sebuah pohon beringin meratapi nasib yang telah menimpa kekasihnya. Ia pun menangis sejadi-jadinya hingga tiga hari tiga malam. Air matanya terus mengalir tak terbendung bagaikan tanggul yang jebol. Lama-kelamaan, air matanya menggenangi dan menenggelamkan bebatuan tempat ia duduk hingga ia pun ikut tenggelam dan meninggal dunia. Tak berapa lama kemudian, terbentuklah sebuah telaga kecil yang airnya sebening air mata dan berwarna kebiruan.

Beberapa hari kemudian, seorang penduduk sedang mencari kayu bakar di sekitar tempat itu. Betapa terkejutnya ia ketika melihat telaga kecil itu. Tanpa banyak pikir, orang itu segera memberitahukan keberadaan telaga itu kepada penduduk Dusun Lisawa. Mendengar berita tersebut, para penduduk pun menjadi gempar. Tetua adat (kepala kampung) bersama beberapa orang warga segera berbondong-bondong untuk melihat telaga itu. Setibanya di tempat itu, mereka terheran-heran dan kebingungan. Akhirnya, tetua adat dan beberapa orang warga tersebut kembali ke perkampungan. Tetua adat segera memukul dolodolo (kentongan) untuk mengumpulkan seluruh warganya. Tak berapa lama, para warga pun telah berkumpul di halaman rumahnya. Mendengar seruan tersebut, para sesepuh kampung segera menyiapkan segala keperluan untuk mengadakan upacara adat pemanggilan roh-roh leluhur dan penyembahan terhadap Jou Giki Moi atau Jou Maduhutu (Tuhan Yang Esa atau Tuhan Sang Pencipta). Selang beberapa saat upacara adat itu berlangsung, terdengarlah sebuah bisikan dari roh leluhur mereka yang bunyinya seperti berikut:

“Timbul dari sininga irogi de itepi sidago kongo dahulu de i uhi imadadi ak majobubu”. (Artinya: Timbul dari akibat patah hati yang remuk-redam,

meneteskan air mata, mengalir dan mengalir menjadi sumber mata air).

Mendapat jawaban tersebut, tetua adat pun menutup upacara adat tersebut dan segera membunyikan dolodolo. Tak berapa lama, para warga pun berkumpul untuk mendengarkan hasil temuan yang akan disampaikan oleh tetua adat. Begitu tetua adat selesai menyampaikan keterangan itu, suasana pun menjadi hening. Seluruh warga yang hadir bertanya-tanya dalam hati siapakah pasangan kekasih tersebut. Di tengah keheningan tersebut, tetua adat kembali angkat bicara dan bertanya kepada warga siapakah yang anggota keluarganya tidak ada di sini. Mendengar pertanyaan itu, para warga pun saling memandang. Masing-masing sibuk menghitung jumlah anggota keluarganya. Selang beberapa saat, seorang laki-laki setengah baya mengacungkan tangan. Ia adalah ayah Magohiduuru. Ayah Magohiduuru itu pun bercerita bahwa setahun yang lalu anak laki-lakinya yang bernama Magohiduuru pergi merantau, namun belum kembali. Begitu lelaki setengah baya itu usai bercerita, ayah Majojaru pun bercerita bahwa putrinya, Majojaru, sudah tiga hari tidak pulang ke rumah. Ia sudah mencari ke mana-mana tapi tidak menemukannya. Ia juga bercerita bahwa sebenarnya, putrinya dan Magohiduuru adalah sepasang kekasih dan mereka telah saling berjanji untuk sehidup semati.

Dari keterangan ayah Magohiduuru dan Majojaru itulah, tetua adat menduga bahwa ada sesuatu yang terjadi pada sepasang kekasih tersebut. Setelah diusut ke mana-mana, akhirnya mereka pun mendapat kabar berita dari awak kapal bahwa Magohiduuru telah meninggal dunia di perantauan. Mereka juga mendapat keterangan bahwa Majojaru telah mengetahui perihal kematian kekasihnya. Mendengar semua keterangan tersebut, maka tetua adat dan seluruh warga Dusun Lisawa pun berkeyakinan bahwa terbentuknya telaga itu berasal dari air mata Majojaru karena menangisi kepergian kekasihnya. Untuk mengenang peristiwa yang menyedihkan itu, penduduk setempat menamai telaga itu Telaga Biru, karena airnya sebening air mata dan berwarna kebiruan. Mereka pun berjanji akan menjaga dan merawat telaga itu.

5) Cerita Rakyat dari Pulau Papua (Buaya Ajaib Sungai Tami)

Dahulu, di Kampung Sawjatami yang terletak di tepi Sungai Tami, Jayapura, Papua, hiduplah seorang laki-laki bernama Towjatuwa. Ia tinggal bersama istrinya di sebuah honai (rumah adat orang Papua). Saat itu, sang istri sedang hamil tua, waktu kelahirannya tinggal menunggu beberapa hari lagi. Pada hari yang telah diperkirakan, sang istri pun telah memperlihatkan tanda-tanda akan melahirkan. Ia tiba-tiba menggigil tanpa sebab yang jelas, sebagai tanda awal kelahiran, dan mulai mengalami pendarahan. Namun, sudah berjam-jam darah terus keluar, sang bayi di dalam rahimnya tak kunjung

keluar. Towjatuwa menjadi panik dan bingung mesti berbuat apa. Maka, pergilah ia ke rumah seorang dukun di kampung itu. Towjatuwa pun bergegas kembali ke rumahnya. Sementara itu, sang dukun menyiapkan alat persalinannya, lalu kemudian berangkat ke rumah Towjatuwa. Setiba di sana, ia mendapati istri Towjatuwa menjerit-jerit kesakitan. Nenek dukun itu pun segera memeriksa kondisi istri Towjatuwa. Towjatuwa terlihat semakin resah, ia sangat takut jika terjadi apa-apa pada istrinya. Nenek dukun berkata bahwa ia membutuhkan rumput air sungai Tami. Towjatuwa segera berlari menuju Sungai Tami.

