

# Perancangan Game Aplikasi Smartphone Tentang Cerita Rakyat Dewi Sanggalangit Bagi Anak Usia 5-7 Tahun

**Tan, Kevin Nathanael<sup>1</sup>, Cok Raka Swendra<sup>2</sup>, Hen Dian Yudani<sup>3</sup>**

1. Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra  
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya  
Email: kevin.nathanael25@gmail.com

## Abstrak

Indonesia memiliki banyak sekali cerita rakyat. Akan tetapi belum banyak anak Indonesia yang mengetahui cerita-cerita rakyat tersebut, salah satunya cerita rakyat Dewi Sanggalangit. Cerita rakyat Dewi Sanggalangit memiliki pesan moral yang sangat bagus untuk pendidikan karakter seorang anak. Seiring berkembangnya zaman pula, media cetak yang biasanya digunakan untuk menyampaikan cerita rakyat mulai ditinggalkan. Banyak dari anak mulai menggunakan *smartphone* dalam mencari informasi dan bermain. Oleh karena itu, perancangan ini menggunakan media interaktif berupa games di *smartphone* yang dapat diunduh. Diharapkan kedepannya, banyak anak Indonesia mulai mengenal cerita-cerita rakyat yang ada di Indonesia serta dapat mengerti dan menerapkan moral-moral yang terkandung di dalamnya. Perancangan ini dikemas dengan *games* dan gambar yang menarik untuk anak dapat berinteraksi sambil mengikuti jalan cerita.

**Kata kunci:** Multimedia Interaktif, cerita rakyat, *games*, *smartphone*, anak-anak.

## Abstract

**Title:** *Designing and Making of Smartphone Game About Dewi Sanggalangit Folktale For 5-7 Years Old Kids*

*Indonesia has a lot of folktales. But not a lot of Indonesian children know the story, for example the Dewi Sanggalangit folktale. Dewi Sanggalangit folktale has a good morale education for children's character development. As the time goes by, printed medias which are used to tell folktales, are started to get abandoned. Many children use smartphones to seek information and play.*

*Therefore, this design uses an interactive media in the form of smartphone games which can be downloaded. Hopefully, a lot of Indonesian children will know and learn about Indonesian folktales, and will understand the morale values contained in the story. This design is packaged with games and illustrations, which are attractive to children to interact while enjoying the story.*

**Keywords:** *Interactive multimedia, folktale, games, smartphone, kids.*

## Pendahuluan

Cerita Rakyat adalah cerita yang berasal dari masyarakat dan berkembang dalam masyarakat masa lampau yang menjadi ciri khas dari suatu suku atau bangsa yang memiliki kultur budaya yang beraneka ragam mencakup kekayaan budaya dan sejarah yang dimiliki. Secara umum, cerita rakyat mengisahkan tentang suatu kejadian di suatu tempat atau asal muasal suatu tempat. Tokoh-tokoh yang dimunculkan di cerita rakyat umumnya berbentuk binatang, manusia, maupun dewa.

Di Indonesia sendiri, jumlah cerita rakyat sangat banyak mengingat Indonesia merupakan negara

dengan jumlah suku dan bangsa yang banyak yang menyebar di seluruh nusantara. Banyak dari cerita rakyat milik Indonesia yang sangat mendidik dan mempunyai moral yang sangat bagus untuk pendidikan dan pertumbuhan moral anak. Bahkan baru-baru ini, *Pixar Studio*, salah satu perusahaan animasi terbesar di dunia tertarik untuk membuat salah satu cerita rakyat milik Indonesia untuk diangkat ke layar lebar (Asril, 2015).

Salah satu cerita rakyat Indonesia adalah Dewi Sanggalangit yang berasal dari Kediri, Jawa Timur. Cerita rakyat ini memiliki nilai moral yang menjunjung budaya patuh dan taat pada orangtua serta pantang menyerah dalam mengejar suatu impian.

Banyak anak Indonesia yang masih kurang mengenal cerita rakyat Indonesia sendiri. Kebanyakan dari mereka lebih mengenal cerita-cerita dari luar negeri yang terkadang nilai moralnya belum tentu baik untuk perkembangan moral anak-anak. Padahal cerita rakyat milik Indonesia sendiri memiliki nilai moral yang baik dan sangat mendidik.

Anak muda adalah generasi penerus bangsa. Oleh karena itu sangat penting untuk menanamkan pendidikan dan moral yang benar pada anak-anak sejak dini. Berdasarkan pada teori kognitif Piaget (El-Idhami, 2005), anak dengan usia 5-7 tahun sudah bisa untuk menerima informasi serta menerapkannya dalam tindakan fisik. Oleh karena itu, diasumsikan bahwa anak dengan usia 5-7 tahun sudah bisa memproses sebuah cerita dan berimajinasi dan memproses informasi dan mengaplikasikannya kepada tindakan fisik. Diasumsikan pula, *target audience* dari perancangan ini adalah anak berusia 5-7 tahun yang bisa memproses cerita dan moral yang ada pada cerita rakyat Dewi Sanggalangit.

