

Perancangan Aplikasi Buku Anak Interaktif, Adaptasi dari Cerita Rakyat Papua Asal Mula Burung Cendrawasih dengan Judul: “Kweiya, the Boy Who Flies”

Sefilianto Ahmad Darmansyah

Dr. Intan Rizky Mutiaz, M.Ds

Program Studi Sarjana Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD) ITB

Email: sheffieldmare@gmail.com

Kata Kunci : cendrawasih, Papua Barat, aplikasi, anak, interaktif

Abstrak

Rancangan aplikasi ini mengangkat cerita dari cerita rakyat Papua Barat dengan judul Asal Mula Burung Cendrawasih yang diadaptasi menjadi sebuah cerita anak yang menceritakan tentang kisah Kweiya, seorang anak yang lahir dari buah pandan merah yang berubah menjadi seekor burung cendrawasih. Diharapkan melalui aplikasi ini anak-anak dapat lebih mengenal budaya lokal dan juga terdorong untuk belajar membaca. Selain itu anak juga dapat mulai mengenal Bahasa Inggris dengan pilihan bahasa yang tersedia yaitu Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris. Dengan aplikasi interaktif ini orang tua juga dapat menemani anak dalam membaca cerita sebelum tidur dengan lebih menarik dan membuat anak dapat bermain dengan karakter cerita tanpa mengganggu proses membaca.

Abstract

This application project use a story from West Papua folktale titled The Origins of Paradise Birds, and adapted into a children's story who tells a tale about Kweiya, a boy who born from a red pandan fruit and later changed into a bird of paradise. Hopefully this application can make Indonesian childrens learn about local culture and also pushed to learn to read. Furthermore, they could also learn about English with the language option in the application, which includes Bahasa Indonesia and English. With this interactive application parents can make story time before bed more interesting and make them play with the characters without interrupting their reading process.

1. Pendahuluan

Para pendahulu setiap masyarakat di manapun selalu menanamkan nilai-nilai yang kemudian diyakini sebagai awal penuntun dalam perjalanan hidupnya. Nilai itu menjadi pedoman dalam tingkah laku. Tingkah laku setiap individu dan kelompok dan ekspresi-ekspresi simbolik mereka telah banyak diteliti oleh para ahli ilmu-ilmu sosial untuk melihat lebih jauh proses dan tujuan pewarisan nilai dan konsepsi tersebut dilakukan. Clifford Geertz mengatakan bahwa sistem pewarisan konsepsi dalam bentuk simbolik merupakan cara bagaimana manusia dapat berkomunikasi, melestarikan, dan mengembangkan pengetahuan dan sikapnya terhadap kehidupan. Salah satu sarana pewarisan nilai dan konsepsi adalah cerita rakyat, yaitu kisah atau dongeng yang lahir dari imajinasi manusia, khayalan manusia tentang kehidupan mereka sehari-hari. Oleh Claude Levi-Strauss, cerita rakyat disebut mitos, yang tidak harus dipertentangkan dengan sejarah atau kenyataan. Levi-Strauss memaknai mitos itu sebagai ekspresi atau perwujudan dari keinginan-keinginan masyarakat yang tidak disadari, yang sedikit banyak tidak konsisten, tidak sesuai dengan kenyataan sehari-hari.

Di Indonesia sudah semakin banyak cerita-cerita dari luar negeri yang dikenal oleh anak-anak Indonesia dengan lebih baik daripada cerita asli dari Indonesia sendiri. Hal tersebut diakibatkan proses sosial yang terus mengalir meninggalkan warisan-warisan budaya lokal. Namun telah ada banyak upaya salah satunya dari Balai Kajian dan Pengembangan Budaya Melayu (BKPB) untuk mengangkat kembali cerita rakyat dari level lokal menjadi nasional, kemudian global, melalui publikasi dan alih bahasa isi cerita ke dalam bahasa-bahasa internasional. Dalam proses pengglobalan itu, cerita rakyat nusantara bersaing memperebutkan perhatian para pembaca dengan cerita-cerita lain dari berbagai belahan dunia yang sudah diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia. Persaingan berlangsung di media-media seperti internet, televisi, koran, majalah, dan buku. Fakta banyaknya anak-anak Indonesia yang lebih menggemari komik atau film kartun Jepang, misalnya, menandakan bahwa cerita dari negara lain lebih ekspansif.