Setiba di sana, ia pun langsung mencari rumput air yang dimaksud oleh nenek dukun. Ia sudah mencari ke sana ke mari, namun rumput air itu belum juga ditemukannya. Ketika ia hendak melanjutkan pencarian, tiba-tiba terdengar suara mengerang dari arah belakangnya. Begitu Towjatuwa menoleh ke belakang, tampaklah seekor buaya besar di belakangnya. Anehnya, punggung buaya itu ditumbuhi bulu-bulu burung kasuari. Buaya itu tampak sangat menyeramkan. Towjatuwa yang ketakutan hendak melarikan diri sebelum dirinya dimangsa oleh buaya itu. Namun, ketika ia mau meninggalkan tempat itu, tiba-tiba langkahnya terhenti oleh sebuah suara teguran memanggil namanya. Towjatuwa pun menghentikan langkahnya dan kemudian menoleh ke arah buaya itu. Alangkah terkejutnya Towjatuwa mendengar jawaban dari buaya itu. Ia seolah-olah tidak percaya bahwa ternyata buaya itu dapat berbicara seperti manusia. Buaya itu tiba-tiba mengerang kesakitan. Ternyata, ekor buaya itu terjepit batu besar. Towjatuwa yang iba melihat penderitaan buaya itu segera menolong dengan memindahkan batu besar yang menjepit ekor Watuwe. Setelah itu, Towjatuwa berniat pergi untuk melanjutkan pencarian rumput air. Namun, Watuwe kembali menghentikan langkahnya dan bertanya apa yang Towjatuwa lakukan. Towjatuwa menceritakan tentang istrinya dan rumput air yang dicari. Watuwe menyuruh Towjatuwa untuk pulang ke rumah dan menunggu Watuwe datang. Hari sudah sore. Towjatuwa pun bergegas pulang ke rumahnya.

Malam harinya, buaya Watuwe datang ke rumah Towjatuwa. Istri Towjatuwa masih tampak kesakitan di atas pembaringan. Perlahan-lahan, buaya yang sakti itu mendekat untuk mengobatinya. Alhasil, dengan kekuatan ajaibnya, istri Towjatuwa pun melahirkan seorang anak laki-laki dengan selamat. Bayi itu diberi nama Narrowra. Towjatuwa pun sangat berterimakasih pada Watuwe. Sebelum meninggalkan rumah itu, Watuwe mengatakan sesuatu kepada Towjatuwa tentang anaknya. Anak Towjatuwa akan menjadi seorang pemburu yang handal, tetapi Watuwe berpesan untuk tidak membunuh Watuwe, jika dia mati maka kantong air seni Watuwe harus dibawa ke Gunung Sankria dan akan ada petunjuk. Towjatuwa dan istrinya amat

berterima kasih kepada Watuwe karena telah menolong kelahiran anak mereka.

2.4 Tinjauan Tentang Cerita Rakyat

2.4.1 Cerita Rakyat

Menurut William R. Bascom (1998), cerita rakyat dapat dibagi menjadi tiga golongan besar, yaitu : mite (*myth*), legenda (*legend*), dan dongeng (*folktale*). Mite adalah cerita rakyat yang dianggap benar-benar terjadi serta dianggap suci oleh yang empunya cerita. Sedangkan legenda adalah cerita rakyat yang memiliki ciri-ciri yang mirip dengan mite, yaitu dianggap pernah benar-benar terjadi tetapi dianggap tidaklah suci, sebaliknya, dongen adalah cerita rakyat yang tidak dianggap benar-benar terjadi oleh yang empunya cerita.

a. Mite (*Myth*)

Mite adalah cerita rakyat yang dianggap benar-benar terjadi serta dianggap suci oleh yang empunya cerita. Mite ditokohi para dewa ataupun makhluk setengah dewa. Peristiwa terjadi di dunia lain atau di dunia yang bukan seperti yang kita kenal sekarang, dan terjadi di masa lampau.

Mite pada umumnya mengisahkan terjadinya alam semesta, dunia, manusia pertama, terjadinya maut, bentuk khas binatang, bentuk topografi, gejala alam, dan sebagainya. Mite juga mengisahkan petualangan para dewa, kisah percintaan mereka, hubungan kekerabatan mereka, kisah perang mereka, dan sebagainya.