*Game* menurut Joan Freeman dan Utami Munandar, *game* merupakan suatu aktifitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh baik secara fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional. Sedangkan menurut Clark C. Abt, *game* adalah kegiatan yang melibatkan keputusan pemain, berupaya mencapai tujuan dengan "dibatasi oleh konteks teretentu". Sehingga dapat disimpulkan *game* adalah suatu aktifitas yang membutuhkan konsentrasi tetapi menyenangkan.

Seiring perkembangan zaman, media cetak sudah mulai ditinggalkan. Banyak orang sekarang beralih ke media *digital* di mana hampir semua orang memiliki *smartphone*. Jumlah pengguna *smartphone* di Indonesia sendiri mencapai 55 juta orang dan penetrasi pertumbuhannya sekitar 37,1 persen setiap tahun (Jose, 2015). Anak-anak juga tidak terlepas dari *smartphone*. 75 persen anak-anak memiliki akses ke perangkat *mobile* di rumah. Tahun 2015, jumlah anak usia 5-7 tahun yang memiliki akses ke perangkat *mobile* sebesar 52 persen. Dengan data tersebut, media yang terdekat dengan anak usia 5-7 tahun adalah melalui *smartphone*.

Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah media di *smartphone* yang tepat untuk mendukung anak-anak adalah aplikasi *game*. Melalui aplikasi *game smartphone*, anak-anak lebih dapat menikmati cerita rakyat dengan bermain sambil belajar melalui *game* aplikasi tersebut. Aplikasi juga memungkinkan untuk menampilkan interaksi yang mengasyikan saat anak memainkannya.

Perancangan ini nantinya akan terdiri dari beberapa konten *mini-games* yang menarik yang disusun menjadi satu rangkaian cerita Dewi Sanggalangit.

## Batasan Lingkup Perancangan

- a. Batasan lingkup perancangan ini adalah cerita rakyat Dewi Sanggalangit yang berasal dari Kediri, Jawa Timur. Sumber cerita ini bisa didapatkan dari artikel di internet dan buku
- b. *Target Audience* adalah anak laki-laki dan perempuan dengan usia 5-7 tahun yang suka bermain *game* di *smartphone*
- c. Waktu penelitian berlangsung pada bulan Januari s/d April 2016

## Metode Perancangan

### Data Yang Dibutuhkan

- a. Data Primer
  - Cerita rakyat tentang Dewi Sanggalangit
- b. Data Sekunder
  - Melakukan wawancara dan observasi secara langsung terhadap anak-anak usia 5-7 tahun di Surabaya
  - Melakukan wawancara dengan orangtua anak
  - Artikel yang masih berhubungan dengan perancangan ini

### Metode Pengumpulan Data

- a. Wawancara

Wawancara adalah proses mengumpulkan informasi secara langsung dari narasumber yang memiliki pengetahuan tentang suatu bidang tertentu.
- b. Observasi

Aktivitas pengamatan terhadap suatu proses atau objek dengan maksud merasakan dan kemudian memahami pengetahuan dari sebuah fenomena, sehingga mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan untuk melanjutkan sebuah penelitian.

- c. Media Cetak atau Perpustakaan dan Jurnal Digital (Internet)

Beberapa informasi lain yang diperlukan untuk perancangan bisa juga didapatkan melalui buku, majalah, surat kabar atau jurnal cetak maupun digital (Internet) yang masih berhubungan dengan perancangan ini.

### Metode Analisis Data

- a. *What*
  - Apa saja moral yang diusung oleh cerita rakyat Dewi Sanggalangit?
  - *Game* apa saja yang akan ada di aplikasi tersebut?

- b. *Who*
  - Siapa saja yang bisa memainkan *game* ini?
- c. *When*
  - Pada saat apa *game* ini bisa dimainkan?
- d. *Where*
  - Di mana *target audience* bisa memainkan *game* ini?
- e. *Why*
  - Mengapa mereka perlu untuk memainkan *game* ini?
- f. *How*
  - Bagaimana jalannya aplikasi *game* ini?

## Pembahasan

### Tinjauan Game

Dalam kamus bahasa Indonesia, "*Game*" diartikan sebagai permainan. Permainan adalah kegiatan yang kompleks yang di dalamnya terdapat peraturan, *play*, dan budaya. Sebuah permainan adalah sebuah sistem dimana pemain terlibat dalam konflik buatan. Pemain dapat berinteraksi dengan sistem dan konflik dalam permainan. *Game* bertujuan menghibur. Selain itu, *game* juga penting dalam membantu perkembangan otak.