Cerita rakyat merupakan sarana pembelajaran budaya yang baik bagi anak karena mengandung ciri khas dan kultur budaya yang beraneka ragam mencakup kekayaan budaya dan sejarah yang dimiliki masing-masing daerah di Indonesia. Contoh cerita rakyat yaitu Roro Jonggrang, Timun Mas, Si Pitung, Legenda Danau Toba, dan Asal Mula Burung Cendrawasih merupakan sederetan cerita rakyat yang ada di Indonesia. Masih banyak sederetan cerita rakyat

yang memang diperuntukkan bagi anak-anak. Sayangnya ada sebagian cerita rakyat yang bersifat kontroversial karena dianggap tidak layak untuk anak. Sebut saja Sangkuriang, cerita yang mengisahkan seorang anak jatuh cinta dengan ibunya sendiri. Karena itu untuk dapat menjadi konsumsi anak-anak, banyak cerita rakyat yang telah dibukukan harus melewati proses sedikit perubahan cerita dengan menghapuskan bagian-bagian yang dianggap kurang layak menjadi konsumsi anak. Namun dengan membaca cerita-cerita rakyat, anak dapat mengenal aneka ragam budaya dari daerah-daerah di Indonesia, contohnya adalah cerita Asal Mula Burung Cendrawasih yang mengenalkan burung Cendrawasih sebagai burung khas Indonesia yang berasal dari Papua. Papua perlu diangkat untuk mengenalkan masyarakat Indonesia khususnya anak-anak mengenai pesonanya alam pulau di ufuk timur Indonesia ini, seperti keindahan alam Raja Ampat, burung cendrawasih, dan lain-lainnya.

Namun anak-anak jaman sekarang telah diberi kemudahan dengan semakin berkembangnya teknologi seperti *smartphone* dan *tablet pc* dimana hiburan sudah sangat mudah diakses bahkan bagi anak-anak sekalipun. Berkembangnya industri *mobile application* saat ini diakibatkan oleh teknologi yang semakin maju. Berbagai macam *game* dan aplikasi yang berfungsi untuk memudahkan pekerjaan sehari-hari sudah sangat banyak tersedia untuk *gadget* tersebut. Begitu juga dengan aplikasi untuk anak-anak yang berfungsi untuk edukasi juga tersedia. Karena itu dengan memanfaatkan teknologi, berbagai macam cerita juga dapat dibuat menjadi bentuk aplikasi yang bisa diakses untuk hiburan dan edukasi anak dengan mudah dan dibuat secara interaktif untuk membuat ilustrasi yang biasanya diam pada buku anak menjadi dapat bergerak. Selain itu, seperti dilansir *digitalbookworld.com*, buku interaktif ternyata dapat lebih menarik perhatian anak-anak dibandingkan game. Hal ini disebabkan buku interaktif berisi gambar yang dapat bergerak, sehingga anak-anak dapat dengan sesuka hati memainkan “peran” yang diinginkan, tanpa mengurangi proses membaca.