Mite di Indonesia sendiri dapat dibagi menjadi dua macam berdasarkan tempat asalnya, yaitu : yang asli dari Indonesai dan yang berasal dari luar negeri, terutama dari India, Arab Saudi, dan Negara sekitar Laut Tengah. Yang berasal dari luar negeri telah mengalami pengolahan lebih lanjut atau adanya adaptasi sehingga mite dari luar negeri pun tidak berasa asing lagi bagi orang Indonesia. Sebagai contoh orang Jawa pun mempercayai bahwa mite-mite India dengan dewa atau pahlawan Hindu merupakan pahlawan Jawa dan bahkan terjadi di pulau Jawa bukan di India.

Sedangkan mite yang asli dari Indonesia biasanya menceritakan tentang terjadinya alam semesta, terjadinya susunan para dewa, dunia dewata, terjadinya manusia pertama, terjadinya makanan pokok seperti beras, cerita tentang tokoh pembawa kebudayaan, dan lain-lainnya.

b. Legenda (*Legend*)

Sama halnya dengan mite, legenda merupakan cerita rakyat yang dianggap oleh yang empunya cerita sebagai suatu kejadian yang sungguh-sungguh pernah terjadi tetapi tidak dianggap suci. Berbeda dengan mite, legenda bersifat sekuler atau keduniawian, terjadinya pada masa yang belum begitu lampau, dan bertempat di dunia seperti yang kita kenal sekarang.

Legenda seringkali dipandang sebagai “sejarah” kolektif, yaitu sejarah yang telah banyak mengalami

distorsi, sehingga terkadang ceritanya dapat jauh berbeda dengan kisah aslinya. Selain itu, legenda biasanya bersifat migratoris, yaitu dapat berpindah-pindah sehingga dapat dikenal secara luas di berbagai macam daerah yang berbeda-beda. Legenda seringkali tersebar dalam bentuk pengelompokan yang disebut siklus yaitu sekelompok cerita yang berkisar pada suatu tokoh atau suatu kejadian tertentu. Di Jawa misalnya, legenda-legenda mengenai Panji termasuk dalam golongan legenda siklus.

c. Dongeng (*Folktale*)

Dongeng adalah cerita rakyat yang tidak dianggap benar-benar terjadi oleh empunya cerita dan dongeng sendiri tidak terikat oleh waktu maupun tempat. Dongeng diceritakan terutama untuk keperluan hiburan, walaupun banyak juga yang menceritakan dongeng untuk kebenaran, berisikan pelajaran atau moral yang dapat dicontoh, atau bahkan sindiran.

Antti Aarne dan Stith Thompson telah membagi jenis-jenis dongeng ke dalam empat golongan besar, yaitu: dongeng binatang, dongeng biasa, lelucon dan anekdot dan dongeng berumus. Pertama, dongeng binatang adalah dongeng yang ditokohi binatang peliharaan dan binatang liar, seperti binatang menyusui, burung, binatang melata (reptilia), ikan, ataupun serangga, binatang-binatang dalam jenis cerita dongeng ini dapat berbicara dan berakal budi seperti manusia. Kedua, dongeng biasa dimana dongeng ini ditokohi oleh manusia dan biasanya bercerita tentang suka duka seseorang. Ketiga, lelucon dan anekdot adalah dongeng-dongeng yang dapat menimbulkan rasa menggelikan hati sehingga menimbulkan suatu tawa bagi yang mendengarkan maupun yang menceritakan. Perbedaan lelucon dan anekdot adalah jika anekdot menyangkut kisah fiktif lucu pribadi seseorang tokoh atau beberapa tokoh yang benar-benar ada, maka lelucon menyangkut kisah fiktif lucu anggota suatu kolektif seperti suku bangsa, golongan. Dan ras tertentu. Keempat, dongeng berumus adalah dongeng yang struktur ceritanya terdiri dari pengulangan. Dongeng berumus memiliki beberapa subbentuk diantaranya dongeng bertimbul banyak, dongeng untuk mempermainkan orang, dan dongeng yang tidak mempunyai akhir.

2.4.2 Cerita Rakyat dalam Perkembangan Moral Anak

Menurut Ardini dalam jurnalnya (Jurnal Pendidikan Anak Volume 1, Edisi 1, Juni 2012), perkembangan moral anak yang diberikan dongeng fantasi modern lebih tinggi dari anak yang diberikan dongeng tradisional. Hal ini karena dongeng fantasi modern memiliki beberapa alur cerita yang sudah dipersiapkan oleh pendongeng. Ragam alur cerita ini sangat menarik perhatian anak untuk terus mendengarkan cerita. Keragaman alur cerita dalam satu dongeng ini dapat memperkaya informasi dan perbendaharaan kata anak, sehingga dengan demikian

perkembangan moral anak yang diberikan dongeng fantasi modern lebih tinggi.

Moral itu sifat dasar yang diajarkan di sekolah-sekolah dan manusia harus mempunyai moral jika ia ingin dihormati oleh sesamanya. Moral adalah nilai keabsolutan dalam kehidupan bermasyarakat secara utuh. Penilaian terhadap moral diukur dari kebudayaan masyarakat setempat. Moral adalah perbuatan/tingkah laku- /ucapan seseorang dalam berinteraksi dengan manusia. Apabila yang dilakukan seseorang itu sesuai dengan nilai rasa yang berlaku di masyarakat tersebut dan dapat diterima serta menyenangkan lingkungan masyarakatnya, maka orang itu dinilai mempunyai moral yang baik, begitu juga sebaliknya. Moral adalah produk dari budaya dan Agama (2005, www.zooba.com).