Game dibagi menjadi beberapa jenis, yaitu :

#### a. Action

*Action game* melibatkan pemain dalam mengeksplorasi banyak dunia fantasi dengan berlari, melompat, memanjat atau melangkah dengan tujuan menemukan jalan keluar ke level atau lokasi selanjutnya. Umumnya action game mengenalkan karakter-karakter yang lucu memerangi penjahat dan sering melibatkan cerita yang sederhana seperti menyelamatkan putri.

#### b. Adventure

*Adventure games* mengambil tempat dalam petualangan dimana karakter utama dapat menemukan dan menjelajahi dunia *game*.

#### c. Educational

*Educational games* merupakan game yang terdiri dari materi-materi pembelajaran seperti berhitung serta membaca yang diaplikasikan kedalam media interaktif di *game*.

#### d. Fighting

*Game Fighting* (Bahasa Indonesia : Pertarungan) adalah perseteruan antara 1 orang atau lebih melawan 1 orang atau lebih yang bertujuan selamat dan lolos ke babak selanjutnya. Game pertarungan biasanya mengandalkan kecekatan pemain dalam menekan

tombol dan ketepatan waktu untuk melakukan serangan.

#### e. Puzzle

*Game* teka-teki membutuhkan kemampuan berpikir pemain secara pintar dan atau meneruskan permainan sampai semua permasalahan habis. *Game* ini biasanya terdiri dari bentukan warna yang berbeda dan ada beberapa pola yang harus disambungkan.

#### f. Racing

*Racing Games* memberi kebebasan pemain untuk mengontrol kendaraan (mobil, motor, perahu motor, pesawat) untuk memenangkan balapan melawan kendaraan lawan.

#### g. Role Playing

*Role Playing Games* mengharuskan pemain untuk memerankan seorang karakter atau kelompok karakter. RPG identik dengan pedang, magis, dan fantasi. *Game* ini mengirim pemain dalam sebuah misi penjelajahan dimana pemain dapat berinteraksi dengan karakter lain dan mendapat kemampuan baru dengan banyak memenangkan pertempuran.

#### h. Sports

*Game* olahraga menyuguhkan aksi olahraga yang dikontrol pemain sendiri. *Game* ini terdiri dari berbagai jenis olahraga yang bisa dimainkan.

#### i. Strategy

Pada jenis *game* ini, pemain ditunjuk sebagai seorang pemimpin yang menguasai suatu wilayah dan mengatur setiap detail sesuai dengan skenario yang dijalankan dalam *game*.

#### j. Tradisional

*Game* Tradisional merupakan jenis permainan yang berbasis dengan kartu dan papan. Bentuk permainan tradisional biasanya berupa non-elektronik.

### Tinjauan Smartphone

*Smartphone* (Bahasa Indonesia : Ponsel Cerdas) adalah telepon genggam yang mempunyai kemampuan dengan penggunaan dan fungsi yang menyerupai komputer. Belum ada standar pabrik yang menentukan arti ponsel cerdas. Bagi beberapa orang, ponsel cerdas merupakan telepon yang bekerja menggunakan seluruh perangkat lunak sistem operasi yang menyediakan hubungan standar dan mendasar bagi pengembang aplikasi. Bagi yang lainnya, ponsel cerdas hanyalah merupakan sebuah telepon yang menyajikan fitur canggih seperti surel (surat elektronik), internet dan kemampuan membaca buku elektronik (*e-book*) atau terdapat papan ketik (baik sebagaimana jadi maupun dihubung keluar) dan penyambung VGA. Dengan kata lain, ponsel cerdas merupakan komputer kecil yang mempunyai sebuah telepon.

Kebanyakan alat yang dikategorikan sebagai *smartphone* menggunakan sistem operasi yang berbeda tergantung dari jenis dan merek *smartphone* tersebut. Selain tampilan, fitur yang ditawarkan setiap sistem operasi juga berbeda-beda. Contoh sistem operasi *smartphone* yaitu :

#### a. Android

Sistem Operasi Android dikembangkan berdasarkan sistem Linux sehingga dikategorikan dalam sistem operasi yang bersifat terbuka. Android memperbolehkan pengguna untuk mengunduh aplikasi dari sumber manapun. Banyak dari merek *smartphone* di dunia sekarang yang menggunakan sistem operasi yang dimiliki oleh Google ini, seperti Samsung, LG, dll.

#### b. iOS

Sistem operasi yang hanya bisa ditemukan melalui perangkat yang dibuat oleh Apple Inc. iOS memiliki tampilan yang lebih sederhana dan sistem operasi ini tidak memperbolehkan penggunanya untuk menginstal aplikasi yang diunduh bukan dari App Store (platform distribusi aplikasi yang dimiliki oleh iOS). Keunggulan dari iOS yaitu sistem operasi ini memiliki sensor sentuh yang lebih sensitif dan tidak bisa terkena virus.