Masyarakat tradisional masih menggunakan teknologi sederhana, pola pikir mereka belum dipengaruhi dan dibentuk oleh teknologi canggih, sistem birokrasi yang kompleks, serta sistem pendidikan formal di sekolah-sekolah. Mereka menggunakan cerita rakyat sebagai salah satu sarana penting untuk menegaskan eksistensi dan identitas diri dan kelompok sosialnya. Cerita rakyat tidak saja digunakan untuk memahami dunia dan mengekspresikan gagasan, ide-ide, dan nilai-nilai, melainkan juga sebagai sarana penting memahamkan dunia kepada orang lain, menyimpan, dan mewariskan gagasan dan nilai-nilai tersebut dari generasi ke generasi. Karena itu muncullah permasalahan mengenai bagaimana mengenalkan cerita rakyat ini secara nasional dan juga global dimana cerita rakyat dapat menarik perhatian pembaca anak-anak untuk lebih mengenal budaya negara Indonesia dan sekaligus dapat bersaing dengan cerita-cerita dari negara lain dengan membuat sebuah media edukasi sekaligus media hiburan bagi anak-anak dengan pemanfaatan media digital yang semakin berkembang.

2. Proses Studi Kreatif

Cara merancang adalah dengan pembuatan cerita mengenai burung Cendrawasih yang diadaptasi dari cerita rakyat Papua dengan sedikit perubahan-perubahan pada bagian tertentu yang dianggap kurang layak untuk dikonsumsi anak-anak, seperti bagian kekerasan fisik, lalu dilanjutkan dengan penyederhanaan cerita dengan bahasa yang sederhana, dan membaginya menjadi per *scene*, dan pembuatan *storyboard* cerita berdasarkan pembagian tiap *scene* yang telah dibagi-bagi, pembuatan sketsa-sketsa karakter, latar belakang, *setting*, dan akhirnya visualisasi, eksekusi ke media *digital*, pembuatan *motion* dengan aset-aset visual yang telah dibuat sebelumnya, dan pembuatan *motion* tersebut ke bentuk media aplikasi. Lalu dibuat juga buku cerita tersebut dalam bentuk *hard copy* seperti buku cerita anak umumnya.

Menurut Arleen Amidjaja, seorang penulis buku cerita anak, cerita anak yang baik itu adalah yang baik materi isinya (tidak ada violence yang keterlaluan, sopan) dan menghibur. Terkadang dalam sebuah buku cerita rakyat terdapat konten seperti ibu yang jadi hamil, atau saudara mengeroyok saudara, bagaimana menyesuaikan hal-hal tersebut untuk diadaptasi menjadi buku cerita anak itu sebenarnya tergantung target marketnya. Untuk remaja masih tidak masalah, asal bahasanya tidak terlalu vulgar. Tapi untuk target usia TK sampai SD kecil sebaiknya diminimalisir materi yang seperti itu.

Jadi cerita anak yang baik adalah yang sesuai dengan target pembacanya. Dan selain dari segi isi, juga dari segi format. Misalnya kalo mentargetkan anak TK, kalimat di setiap halaman harus sedikit saja, misalnya 1-2 kalimat. Karena *attention span* mereka masih pendek, tidak bisa konsentrasi terlalu lama di 1 halaman. Selain itu juga sebaiknya ada korelasi langsung antara gambar dan teksnya. Misalnya apabila teksnya bilang : “Nun jauh di sana, tinggallah

seorang wanita tua bersama dengan anjingnya. Mereka hidup dengan memakan buah yang ada di hutan.” Gambarnya sebaiknya wanita tua dan anjing sedang memetik buah di hutan (ini lebih bagus daripada wanita tua dan anjing sedang di rumah saja. Karena nanti anak-anak akan bertanya-tanya dimanakah buah tersebut). Semakin anak besar, korelasi ini tidak perlu terlalu dijaga karena anak besar sudah bisa membayangkan sendiri. Untuk memudahkan menulis, langsung bagi cerita berdasarkan scene-scene nya. Jadi mungkin tahap pertama, yang harus dilakukan adalah membagi cerita itu ke dalam halaman-halamannya.

Tentang masalah cerita rakyat yang diadaptasi menjadi cerita anak, sudah sering didebatkan di antara orang-orang perbukuan tentang cerita Kancil mencuri Mentimun. Cerita yang rasanya diketahui oleh semua anak-anak di Indonesia. Cerita ini dianggap tidak baik karena intinya cuma : kancil curi timun, kancil dihukum, titik. Sementara cerita yang dianggap baik, harusnya tidak berhenti pada hukuman (sama juga dengan cerita Malin Kundang : Malin Kundang durhaka, Malin Kundang jadi batu, titik.) Di dalam mendidik anak, tidak baik bila hanya fokus pada hukuman (ini dianggap ilmu *parenting* yang agak lama/sudah kadaluwarsa).