Melihat fakta-fakta tentang pengaruh cerita rakyat dalam perkembangan anak, dapat dilihat bahwa anak-anak tidak mengalami perkembangan moral karena tidak mengenal cerita rakyat melalui media-media sebagai pembelajaran. Cerita rakyat memiliki nilai moral yang diperlukan dalam perkembangan moral anak, hal ini tidak diajarkan melalui teori di sekolah. Pendidikan non formal yang seharusnya menjadi media untuk menyampaikan nilai-nilai moral melalui pengenalan cerita rakyat.

2.5 Analisis Kelebihan *Digital Game* Sebagai Media Interaktif

Berdasarkan data-data yang telah didapatkan, *digital game* di era sekarang ini merupakan media yang sudah tidak asing lagi bagi anak-anak usia 10-12 tahun. Anak-anak di usia ini hampir setiap hari bermain *game* menggunakan media digital. *Digital game* membutuhkan media komputer yang tentu saja mampu dioperasikan oleh anak usia 10-12 tahun. Hal ini dapat dijadikan sebagai salah satu alasan pemilihan media *digital* sebagai pengenalan cerita rakyat kepada anak-anak. *Digital game* menjadi salah satu aspek yang diubah dari pengenalan cerita rakyat yang biasanya melalui cerita lisan atau buku bacaan dan buku ilustrasi. *Digital game* ini bisa dimainkan oleh anak-anak untuk mengisi waktu luang di luar jam belajar di sekolah. *Digital game* dipilih menjadi media dengan tujuan awal menarik anak-anak untuk mengetahui lebih kemudian mengenal cerita rakyat itu sendiri.

2.6 Simpulan

Cerita rakyat merupakan bagian dari kekayaan budaya di Indonesia, tetapi sudah semakin tidak dikenal terutama oleh generasi muda jaman sekarang. Hal ini membuat negara ini seolah-olah miskin akan cerita rakyat. Banyak cerita dari mancanegara yang telah menggeser keberadaan cerita rakyat di Indonesia. Anak-anak cenderung menyukai cerita-cerita impor karena memiliki tampilan visual serta media penyampaian yang lebih menarik daripada cerita rakyat. Melihat hal inilah penulis membuat Perancangan Media Digital Interaktif sebagai Pengenalan Cerita Rakyat Indonesia untuk Anak Usia

10-12 tahun. Perancangan ini dibuat dengan tujuan agar anak-anak Indonesia mengenal cerita rakyat yang memiliki nilai moral sehingga dapat diterapkan dalam perilaku sehari-hari.

3.2. Program Kreatif Desain Media Interaktif

3.2.1. Konsep Media Interaktif

Konsep yang digunakan pada perancangan ini adalah bermain sambil belajar mengenal cerita rakyat. Target *audience* pada perancangan ini adalah anak-anak usia 10-12 tahun yang cenderung suka bermain game, maka dari itu media interaktif ini berbentuk *game* agar anak-anak tertarik. Game ini memiliki konsep cerita sehingga anak-anak dapat mengikuti alur yang ada saat bermain dan diharapkan dapat menumbuhkan rasa ingin tahu yang lebih pada anak-anak. Konsep perancangan ini juga bertujuan mempermudah anak-anak dalam mengenal cerita rakyat dan belajar nilai moral yang terdapat di dalamnya serta mengasah kemampuan anak-anak untuk melakukan interaksi.

Interaksi yang dimaksudkan dalam *digital game* interaktif ini adalah misi-misi yang harus diselesaikan anak-anak. Alur cerita tidak akan berlanjut ketika anak-anak tidak berinteraksi. Penyelesaian misi membutuhkan interaksi anak dalam menjalankan tokoh, menentukan arah tokoh akan berjalan serta melakukan gerakan-gerakan lain sesuai perintah yang ada. Interaksi juga dibuat dalam bentuk pertanyaan yang harus dijawab anak-anak dengan memilih kemudian akan mendapat bonus jika dijawab dengan benar.

3.2.2. Jenis Multimedia Yang Akan Dirancang

Aplikasi multimedia yang diterapkan dalam perancangan ini adalah *digital game*. *Digital game* yang dibuat dapat dimainkan di media elektronik yang banyak digunakan oleh khalayak saat ini yaitu komputer (*Microsoft* dengan sistem operasi *Windows*).

3.2.3. Format Desain Media Pembelajaran

- *Menu content*

Tampilan utama dari *digital game* ini adalah peta seluruh wilayah Indonesia. Visualisasi yang digunakan adalah *vector illustration*. Visualisasi ini digambarkan dengan beberapa *scene* yang mewakili kejadian-kejadian penting yang sesuai dengan alur di cerita rakyat yang sedang dimainkan. Di awal cerita, user akan memulai permainan dari Papua sebelum menuju ke pulau-pulau lainnya sesuai urutan yang ada. Setelah *user* berada dalam cerita yang akan dimainkan, di awal cerita akan ada ilustrasi dan *caption* yang mengawali cerita sebelum ada permainan, kemudian permainan menyelesaikan misi yang akan diakhiri dengan *caption* berupa pesan moral sebagai tanda misi telah terpenuhi dan dapat melanjutkan ke cerita selanjutnya.

