

PEMBUATAN CERITA DIGITAL SINGA DAN TIKUS UNTUK ANAK-ANAK

Steven Candra Halim

Fakultas Teknik / Jurusan Teknik Informatika Program Multimedia

Steven.lim2808@gmail.com

Abstrak – Penanaman ajaran yang baik dan nilai moral kepada anak sebaiknya dilakukan sejak masa kanak-kanak dimana mereka sangat mudah terpengaruh oleh hal baik maupun buruk yang ada disekitarnya. Cerita merupakan media yang ideal bagi orang tua dan guru dalam menyampaikan nilai moral kepada anak karena selain menghibur cerita juga dapat mendidik anak untuk berpikir kritis, menunjukkan sebuah pemecahan masalah dan membentuk daya imajinasi, karena itu dibuatlah flash Cerita Digital Singa dan Tikus untuk Anak-Anak yang dapat mempermudah menyampaikan nilai moral kepada anak.

Kata Kunci: nilai moral, cerita digital, flash, anak-anak

Abstract – Cultivating good teachings and moral values to children should be started since childhood, where they are easily influenced by the good or bad things that are around them. Story is an ideal medium for parents and teachers to teach moral values to children because in addition to entertainment, a story can also teach children to think critically, show trouble solving, and develop imaginations, therefore a digital story “Cerita Digital Singa dan Tikus untuk Anak-Anak” in flash form is made to convey moral values to children in a fun environment.

Keywords: moral values, digital story, flash, children

PENDAHULUAN

Nilai menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah hal-hal atau sifat-sifat yang berharga dan penting bagi kemanusiaan, sesuatu yang menyempurnakan seorang manusia sesuai dengan hakikatnya. Moral menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah ajaran-ajaran mengenai sesuatu yang baik maupun buruk yang diterima oleh lingkungan umum, mencakup perbuatan, sikap, kewajiban, akhlak, susila, budi pekerti, dan kondisi mental yang membuat seseorang bersemangat, disiplin, berani, dan sebagainya; seperti keadaan perasaan atau isi hati seseorang yang mencerminkan perbuatan. Secara ideal orang tua perlu menanamkan nilai-nilai moral kepada anak-anak mereka, karena anak merupakan pribadi yang bersih dan mudah terpengaruh oleh ransangan-ransangan yang ada di lingkungan sekitar mereka baik hal yang baik maupun buruk (Muhammad, 2016).

Cerita merupakan sebuah media yang dapat memberi hiburan maupun pelajaran-pelajaran moral yang terkandung di dalamnya. Selain itu cerita juga menunjukkan kepada anak bagaimana cara untuk mengatasi sebuah masalah, mengajarkan mereka mengenai bahasa, mengajarkan mereka tentang dasar dari sebuah cerita (plot, klimaks, dan solusi), membentuk imajinasi dari anak, dan juga menjadi media bagi orang tua untuk mendidik anak berpikir kritis. Cerita digital Singa dan Tikus diadaptasi dari cerita fabel karya Aesop, cerita memiliki alur plot, klimaks, dan solusi yang jelas untuk anak-anak. Dalam cerita Singa dan Tikus ini terkandung nilai moral bahwa kebaikan hati akan selalu mendapatkan balasan yang baik, dan jangan pernah meremehkan hal yang kecil. Dengan perkembangan zaman yang pesat ini banyak hal didigitalisasikan, tidak terkecuali sebuah cerita. Diharapkan dengan bentuk digital, sebuah cerita dapat lebih mudah diperoleh, diakses, dan juga dalam bentuk yang lebih menarik.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah menganalisis masalah-masalah yang dihadapi oleh orangtua dan guru dalam mengajarkan nilai-nilai moral kepada anak. Analisis dilakukan untuk mengetahui apa yang dibutuhkan pada sistem untuk dapat membantu mengatasi permasalahan yang ada. Dari hasil wawancara dengan orangtua dan anak diketahui apa yang disukai dan tidak disukai oleh anak, serta permasalahan yang dihadapi saat ini.