Cerita yang dirasa lebih baik adalah bila karakter mendapat pembelajaran, lalu menjadi lebih baik (tidak berhenti pada hukuman, apalagi hukuman yang permanen seperti jadi batu). Contohnya adalah cerita *pinokio* (kalau *pinokio* cerita dari sini, jangan-jangan cerita itu berhenti saat hidungnya jadi panjang, atau berhenti saat dia jadi keledai). *Pinokio made a lot of mistakes, but got the chance to redeem himself*. Dalam hal cerita burung cendrawasih, juga ada sedikit kecenderungan ke arah si Kancil/malin kundang. Kweiya berubah menjadi cendrawasih, saudara-saudaranya jadi burung hitam (terhukum selamanya). Tidak pernah ada rekonsiliasi di antara mereka.

Menurut pendapat Arleen Amidjaja, cerita akan lebih baik jika Kweiya menjadi burung putih, si saudara-saudaranya menjadi burung hitam, mereka menyesal, mereka mencari Kweiya, lalu sewaktu mereka bertemu dan menari bersama, secara ajaib mereka semua berubah jadi burung cendrawasih yang warna-warni. Kalau ingin dibuat lebih *meaningful* lagi, bisa juga diceritakan keseharian Kweiya yang kerja lebih berat dari saudara-saudaranya, waktu mereka kekurangan makanan, dia mendahulukan saudara-saudaranya (*selfless*).

Di Indonesia kurang akan bacaan anak-anak yang bertema budaya, kebanyakan bacaan sekarang bersifat global. Kurangnya bahan bacaan yang bisa memberi informasi mengenai budaya bangsa dapat menyebabkan krisis kebudayaan. Karena di dalam kebudayaan bangsa Indonesia terdapat nilai-nilai tersendiri yang seharusnya bisa menjadi penyeimbang dan penyaring budaya global. Bacaan yang mengandung nilai-nilai kultural akan melekat dalam karakter anak-anak sampai nanti mereka dewasa.

Meskipun semakin banyak bermunculan buku kumpulan cerita rakyat Nusantara, akan tetapi minat anak terhadap cerita rakyat Nusantara masih kecil jika dibandingkan dengan cerita rakyat dari luar negeri. Kebanyakan yang membeli buku cerita rakyat nusantara ialah orangtua untuk anaknya. Pada anak usia 5 tahun, mereka sudah mulai bisa membaca dengan lancar sehingga selain menyukai buku interaktif, mereka juga menyukai buku-buku yang mengandung aktivitas seperti mewarnai, menggambar, mengisi TTS, dan masih banyak lagi. Dari segi ilustrasi, anak-anak lebih menyukai ilustrasi jenis kartun daripada realis.

Target audience ialah anak-anak usia antara 5-10 tahun. Sedangkan yang berlaku sebagai *target market* ialah orangtua, mengingat anak-anak masih butuh pendamping dalam memilih buku yang tepat. Khususnya untuk anak usia 5-6 tahun yang masih dalam tahap belajar membaca sehingga seringkali orangtua membelikan buku dengan harapan jika banyak buku mereka akan semakin lancar membaca. Selain itu orangtua juga memilihkan buku yang didalamnya terdapat berbagai nilai-nilai kehidupan.