Anak sebagai *user* atau *player*, akan bermain beberapa *game* yang berbeda di tiap cerita, diawali dengan *video* karakter pilihan yang diceritakan sedang berjalan di perpustakaan, membaca buku, kemudian

tersedot ke dalam buku yang dibaca. *Player* akan bermain dari *Game 1* yaitu di daerah Papua, *player* akan bertemu dengan Towjatuwa yang merupakan tokoh dari cerita Buaya Ajaib Sungai Tami kemudian membantu mencari tiga macam tanaman di Sungai Tami dan akan bertemu dengan Watuwe si Buaya Ajaib. Pada *Game 2*, *player* akan membantu memecahkan teka-teki terjadinya telaga biru dengan mengartikan hasil ritual adat yang dilakukan oleh warga, sebagai jawaban dari bagaimana bisa ada telaga biru sebegitu besar secara tiba-tiba. Di akhir setiap cerita, *player* akan mendapatkan *puzzle* yang nantinya akan digabungkan menjadi sebuah gambar besar. *Player* akan melanjutkan ke *Game 3* dan berkenalan dengan Siluq, Ayus, dan Ongo, tiga bersaudara yang hidup di tepi sungai Mahakam. *Player* akan ikut berjalan-jalan di hutan dan membantu mencari daun serdang, serta membantu Ayus mengejar dan menghentikan Siluq agar tidak meninggalkan kedua adiknya yang kemudian berakhir dengan terbentuk anak sungai Mahakam. Setelah mendapatkan *puzzle* di *Game 3*, *player* akan berpindah ke pulau Sumatera Utara dan bertemu pengembara kemudian membantunya mencari kayu untuk membangun rumah, dan memancing ikan untuk makan, mengikuti alur cerita nantinya *player* akan mencari jalan keluar bersama anak pengembara. Di *Game 5* yang bisa dimainkan oleh *player* setelah menyelesaikan tantangan di *Game 4*, *player* akan bertemu dengan Timun Mas yang harus diselamatkan dari kejaran raksasa. Ketika *player* telah berhasil menyelamatkan Timun Mas dari kejaran raksasa, *player* akan mendapatkan potongan *puzzle* terakhir yang menandakan permainan telah tamat dan akan ada *video* penutup.

Selain permainan di dalam cerita, terdapat juga fitur-fitur lain seperti *mini games* di luar cerita yang ada. *Mini games* yang ada tetap memiliki kaitan dengan cerita rakyat namun tidak termasuk dalam misi. *Mini games* ini merupakan fitur lain untuk menarik anak-anak ketika mulai bosan dengan misi yang belum terselesaikan.

- Alur Desain Interaktifnya

Perancangan *digital game* ini dibuat menggunakan sistem operasional interaktif menggunakan tombol arah, spasi, *enter*, dan *esc*. Dalam pengoperasian media interaktif *digital game* ini cukup dapat diakses dan dimainkan dengan cara menarik satu klik saja termasuk penggunaan fitur-fitur interaktif di dalamnya.

Contohnya adalah ketika anak-anak sebagai *user* dalam cerita Timun Mas dalam misi melempar biji timun kepada raksasa, user tinggal melakukan *click and drag* biji timun dari tokoh Timun Mas ke raksasa. Metode permainan ini dirasa cepat dipelajari oleh anak-anak sehingga mereka tidak mengalami kesulitan dalam bermain *digital game* ini.

3.2.4. Unsur-unsur Interaktif dan Sistem Navigasi

- Unsur Teks

Digital game interaktif ini memiliki unsur teks pada halaman utama sebagai menu, sebagai *caption* pada visualisasi dari cerita rakyat sebagai awalan dari permainan, serta beberapa perintah atau keterangan yang ada untuk memudahkan anak-anak dalam memainkan *digital game* interaktif ini. Teks yang digunakan pada perancangan ini dibuat dalam bahasa Indonesia dengan alasan ingin mengenalkan cerita rakyat yang berasal dari Indonesia yang memang biasanya diceritakan dalam bahasa Indonesia dengan beberapa kata dari bahasa daerah. Unsur teks juga akan digunakan dalam *collection* yang berisi kumpulan cerita rakyat yang dimainkan.

- Unsur Gambar / ilustrasi

Unsur visual yang digambarkan melalui ilustrasi merupakan unsur utama dalam perancangan ini. Unsur visual menjadi kunci semua alur permainan dan pengenalan cerita rakyat yang ada. Ilustrasi yang akan digunakan berupa latar cerita rakyat dengan visualisasi tokoh-tokoh dari cerita rakyat yang akan dimainkan oleh anak-anak. Visualisasi latar dan tokoh disesuaikan dengan gambaran yang didapatkan dari cerita rakyat yang ada maupun referensi ilustrasi yang sudah pernah ada sebelumnya, sehingga tentu saja setiap cerita rakyat memiliki visualisasi yang berbeda-beda baik latar maupun tokohnya.