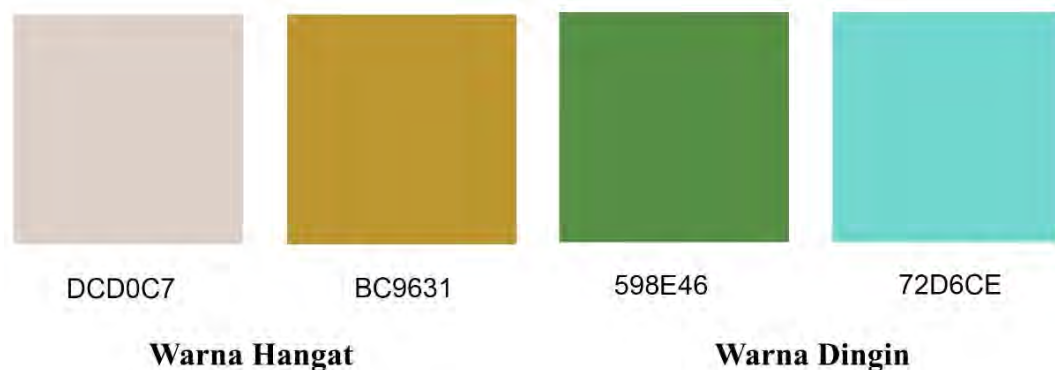
Dari analisis dan wawancara didapatkan bahwa dibutuhkan sarana cerita digital untuk mempermudah anak mengerti mengenai nilai moral, dimana terdapat cerita dengan gambar-gambar kartun lucu dan menarik yang disesuaikan dengan kesukaan anak sehingga dapat merangsang daya imajinasi pada anak dan memberi penggambaran secara efektif mengenai cerita dan nilai moral yang terkandung di dalamnya. Penggunaan warna-warna yang cerah juga dapat memberi daya tarik dan semangat bagian anak-anak untuk membaca. Pemilihan tipografi dan bahasa yang tepat mempermudah anak untuk dapat membaca dengan nyaman dan mengerti cerita dengan mudah. Nilai moral dimunculkan di halaman terakhir ketika cerita selesai sehingga anak dapat membaca dan mengingat serta melakukannya dalam kehidupan sehari-hari.

Kemudian dari hasil analisis dilakukan perancangan cerita, outline desain, desain visual, dan ilustrasi/gambar. Setelah cerita digital selesai dibuat maka akan dilakukan uji coba, uji coba dilakukan untuk memastikan bahwa cerita digital dapat beroperasi dengan baik tanpa adanya error dan sudah sesuai dengan tujuan pembuatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebagian besar tampilan cerita digital yang dibuat akan berupa gambar atau ilustrasi. Penggunaan gambar-gambar ilustrasi yang tepat dan menarik dapat membantu pembaca untuk memahami cerita, memahami nilai yang terkandung dalamnya, dan memberiketerarikandalammembaca(Rothlein&Meinbach,1991).

Warna-warna yang digunakan dalam gambar akan mengandung keseimbangan warna-warna hangat dan warna-warna dingin. Warna-warna hangat yang cerah akan memberi semangat pada anak yang membaca sedangkan warna-warna dingin akan menyeimbangkan dan memberi kenyamanan pada mata untuk beristirahat. Warna-warna yang digunakan dapat dilihat pada Gambar 1 dibawahini.



Gambar 1. Color Chart

Anak-anak mulai belajar menulis dan membaca di sekolah dengan bentuk-bentuk huruf-huruf dasar atau yang disebut *infant characters* (Strizver, 2005). Penggunaan tipografi dengan bentuk *infant characters* akan membantu anak-anak agar dapat membaca dan memahami buku cerita dengan lebih jelas dan nyaman. Bentuk tipografi *infant characters* yaitu tipografi yang memiliki huruf “a” dan “g” yang terdiri dari satu tingkat atau *single-story*, sehingga tipografi yang digunakan yaitu font SF Cartoonist Hand, seperti yang dapat dilihat pada Gambar 2.

ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklm
nopqrstuvwxyz
1234567890()

Gambar 2. Font SF Cartoonist Hand

Penggunaan tipografi dengan *baseline* yang tidak rata dapat menarik dan menghibur anak-anak. Sehingga penggunaan tipografi dengan baseline yang tidak rata baik untuk diterapkan pada bagian judul atau *headlines* karena tidak terdidi dari banyak kata-kata, dan dapat menampilkan sesuatu yang menarik bagi anak-anak yang membaca. Sehingga penggunaan tipografi pada tombol-tombol navigasi menggunakan font Nickname DEMO, dapat dilihat pada Gambar 3.

ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
1234567890()

Gambar 3. Font Nickname DEMO

Setelah cerita digital selesai dibuat dengan memenuhi semua kebutuhan system yang ada maka akan dilakukan uji coba. Uji coba dilakukan dengan dua cara yaitu dengan verifikasi dan validasi. Proses verifikasi untuk mengetahui apakah cerita digital telah berjalan dengan lancar tanpa error yang muncul saat digunakan. Proses Validasi dilakukan untuk mengetahui apakah cerita digital sudah sesuai dengan tujuan pembuatannya bagi pengguna.

Uji coba verifikasi dilakukan dengan menjalankan cerita digital pada komputer yang menggunakan operating system Windows Vista dan layer dengan resolusi 1360x768px, cerita digital dapat berjalan dengan baik. Kemudian setelah itu cerita digital dijalankan di komputer dengan operating system Windows

10 dengan resolusi layar 1920x1080px, dan cerita digital dapat berjalan dengan lancar juga. Lalu setelah itu dipastikan lagi bahwa cerita digital bebas error, audio dan efek suara yang ada berjalan dengan baik dan semua tombol-tombol navigasi dapat berjalan dengan lancar. Hasil verifikasi dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Verifikasi Cerita Digital

Setelah uji coba verifikasi selesai dan cerita digital telah berjalan baik, maka dilakukan uji coba validasi. Uji coba validasi dilakukan bertujuan untuk mengetahui apakah cerita digital yang dibuat sudah sesuai harapan dan memecahkan permasalahan yang ada.