#### c. Windows Phone

Sistem operasi ini dibuat oleh Windows Inc. Merek pengguna Windows Phone antara lain adalah Nokia dan HTC. Masih belum banyak aplikasi yang bisa diunduh di Windows Phone dikarenakan belum banyak aplikasi yang menyediakan platform untuk digunakan di Windows Phone sendiri.

### Tinjauan Cerita Rakyat

Istilah cerita rakyat memiliki banyak definisi dalam beberapa versi dengan adanya batasan-batasan tertentu. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), menjelaskan bahwa cerita rakyat merupakan cerita dari zaman dahulu yang hidup di kalangan rakyat dan diwariskan secara lisan. Sedangkan menurut Heri Priyatmoko, salah seorang alumnus FIB UGM, melihat cerita rakyat sebagai peringatan nenek moyang dalam melihat bahaya lingkungan dan manusia modern diminta mentaati peringatan tersebut apabila tidak sudi ditimpa bencana alam (Priyatmoko, par. 1-2). Sedangkan yang lainnya menambahkan bahwa cerita rakyat merupakan cerita yang hidup di suatu kalangan masyarakat dan berfungsi sebagai suatu bentuk hiburan dalam masyarakat.

### Tinjauan Cerita Rakyat Dewi Sanggalangit

Cerita Rakyat Dewi Sanggalangit berasal dari daerah Kediri, Jawa Timur. Dewi Sanggalangit terjadi saat pemerintahan Kerajaan Kediri dan menceritakan tentang asal usul dari Reog Ponorogo. Berdasarkan pada penjelasan di atas, cerita Dewi Sanggalangit

termasuk dalam kategori cerita legenda dikarenakan menceritakan tentang asal usul dari Reog Ponorogo.

Dewi Sanggalangit merupakan putri dari Raja Kediri. Ia sedang mencari suami untuk meneruskan tongkat pemerintahan sang Ayah. Akan tetapi, dari sekian banyak pelamar, belum ada yang bisa memikat hati Dewi Sanggalangit. Akhirnya Dewi Sanggalangit membuat 3 syarat yang harus dipenuhi para pelamar yang ingin melamarnya, yaitu : Pertama, harus membawa 144 kuda kembar yang ditunggangi oleh pemuda-pemuda rupawan. Kedua, harus membawa binatang berkepala dua. Ketiga, harus menyediakan tontonan yang menarik yang belum pernah dipertontonkan sebelumnya. Banyak dari pelamar yang akhirnya mundur karena merasa syarat sang Dewi terlalu berat. Akan tetapi, ada 2 pelamar yang siap bersaing untuk memenuhi syarat tersebut yaitu Raja Singabarong dan Raja Kelana Suwandana. Kedua raja itu terkenal akan kesaktiannya.

Raja Kelana Suwandana langsung menyiapkan syarat-syarat tersebut karena kesaktiannya. Sedangkan Raja Singabarong berniat untuk mencuri syarat-syarat yang telah dibuat oleh Raja Kelana Suwandana. Raja Singabarong pergi mengintai dan ingin mencuri hasil kerja dari Suwandana. Pada akhirnya, Suwandana memergoki Singabarong yang sedang mencuri hasil kerja Suwandana.

Melihat hal itu, Suwandana langsung naik pitam dan menghadap Singabarong. Tetapi bukannya meminta maaf, Singabarong malah melawan dan berusaha membunuh Suwandana. Pertempuran sengitpun terjadi dan pada akhirnya dimenangkan oleh Suwandana menggunakan pecut saktinya. Suwandana pun menyihir Singabarong menjadi hewan berkepala dua untuk memenuhi syarat Dewi yang kedua.

Akhirnya, Suwandana membawa syarat-syarat tersebut ke Kerajaan Kediri untuk melamar Dewi Sanggalangit. Parade tersebut adalah asal muasal dari Reog Ponorogo. Reog sendiri adalah pertunjukan yang dibuat oleh Suwandana untuk memenuhi syarat Dewi yang ketiga. Dan akhirnya Dewi Sanggalangit menerima syarat tersebut dan menikah dengan Raja Kelana Suwandana. (Setyawan, 1992)

### Tinjauan Anak Usia 5-7 Tahun

*Target Audience* dalam perancangan ini adalah anak-anak Indonesia berusia 5-7 tahun, memiliki jenjang pendidikan Taman Kanak-Kanak sampai dengan Sekolah Dasar, berasal dari keluarga dengan kelas menengah ke atas (SES A-B), memiliki akses *smartphone* di rumahnya untuk memainkan *game*. Tinggal di kota besar dan di perumahan maupun apartemen. Memiliki hubungan yang erat dengan anaknya.

Umumnya, anak berusia 5-7 tahun memiliki jenjang pendidikan antara Taman Kanak-Kanak Besar sampai dengan Sekolah Dasar kelas 2. Pelajaran yang mereka terima di sekolah antara lain seperti menghitung, mencari perbedaan, dll.