Berdasarkan observasi lapangan di salah satu toko buku di daerah Bandung, didapatkan segmentasi pasar buku cerita anak sebagai berikut:

a. Demografis

Anak-anak usia TK hingga SD

- Usia : 5-10 tahun

- Jenis kelamin : perempuan dan laki-laki

- SES : A-B

b. Psikografis

- Rasa ingin tahu akan sesuatu hal yang baru tinggi

- Ceria

- Aktif dan suka akan sesuatu yang baru

- Belum bisa menentukan pilihan sendiri

- Cepat bosan

Anak-anak seringkali membeli buku cerita rakyat dari luar seperti *Sleeping Beauty*, *Red Riding Hood*, dan masih banyak lagi daripada cerita rakyat nusantara. Anak usia 5 tahun sudah mulai bisa membaca sehingga selain menyukai buku interaktif, mereka juga menyukai buku yang mengandung aktivitas seperti mewarnai, menggambar, mengisi TTS, *dot to dot*, dan masih banyak lagi.

Anak usia 7-10 tahun sudah mulai memiliki kehendak sendiri dalam membeli buku yang mereka sukai. Untuk anak yang telah berusia di atas 3 tahun, material buku bisa terbuat dari kertas tebal atau tipis. Ilustrasi bisa seimbang atau bahkan lebih kecil dibandingkan teks. Isi buku bisa berupa cerita yang rumit, dengan ekspresi wajah tokoh yang lebih tegas. Misalnya senang, sedih, tertawa menangis, dan cemberut. Buku-buku yang menyelesaikan persoalan seperti mewarna, menempel, mengenal huruf dan angka sudah bisa dikonsumsi oleh anak-anak di usia ini. (Monica, 2013: 6-7)

Semua buku digital mempunyai pengaturan *page turning* / pembalikan halaman, walaupun kelihatannya sederhana, pembalikan halaman (*page turning*) memberikan kesempatan untuk melibatkan pengguna *apps*. Hal tersebut memberikan kesempatan untuk melakukan refleksi, penulis seringkali menanyakan anak penulis pertanyaan-pertanyaan sambil membaca, tentang karakter yang ada di cerita, plot cerita atau topik dan jawaban dari anak menunjukkan pemahamannya mengenai apa yang dia dengar dan dibaca. Jika buku memiliki fitur berdendang / berirama, maka semua fiturnya berhenti ketika halaman secara manual dibalik, memberikan kesempatan untuk secara berulang terlibat dengan *apps*. Pada suatu kondisi mendorong anak untuk aktif dan tidak hanya pasif menjadi sebuah tontonan semata.

3. Hasil Studi dan Pembahasan

Karakter dalam cerita merupakan masyarakat suku dari daerah Fakfak, Papua Barat. Papua Barat memiliki 24 suku dengan bahasa yang berbeda-beda antara suku yang satu dengan yang lainnya. Bahkan satu suku memiliki beberapa bahasa. Wilayah Papua Barat tidak identik dengan wilayah budaya masing-masing karena suku tersebut menyebar pada beberapa kabupaten. Suku Arfak mendiami pegunungan Arfak di kabupaten Manokwari hingga ke Bintuni. Suku Doteri merupakan suku migran dari pulau Numfor di wilayah pesisir kabupaten Wondama, bersama suku Kuri, Simuri, Irarutu, Sebyar, Moscona, Mairasi, Kambouw, Onim, Sekar, Maibrat, Tehit, Imeko, Moi, Tipin, Maya, dan Biak yang sejak dahulu merupakan suku mayoritas dan telah mendiami wilayah kepulauan Raja Ampat. Penduduk asli Papua Barat bermata pencaharian sebagai nelayan dan petani tradisional. Makanan asli penduduk Papua Barat adalah sagu, ubi-ubian dan nasi.