- Unsur Visual Bergerak / Animasi (2D)

Animasi dalam perancangan ini dibuat dalam bentuk 2D, menggunakan ilustrasi tokoh dan latar yang telah dibuat sehingga *digital game* interaktif ini menarik dengan adanya unsur visual bergerak. Dengan adanya unsur visual bergerak, anak-anak yang memainkan *digital game* interaktif ini benar-benar harus melakukan interaksi seperti menjalankan tokoh dan mengarahkan ke mana tokoh harus berjalan serta melakukan beberapa gerakan lainnya. Misi yang akan diselesaikan dalam *digital game* interaktif ini tentu saja hanya dapat diselesaikan dengan menjalankan tokoh dan mengarahkan tokoh untuk melakukan hal yang ada diperintahkan.

- Unsur Audio

Musik dan efek-efek suara menjadi pendukung dalam perancangan ini untuk lebih menghidupkan suasana dalam latar yang ada dalam unsur visual. Musik yang digunakan berupa lagu-lagu daerah dalam bentuk instrumen Musik dalam perancangan ini sebagai salah satu cara agar *digital game* interaktif ini tidak membosankan karena hanya menggerakkan gambar.

- Sistem Navigasi

Alur cerita pada *digital game* interaktif ini ditentukan berdasar system navigasi yang berpusat pada peta besar Indonesia. Gambar peta besar Indonesia menjadi halaman utama sebelum permainan dimulai. Dari peta inilah anak-anak akan menyelesaikan misi. Dalam perancangan ini, anak-anak akan bermain sebagai karakter sendiri yang akan berjalan-jalan dari cerita rakyat satu ke cerita rakyat lainnya. Terdapat dua pilihan karakter yaitu laki-laki

atau perempuan sesuai pilihan anak-anak. Anak sebagai karakter akan diceritakan melalui *video* sedang berjalan di perpustakaan, membaca sebuah buku dan kemudian tersedot ke dalamnya. Berawal dari pulau Papua, anak-anak akan berpetualang dalam cerita rakyat Buaya Ajaib Sungai Tami dan menyelesaikan misi dalam cerita tersebut. Setelah misi terselesaikan, maka anak-anak dapat melanjutkan ke pulau lainnya dengan kembali ke peta besar yang akan memberi petunjuk ke mana anak-anak harus melanjutkan misinya, demikian hingga semua misi di semua pulau terselesaikan. Setiap cerita yang berhasil diselesaikan ditandai dengan mendapatkan satu potong *puzzle* yang nantinya akan digabungkan. Setelah pulau kelima terselesaikan dan potongan *puzzle* terakhir telah terkumpul, maka permainan sudah tamat dan akan keluar *video* penutup karakter keluar dari buku dan kembali ke perpustakaan. Peta besar wilayah Indonesia akan menjadi kunci utama dalam permainan ini dengan tujuan mengenalkan bahwa cerita rakyat yang ada memang berasal dari berbagai daerah di nusantara.

3.2.5. Konsep Visual Interface Desain

- *Tone Colour* (tone warna)

Penggunaan warna pada perancangan ini merupakan perpaduan dari warna-warna pastel dengan *tone* warna yang cerah sehingga mampu menarik anak-anak. Perpaduan warna cerah ini dipilih sesuai dengan target perancangan yaitu anak-anak yang cenderung menyukai warna cerah dengan kesan ceria.

Karakter-karakter pada perancangan ini menggunakan pakaian dengan warna yang merepresentasikan karakter tokoh yang tentu saja didukung oleh bentuk visualisasi tokoh. Beberapa tokoh menggunakan pakaian dengan warna gelap sesuai dengan karakter tokoh tersebut, warna cerah tetap akan mendominasi seperti dalam background atau unsur warna lainnya.

Setiap cerita rakyat pada perancangan ini memiliki *tone* warna yang tentu saja berbeda-beda sesuai dengan karakter dari cerita rakyat tersebut, misalnya terjadi di hutan atau di sungai maka akan memiliki *tone* warna yang berbeda pula. *Tone* warna utama adalah kehijauan karena akan banyak digunakan di semua cerita. Pada halaman awal dan peta besar Indonesia juga akan digunakan banyak warna hijau sebagai warna dari visualisasi yang ada.



Gambar 3.1 *Tone warna pada perancangan digital game*

- *Design Type/tipografi (jenis font)*

Jenis *font* yang akan digunakan adalah *font* dekoratif dan *font sans serif*. *Font* dekoratif sendiri dipilih karena memiliki nilai keindahan visual yang dapat menunjukkan kesan tradisional dari tiap daerah. *Font* dekoratif yang digunakan memiliki lekukan-lekukan yang jauh dari kesan simple. *Font sans serif* akan digunakan pada teks caption dan beberapa teks keterangan lainnya agar mudah dibaca karena tidak serumit *font* dekoratif.

Pemilihan *font* ini disesuaikan dengan karakter perancangan yaitu ingin mengenalkan cerita rakyat yang berasal dari Indonesia, warna-warna cerah tetap akan digunakan agar mampu menarik perhatian anak-anak.



Gambar 3.2 Tipografi pada judul perancangan *digital game*

- *Illustration Visual Style (Gaya visual ilustrasi)*

Gaya visual ilustrasi yang digunakan adalah *vector illustration* dengan warna solid dan hampir tidak ada gradasi

Gaya visual ini dipilih berdasarkan permainan-permainan masa kini yang sering dimainkan oleh anak-anak usia 10-12 tahun. Kartun dekoratif menjadi gaya visual pada *vector illustration* sehingga semua tampilan akan berupa gambar kartun dengan gaya vektor. Gaya visual ini dipilih berdasarkan maraknya beberapa permainan dengan gaya visual kartun dekoratif menggunakan *vector illustration* pada *digital game* yang dimainkan oleh anak-anak di jaman sekarang.