Menurut Norisa Sinthike, seorang psikolog anak, ketika anak berusia 5-7 tahun, mereka dapat lebih mengerti dongeng yang lebih kompleks dan dapat menyimak percakapan orang lain. Sedangkan dalam aspek kognitif, anak usia 5-7 tahun dapat memahami benda fantasi dan kenyataan, mulai mengenal pola huruf, serta semakin memahami pola sebab-akibat.

### **Analisis Kebutuhan Materi Pembelajaran**

#### **a. Cerita Rakyat sebagai Cerita Karya Bangsa Indonesia**

Cerita rakyat adalah salah satu warisan budaya dari suatu bangsa terutama bagi bangsa Indonesia. Indonesia terdiri dari bermacam suku, bangsa, dan budaya. Oleh karena itu, banyak sekali cerita rakyat dari Indonesia. Sedangkan banyak anak Indonesia sendiri yang lebih memilih cerita dari luar negeri dan kurang mengenal cerita rakyat Indonesia sendiri.

#### **b. Cerita Rakyat sebagai Sarana Pendukung Pendidikan Karakter**

Kebanyakan dari anak Indonesia lebih menyukai cerita dari luar negeri. Padahal moral dari cerita luar negeri tidak selalu sesuai dengan budaya dari Indonesia sendiri. Oleh karena itu, cerita rakyat dari Indonesia adalah cerita yang mengusung moral dari budaya di Indonesia sendiri.

### **Analisis Keunggulan atau Kelebihan Media Pembelajaran Interaktif**

Keunggulan yang dimiliki oleh media game smartphone adalah interaksi yang bisa beragam dan variasi menarik dengan pemain game. Pemain game bisa berinteraksi lewat video, musik, sentuhan, getaran, serta pergerakan smartphone itu sendiri. Pengguna smartphone sendiri sangat banyak, tidak terlepas dari anak-anak di Indonesia. Banyak dari anak Indonesia dekat dengan *smartphone*. Oleh karena itu, media *smartphone* adalah media yang lebih dekat dengan anak Indonesia.

### **Tujuan Kreatif**

Dalam perancangan ini nantinya akan diciptakan sebuah aplikasi game cerita rakyat dengan fitur dan interaksi yang menarik bagi anak-anak. Adapun fitur ini berkaitan dengan perkembangan karakter dan kepribadian anak. Fitur-fitur interaktif yang ada di aplikasi game ini bermacam-macam bentuknya seperti mencocokkan benda, menebak nama hewan, melatih ketelitian, dan melatih reflek. Secara tidak langsung, game ini mengajak anak untuk ikut serta aktif dalam mengasah kemampuan kognitif, afektif, serta psikomotorik. Selain itu, anak-anak juga dapat memahami cerita rakyat Dewi Sanggalangit baik dari segi isi, alur cerita, serta nilai moral yang diberikan.

### **Strategi Kreatif**

Strategi kreatif pembelajaran dalam perancangan merupakan susunan rencana dan penjabaran karakteristik pembelajaran dan perancangan yang hendak dibuat. Seperti pembelajaran apa saja yang ada dalam perancangan dan seperti apa penyajian pembelajarannya, siapa target sasaran pembelajaran, dan lain-lain. Selain itu, strategi kreatif pembelajaran juga dapat menentukan tingkat keberhasilan pembelajaran dan perancangan itu sendiri.

Strategi dalam *game* ini adalah dengan membawa anak yang merupakan pemain untuk dapat mengikuti jalannya cerita Dewi Sanggalangit dengan memainkan setiap *mini-game* yang tersusun di setiap bagian cerita. Pemain dapat belajar mengenal dan memproses cerita sambil berinteraksi dengan *game* yang telah dirancang sesuai dengan alur cerita rakyat Dewi Sanggalangit dari awal hingga akhir. Pembelajaran yang bisa diberikan kepada anak adalah mengenai pendidikan dan perkembangan moral anak yang dapat diperoleh melalui interaksi yang mengasyikan saat mengikuti permainan-permainan yang ada di dalam *game* di setiap tahap cerita.

### **Target Audience**

#### **a. Geografis**

Domisili : Kota besar di Indonesia  
Wilayah : Seluruh Indonesia

#### **b. Demografis**

Usia : Anak usia 5-7 tahun  
Jenis Kelamin : Pria dan Wanita  
Pendidikan : TK - SD  
Kelas Sosial : Menengah ke atas

#### **c. Psikografis** : Suka bermain *smartphone* dan mempunyai akses di rumahnya terhadap *smartphone*.

### **Konsep Pembelajaran**

Konsep pembelajaran yang diusung di perancangan ini adalah mengerti sebuah cerita sambil bermain. Target Audience dari perancangan ini adalah anak dengan usia 5-7 tahun. Oleh karena itu, proses pembelajaran yang terbaik adalah dengan bermain. Karena dengan bermain, anak menjadi lebih mudah untuk mengerti cerita dan merasa tidak mudah bosan.