Uji coba validasi dilakukan terhadap target pasar cerita digital ini, yaitu anak-anak usia 5-7 tahun yang sudah bisa membaca. Sebanyak delapan anak diberi waktu untuk menggunakan dan membaca cerita digital. Kemudian setelah mereka selesai menggunakan dan membaca cerita digital, dilakukan wawancara singkat yang terdiri dari 5 pertanyaan kepada anak-anak.

Dari hasil wawancara yang dilakukan kepada 8 anak-anak usia 5-7 tahun yang sudah dapat membaca, bahwa semua anak berpendapat bahwa cerita digital cukup menghibur. Semua anak menjawab bahwa gambar-gambar yang ada sudah cukup menarik, selain itu juga mereka berpendapat bahwa tombol dapat dengan mudah dimengerti.

Kemudian saat ditanya mengenai teks cerita, salah satu anak menyebutkan ada halaman tertentu yang memiliki teks yang sedikit terlalu panjang, namun

setelah diselidiki lebih lanjut diketahui anak tersebut masih harus ajab isam membaca. Saat ditanya “Apakah nilai moral yang didapat setelah selesai membaca cerita digital?” enam dari delapan anak dapat dengan cepat menjawab pertanyaan dengan benar, sedangkan dua yang lain dengan cepat mengklik ke akhir halaman dan membaca pesan moral yang tercantum dalam cerita digital.

Setelah wawancara dengan anak selesai dilakukan juga wawancara dengan dua orang tua dan seorang guru yang sebelumnya ikut membaca atau melihat anak mereka menggunakan cerita digital. Dua pertanyaan diberikan kepada mereka dalam bentuk wawancara, pertanyaan melingkupi apakah cerita digital telah membantu dalam menyampaikan nilai moral dan apakah cerita digital sudah cukup menarik bagi anak. Hasil wawancara tersebut menyatakan bahwa mereka berpendapat bahwa cerita digital sudah membantu dan juga sudah cukup menarik bagi anak, selain itu mereka juga memberi saran-saran yang membangun untuk membuat cerita digital lebih baik lagi.

Dari hasil wawancara-wawancara yang telah dilakukan didapat mayoritas anak menyukai cerita digital baik dari gambar, warna, tombol navigasi mudah digunakan, teks cerita mudah dimengerti, dan mereka dapat menangkap nilai moral yang terkandung dalam cerita digital. Sehingga dengan hasil tersebut dapat dikatakan bahwa cerita digital sudah memenuhi tujuan pembuatannya.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan cerita digital ini telah dapat memenuhi tujuan pembuatannya. Cerita digital telah berhasil menjadi sarana penceritaan yang menarik bagi anak serta mampu menyampaikan nilai moral kepada anak dengan baik. Gambar yang ada pada cerita digital mampu memberi penggambaran cerita dan mengembangkan imajinasi kepada anak dengan baik. Pemilihan tipografi yang ada dan pemilihan bahasa cerita digital sudah berhasil mempermudah anak untuk membaca dan mencerna cerita. Tombol-tombol navigasi yang ada juga mudah digunakan dan anak dapat dengan mudah mengerti kegunaannya.

Saran-saran yang dapat mengembangkan cerita digital lebih lanjut juga diperoleh dari responden setelah menggunakan dan membaca cerita digital. Penambahan pergerakan pada gambar/animasi dapat membuat gambar-gambar dan

cerita makin menarik. Penambahan konten permainan disela-sela cerita juga akan membuat cerita digital lebih menarik dan menyenangkan bagi anak-anak. Penambahan opsi Bahasa Inggris dapat menambah ruang lingkup pengguna dari cerita digital dan juga membantu bagi anak-anak yang lebih terbiasa menggunakan bahasa Inggris karena bersekolah di sekolah internasional. Penambahan dubbing suara dapat membantu anak-anak yang baru saja mulai belajar membaca.

DAFTAR PUSTAKA

- Aesop. (n.d.). *Singa dan Tikus*. Diakses 11 September 2016, dari <http://www.ceritakecil.com/cerita-dan-dongeng/Singa-dan-Tikus-38>
- Mitchell, D. (2003). *Children's Literature an Imitation to the Word*. Diakses 20 Desember 2016, dari <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/download/6337/2706>
- Moral.(n.d.).*Kamus Besar Bahasa Indonesia(KBBI)*.Diakses14September2016, dari<http://kbbi.web.id/moral>
- Nilai. (n.d.). *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. Diakses 14 September 2016, dari <http://kbbi.web.id/nilai>
- Rothlein, L., & Meinbach, A. M. (1991). *The Literature Connection: Using Children's Books in The Classroom*. Glenview,IL: Scott, Foresman.
- Stewig, J. W. (1988). *Children and Literature*. Boston u.a.: Houghton Mifflin.
- Strizver, I. (n.d.). *Typography for Children*. Diakses 27 Januari 2017, dari <https://www.fonts.com/content/learning/fyti/situational-typography/typography-for-children>