- *Page Layout Style (gaya layout)*

Gaya *layout* pada halaman-halamn yang terdapat di perancangan ini memiliki beberapa jenis sesuai dengan kebutuhan visualisasi yang ada, salah satunya adalah halaman awal perancangan pada gambar di bawah ini.



Gambar 3.5 *Layout pada halaman awal perancangan*

3.2.6. Software Yang Digunakan

Adobe Illustrator CS5 dan *Adobe Photoshop CS5* merupakan *software* yang digunakan dalam perancangan ini. Visualisasi tokoh dan detailnya dibuat menggunakan gaya *vector illustration* menggunakan *Adobe Illustrator*, begitu juga dengan background yang melatari *digital game* interaktif ini yang dibuat dengan *vector illustration* kemudian disempurnakan dalam *Adobe Photoshop* agar tidak terlalu kaku.

Unity merupakan *software* yang digunakan sebagai *game creator*, *software* ini memiliki sistem kerja menggunakan *coding* untuk menggerakkan *image* sehingga dapat membentuk *gameplay* sesuai perintah yang diinginkan. Ukuran yang menjadi skala dalam *software* ini adalah *pixels*, sehingga *image* yang dibuat menggunakan *software Adobe Illustrator* dan *Adobe Photoshop* juga menggunakan ukuran *pixels* yang sama.

3.2.7. Karakter dalam Digital Game

1. Asal Mula Danau Toba
 - Pengembara
 - Istri pengembara
 - Anak
2. Asal Mula Anak Sungai Mahakam
 - Siluq
 - Ayus
 - Ongo
3. Timun Mas
 - Mbok Sрни
 - Timun Mas
 - Raksasa
 - Pertapa
4. Asal Mula Telaga Biru
 - Magohiduuru
 - Majojaru
 - Penduduk desa
 - Kepala Desa
 - Ayah Majojaru
 - Ayah Magohiduuru
 - Dukun
5. Buaya Ajaib Sungai Tami
 - Towjatuwa
 - Istri Towjatuwa
 - Nenek Dukun

- Watuwe

Desain dalam perancangan ini tidak hanya meliputi image yang kemudian akan menjadi karakter dan background dalam game, tetapi juga video yang mendukung jalannya alur cerita dalam game. Tidak semua bagian dari cerita rakyat bisa diubah menjadi gameplay, maka dari itu terdapat video sebagai jembatan untuk melanjutkan, atau mengawali, atau mengakhiri sebuah alur cerita dalam game. Video yang terdapat pada perancangan meliputi :

1. Game 1 : Buaya Ajaib Sungai Tami
 - Perkenalan Towjatuwa
 - Penjelasan Watuwe
 - Anak Towjatuwa lahir dan pesan Watuwe kepada Towjatuwa
2. Game 2 : Asal Mula Telaga Biru
 - Perkenalan Magohiduuru dan Majojaru
 - Jalannya ritual adat yang dilaksanakan oleh warga desa
 - Penjelasan ayah Magohiduuru dan Majojaru
3. Game 3 : Asal Mula Anak Sungai Mahakam
 - Perkenalan 3 bersaudara
 - Cerita Ayus pulang dari hutan, membuka tungku, kemudian keluar rumah
 - Siluq menemui Ayus dan marah, kemudian pergi ke sungai
4. Game 5 : Timun Mas
 - Mimpi Mbok Sринi
 - Raksasa menjelaskan konsekuensi
 - Cerita buah timun yang tumbuh besar, muncul bayi dan tumbuh menjadi gadis cantik
5. Game 4 : Asal Mula Danau Toba
 - Perkenalan pengembara
 - Munculnya gadis jelmaan ikan
 - Cerita pengembara menikah dan mempunyai seorang anak
 - Anak pengembara makan bekal untuk ayahnya
 - Pengembara marah dan membongkar rahasia
 - Gadis keluar rumah dan kembali ke sungai

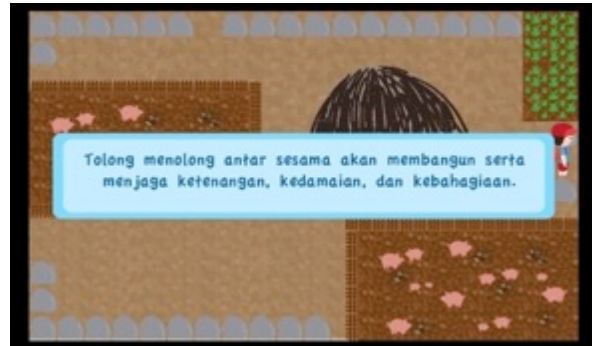
Keseluruhan desain dalam perancangan ini memiliki keterkaitan satu sama lain dalam mengenalkan cerita rakyat Indonesia kepada anak-anak sebagai target. Desain yang dibuat merupakan pengembangan dari cerita yang menjadi ide dari perancangan ini.