### **Media Pendukung Promosi**

Jenis media pembelajaran yang akan dirancang berupa game aplikasi. Dengan memanfaatkan *game* aplikasi sebagai media, diharapkan banyak anak mengetahui cerita rakyat Dewi Sanggalangit beserta dengan moral-moralnya. Media ini juga akan didukung dengan beberapa media lainnya.

#### **a. Social Media**

Dua media sosial yang paling sering digunakan saat ini yaitu Facebook dan Instagram akan digunakan sebagai media promosi. Media sosial nantinya akan berisi hal seperti info-info yang berhubungan dengan *game* nantinya yang akan di post di media sosial.

#### b. *Merchandise*

*Merchandise* yang akan digunakan nantinya berupa kaos, pin, dan stiker. *Merchandise* digunakan sebagai salah satu media promosi perancangan *game* ini. *Merchandise* juga dapat digunakan sebagai hadiah dari undian dalam media sosial nantinya.

### Format Desain Media Pembelajaran

Format media pembelajaran dalam perancangan ini dapat dilihat dari dua macam hal, yaitu : *menu content* dan alur desain interaktif.

#### a. *Menu Content*

Dalam kategori ini, hal pertama yang ditampilkan adalah visualisasi cerita rakyat Dewi Sanggalangit menggunakan teknik penggambaran ilustrasi. Visualisasi ini digambarkan dalam beberapa scene seperti *scene* perkenalan, prolog, penutup.

Tidak hanya dengan gambar, namun visualisasi juga diberi *subtitle* untuk membantu anak dalam membaca. Subtitle ini merupakan sekumpulan teks atau keterangan yang menggambarkan isi atau alur cerita yang ingin disampaikan.

#### b. Alur Desain Interaktif

Dalam perancangan ini, *game* yang nantinya akan dibuat memiliki fitur-fitur sistem operasional interaktif pada *smartphone* seperti *tap*, *swipe*, dan *tilt*. Sebagai contoh, anak diberi tugas untuk mencari tokoh Singabarong di dalam tampilan layar, maka yang perlu dilakukan saat anak menemukan Singabarong adalah dengan *men-tap* layar *smartphone*. Alur dan cara interaksi dalam *game* ini dibuat secara sederhana agar dapat dimengerti oleh semua anak yang memainkannya.

### Unsur-unsur Interaktif dan Sistem Navigasi

Unsur-unsur interaktif dibagi dalam empat bagian, diantaranya : unsur teks, unsur visual, unsur audio, dan sistem navigasi.

#### a. Unsur Teks

Unsur teks dari *game* ini ada di menu awal, subtitle serta petunjuk objektif apa saja yang harus dipenuhi dalam satu *game*. Pada tampilan menu awal, teks selain digunakan dalam menunjukkan judul dari *game*, juga digunakan dalam menunjukkan menu untuk memulai permainan. Pada subtitle, unsur teks berguna untuk membantu anak dalam mengerti visualisasi cerita pada awal permainan dan akhir permainan. Sedangkan pada petunjuk, unsur teks berguna untuk membantu anak dalam mengerti hal apa yang harus dilakukan untuk menyelesaikan sebuah misi dalam permainan.

#### b. Unsur Visual

Unsur visual merupakan fitur interaktif utama dalam *game* ini. Dalam bagian scene pembuka, visualisasi dibuat dengan teknik ilustrasi yang menarik bagi anak. Salah satu contoh, unsur visual juga berguna dalam salah satu *game* dimana anak diberikan tugas untuk menemukan kuda yang kembar dalam satu gambar.

#### c. Unsur Audio

Unsur *audio* atau suara juga merupakan unsur yang terpenting dalam pembuatan sebuah *game*. Dalam *game* ini, unsur *audio* dapat ditemukan mulai dari awal hingga akhir *game*. Dan juga, unsur *audio* memberi efek suara seperti suara klik dan *swipe*. Serta pembacaan narasi cerita yang bertujuan memudahkan anak dalam mengerti cerita.

#### d. Sistem Navigasi

Dalam *game* ini, sistem navigasi dapat ditunjukkan dengan unsur teks dan unsur *audio*. Kedua unsur tersebut membantu memudahkan anak dalam mengerti hal apa saja yang harus dilakukan di setiap *level game*.

### Konsep Visual Interface Desain

Konsep visual dalam perancangan ini dapat dijabarkan dalam empat macam, yaitu : *tone* warna, jenis *font*, gaya desain, dan gaya *layout*.

#### a. *Tone* Warna

*Game* ini akan menggunakan *tone* warna dalam lingkup RGB. Penggunaan jenis warna tersebut didasarkan pada pemaksimalan tampilan pada layar *smartphone*. Warna yang digunakan tidak banyak menggunakan banyak warna dikarenakan sudah banyak sekali *game* anak yang berwarna-warni. Meskipun tidak banyak menggunakan warna, namun ilustrasi yang dibuat tetap menarik.

#### b. Jenis *Font*

Jenis *font* atau tulisan yang akan digunakan dalam *game* ini menggunakan 2 jenis tulisan. *Handwriting* atau tulisan manual menggunakan tangan digunakan sebagai judul serta teks *headline*. Untuk tulisan yang digunakan di keterangan dan bacaan, *game* ini menggunakan jenis *font sans-serif* untuk menimbulkan kesan santai dan mudah untuk dibaca. *Font sans-serif* yang digunakan bernama Simply Rounded.

ABCDEFGHIJKLM  
NOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklm  
nopqrstuvwxyz  
1234567890

### c. Jenis Animasi

Jenis animasi yang digunakan pada game ini berupa stop-motion. Stop motion adalah teknik animasi yang menggunakan perubahan gambar dari frame ke frame yang apabila disusun menjadi satu, akan terlihat sebagai ilusi sebagai gambar yang bergerak.

### d. Jenis Grafis

Jenis grafis yang digunakan adalah grafis 2 Dimensi (2D) dan menyerupai gambar tangan. 2 Dimensi dipilih dikarenakan lebih bebas dan dapat menambah keinginan anak untuk menggambar dan memudahkan untuk ditiru oleh anak.

### e. Gaya Desain

Gaya desain yang dipakai dalam game ini menggunakan ilustrasi berjenis *doodling* untuk menimbulkan kesan *playful* dan mengasyikan. Gaya desain ini memiliki ciri khas dimana pada ilustrasinya tidak terlalu rapi pada garis-garisnya dan pada ujung bentuk dari setiap elemen desainnya.



**Gambar 1. Contoh Gaya Desain**

### **Storyboard**

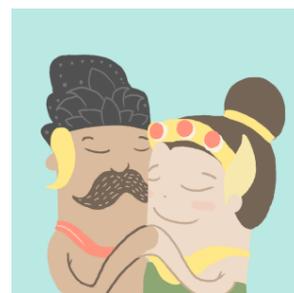
*Storyboard* berikut merupakan gambaran dari scene cerita rakyat Dewi Sanggalangit yang ditampilkan dalam game edukasi yang dibuat nantinya. Terdapat 6 *scene* dalam ceritanya, diantaranya :

1. *Scene* pertama adalah *scene* pengelanaan (prolog) akan cerita rakyat Dewi Sanggalangit. Ditampilkan bahwa Dewi Sanggalangit sedang galau dalam mencari pasangan dan memberi syarat kepada para pelamarnya. Dijelaskan pula pada *scene* ini syarat apa saja yang harus dijalankan oleh semua pelamar. Tokoh utama dalam perancangan cerita rakyat ini adalah Raja Kelana Suwandana.
2. *Scene* kedua menampilkan cerita Raja Kelana Suwandana yang kehilangan 4 kudanya sebagai syarat. Oleh karena itu, Raja Kelana Suwandana mencari 4 kuda kembarnya.
3. *Scene* ketiga menampilkan Raja Singabarong yang mengintai Raja Kelana Suwandana. Singabarong berniat untuk mencuri hasil karya milik Suwandana yang digunakan untuk melamar dan memenuhi syarat yang diajukan oleh Dewi Sanggalangit.
4. *Scene* keempat menampilkan Raja Kelana Suwandana memergoki Singabarong dan mereka bertarung.
5. *Scene* kelima menampilkan Singabarong yang kalah dan dikutuk Suwandana menjadi hewan berkepala dua.
6. *Scene* keenam menampilkan Suwandana yang membawa syarat-syarat Dewi Sanggalangit dan melamarnya menggunakan parade yang biasa dikenal dengan sebutan Reog Ponorogo.

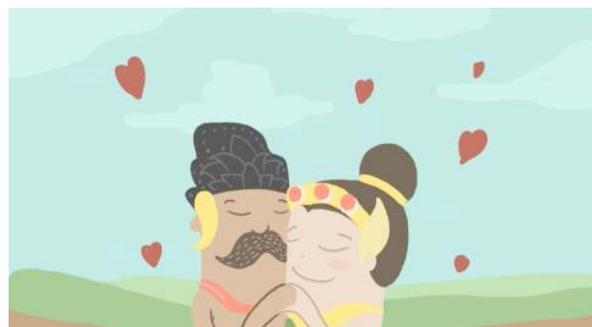
### **Hasil Perancangan**



**Gambar 2. Desain Logo**



**Gambar 3. Desain Icon App**





**Gambar 4. Screenshot Interface Game**



**Gambar 5. Desain Merchandise**

## Kesimpulan

Dalam membuat sebuah perancangan yang tidak hanya baik tetapi juga berbobot, dapat ditarik kesimpulan bahwa hal utama yang bersifat penting dan harus diperhatikan terlebih dahulu adalah bagian Latar Belakang Masalah. Bagian Latar Belakang Masalah harus dipersiapkan dan dikerjakan secara