4. Final Artwork

Gambar 4.1 Final artwork 1 game menu



Gambar 4.2 Final artwork tampilan Karakter Menu



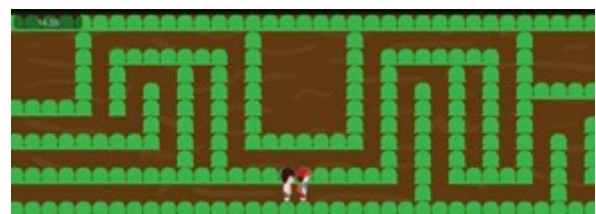
Gambar 4.3 Final artwork tampilan Game 1



Gambar 4.4 Final artwork tampilan Game 2



Gambar 4.5 Final artwork tampilan Game 3



Gambar 4.6 Final artwork tampilan Game 4



Gambar 4.7 *Final artwork* tampilan *Game 5*



Gambar 4.8 *Final artwork* tampilan *minigame*



Gambar 4.9 *Final artwork* video *game 2*



Gambar 4.10 *Final artwork* video *game 4*



Gambar 4.11 *Final artwork* video *game 5*



Gambar 4.12 *Final artwork* opening video 1



Gambar 4.13 *Final artwork* opening video 2



Gambar 4.14 *Final artwork* opening video 3



Gambar 4.15 *Final artwork opening video 4*



Gambar 4.16 *Desain Cover CD+Packaging*

Kesimpulan

5.1 Kesimpulan

Maraknya *digital game* pada *gadget* yang dimainkan oleh anak-anak setiap hari dapat menjadi salah satu media untuk menyampaikan pesan kepada anak-anak. Kurangnya kebiasaan dan minat membaca anak-anak usia 10-12 tahun dengan kondisi sosial ekonomi menengah ke atas, tidak lagi menjadi penghalang untuk mengenalkan cerita rakyat Indonesia yang media penyampaian awalnya adalah buku cerita ataupun lisan dari orang tua ke anaknya.

Perancangan media *digital* interaktif ini memiliki tujuan menarik minat anak-anak agar mengenal cerita rakyat Indonesia melalui *digital game* yang dimainkan. Visualisasi dengan warna-warna cerah dan berbagai macam gambar diharapkan dapat menarik minat anak-anak dalam untuk bermain *digital game* hasil perancangan ini. Anak-anak yang sudah tidak asing lagi dengan *gadget* terutama

mengoperasikan komputer menjadi salah satu pendukung berhasilnya perancangan ini.

Digital game hasil perancangan ini dibuat untuk anak usia 10-12 tahun dengan asumsi sudah mampu mengerti dan memahami apa yang disampaikan baik melalui tulisan, gambar, ataupun gambar yang bergerak. Perancangan ini juga memiliki harapan agar bermain *game* tidak lagi dipandang sebagai sesuatu yang negatif melainkan mampu membawa dampak positif bagi anak-anak yaitu mengenal budaya Indonesia dan nilai-nilai moral yang disampaikan.

5.2. Saran

Membuat sebuah media yang mampu menarik anak-anak serta memiliki manfaat membutuhkan kemauan dan ketelitian dalam tahap perancangan. Media interaktif seperti ini bisa menjadi salah satu media pengenalan kepada anak-anak, ke depannya mungkin dengan cerita rakyat yang berbeda atau dengan tema yang berbeda yang tentu saja berguna untuk anak-anak. Media interaktif yang berguna mampu membuat kebiasaan bermain *game* menjadi sesuatu yang positif dan berguna bagi anak-anak.

Referensi

- Harsono, Johan. (2013). "*Perancangan board game mahabarata*". (TA No.00022254/DKV/2013). Unpublished undergraduate thesis, Universitas Kristen Petra, Surabaya.
- Wulandari, Dewi. (2012). "*Perancangan media interaktif kumpulan dongeng rakyat yang bertemakan hubungan anak dan orang tua*". (TA No.00022133/DKV/2012). Unpublished undergraduate thesis, Universitas Kristen Petra, Surabaya.
- Kurnia, Vicky Apriliany. (2014). "*Perancangan game interaktif bijaksana dalam berbelanja bagi remaja Surabaya*". (TA No:00022385/DKV/2014). Unpublished undergraduate thesis, Universitas Kristen Petra, Surabaya.
- Gabelianata, Stevanny. (2012). "*Perancangan video game alter saga-just, justice, and judgement*". (TA No.00022047/DKV/2012). Unpublished undergraduate thesis, Universitas Kristen Petra, Surabaya.
- Yudono, Jodhi. (2012, 15 Februari). Pakar : Indonesia Miskin Bacaan Berbudaya. Kompas.com.
- Ang, Chee Siang dan Panayiotis Zaphiris. 2010. "*Social Roles of Player in MMORPG Guilds*." *Information, Communication and Society* : 592-614.
- Santrock, John W. "*Perkembangan Anak*". Jakarta : Erlangga, 2012.
- Hawadi, Rani Akbar. "*Psikologi Perkembangan Anak*". Jakarta : Grasindo , 2002.

- Andini, *"Jurnal Pendidikan Anak, Volume 1, Edisi 1"*. Yogyakarta : UNY, Juni 2012.
- Hoff, Erika. *"Language Development"*. United States of America: Thomson Learning, 2005.
- Papalia, Diane E.et.all. (2008). *"Human Development"*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Suwanda. (2011). *"Desain Eksperimen, untuk penelitian ilmiah"*. Bandung : Alfabeta.