matang, karena bagian ini dapat dikatakan pondasi dalam menentukan keberhasilan sebuah perancangan. Apabila bagian Latar Belakang Masalah tidak dipersiapkan dan dikerjakan secara matang, maka bagian-bagian seterusnya pun juga tidak akan menjadi matang dan hal ini mempengaruhi keberhasilan perancangan itu sendiri. Hal selanjutnya yang perlu diperhatikan dalam membuat sebuah perancangan adalah Konsep Perancangan. Bagian ini harus sesuai dengan apa yang disampaikan sebelumnya di bagian Latar Belakang Masalah, sehingga segala sesuatu yang dibuat dalam Konsep Perancangan dapat menjawab dan memberikan solusi atas permasalahan yang diajukan dalam sebuah perancangan.

## Ucapan Terima Kasih

Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terimakasih kepada seluruh pihak yang telah membantu dan berperan dalam perancangan tugas akhir ini. Oleh karena itu, ucapan terimakasih sebesar-besarnya kepada :

1. Tuhan Yesus Kristus selaku Penolong dan Pemberi Inspirasi yang selalu ada dalam setiap hal.
2. Bapak Drs. Cok Gde Raka Swendra, M.Si. selaku dosen pembimbing pertama yang telah banyak memberikan bimbingan dan masukan dalam perancangan ini.
3. Bapak Hen Dian Yudani ST., M.Ds selaku dosen pembimbing kedua yang telah banyak memberikan bimbingan dan masukan dalam perancangan ini.
4. Bapak Deddi Duto Hartanto, S.Sn, M.Si selaku ketua tim penguji yang telah menguji sekaligus memberikan masukan yang berguna.
5. Bapak Drs. Heru Dwi Waluyanto, M.Pd selaku anggota tim penguji yang telah memberikan banyak saran serta bimbingan.
6. Bapak Aristarchus Pranayama, B.A., M.A. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Kristen Petra yang telah memberikan izin atas perancangan tugas akhir ini.
7. Keluarga terutama kedua orangtua yaitu Philipus Pujianto beserta Veronica C. Sianliana yang telah memberikan banyak dukungan baik secara moral maupun secara materi sehingga perancangan ini dapat terselesaikan.
8. Rekan-rekan mahasiswa Universitas Kristen Petra yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam pembuatan tugas akhir ini.
9. Goorotech yang telah menjadi programmer dalam perancangan ini.
10. Segala pihak yang telah memberikan bantuan yang tidak dapat disebutkan satu-persatu.

Semoga seluruh pihak diatas yang telah memberikan bantuan mendapatkan balasan oleh Tuhan Yang Maha Esa dan senantiasa diberkati.

## Daftar Pustaka

Adeg. (n.d.). Jenis-Jenis Platform pada Smartphone. Retrieved from Carapedia:  
[https://carapedia.com/berbagai\\_jenis\\_platform\\_pada\\_perangkat\\_mobile\\_info4197.html](https://carapedia.com/berbagai_jenis_platform_pada_perangkat_mobile_info4197.html)

Asril, S. (2015). Pixar Tertarik Garap Cerita Rakyat Indonesia Jadi Film Animasi. Retrieved Januari 20, 2016, from Kompas.com:  
<http://entertainment.kompas.com/read/2015/11/02/233028610/Pixar.Tertarik.Garap.Cerita.Rakyat.Indonesia.Jadi.Film.Animasi>

El-Idhami, D. (2005). Psikologi Perkembangan. Bandung, Indonesia: Remaja Rosdakarya.

Jose, A. (2015, September 20). 2015, Pengguna Smartphone di Indonesia Capai 55 Juta. Retrieved from techno.okezone.com:  
<http://techno.okezone.com/read/2015/09/19/57/1217340/2015-pengguna-smartphone-di-indonesia-capai-55-juta>

Setyawan, D. (1992). Cerita Rakyat Dari Jawa Timur. Jakarta: Grasindo.

Priyatmoko, H. (n.d.). Pesan Folklor. Retrieved from Tempo:  
<http://tempo.co/read/kolom/2014/01/21/1061/Pesan-Folklor>

Bascom, W. (1965). The Journal of American Folklore.

Danandjaja, J. (1994). Folklor Indonesia. Jakarta: PT. Pustaka Utama Graffiti.

Nugroho, A. T. (n.d.). Pengertian & Jenis-Jenis Game. Retrieved from  
<https://chikhungunya.wordpress.com/2011/05/26/definisi-game-dan-jenis-jenisnya/>

Adeg. (n.d.). Jenis-Jenis Platform pada Smartphone. Retrieved from Carapedia:  
[https://carapedia.com/berbagai\\_jenis\\_platform\\_pada\\_perangkat\\_mobile\\_info4197.html](https://carapedia.com/berbagai_jenis_platform_pada_perangkat_mobile_info4197.html)