Pakaian adat yang digunakan Suku Asmat berbeda dengan yang digunakan Suku Dani. Jika Suku Dani menggunakan koteka, penduduk Suku Asmat menggunakan pakaian adat Rumbai-Rumbai. Rumbai-Rumbai dibuat dari daun sagu. Untuk pakaian yang digunakan oleh kaum perempuan, bentuknya berupa rok sedangkan pakaian pria hanya untuk menutupi bagian tertentu. Pakaian Suku Asmat pun dilengkapi hiasan kepala berbentuk seperti mahkota. Unsur yang

digunakan masih berupa rumbai-rumbai yang juga terbuat dari daun sagu. Selain itu, ada kalung yang digunakan sebagai aksesorinya. Lukisan yang terdapat di tubuh masyarakat Suku Asmat memiliki makna tertentu. Warna yang digunakan pun hanya perpaduan warna merah dan putih yang ditorehkan di atas kulit mereka. Warna merah merujuk pada warna darah. Warna merah diartikan sebagai lambang keberanian. Warna putih merujuk pada warna tulang yang menunjukkan kesucian. Lukisan ini digunakan untuk menambah daya juang dalam mengarungi kehidupan.

Motif yang digunakan di tubuh pria dan wanita pun berbeda. Pada tubuh pria, motif yang digunakan lebih tegas dan ukurannya lebih besar. Kalau wanita lebih halus, hanya bulatan kecil, dibuatnya pun menggunakan alat yang kecil, seperti ujung daun sagu. Motif yang digunakan pada kulit wanita biasanya lebih halus. Bentuknya pun hanya bulatan-bulatan kecil berwarna merah dan putih. Sementara pada tubuh pria, di bagian tangan terdapat bentuk seperti belah ketupat yang bermakna “kehidupan” sedangkan di bagian dada terdapat lambang seperti tanduk yang berarti “kejantanan”.

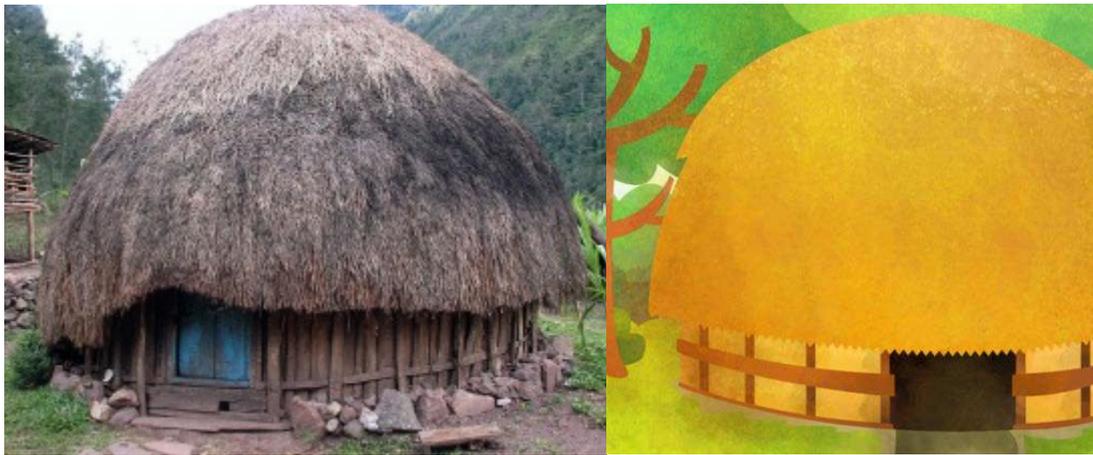
Karakter untuk cerita dibuat dari ciri-ciri khas dari suku Asmat tersebut. Beberapa suku menggunakan koteka, namun Asmat menggunakan Rumbai-Rumbai yang terbuat dari daun sagu. Rumbai-Rumbai lebih cocok bagi konsumsi anak-anak dibanding koteka, dan selain Rumbai-Rumbai beberapa karakter seperti Kweiya dan ayah menggunakan cat merah dan putih di bagian lengannya dengan bentuk yang berbeda. Lukisan di bagian tangan ini memiliki makna “kehidupan” dengan bentuk seperti belah ketupat seperti yang ada pada karakter Kweiya, dan berbentuk lurus pada karakter ayah.

Karakter Ibu menggunakan Rumbai-Rumbai yang panjang seperti *dress* dengan aksesoris kalung yang terbuat dari manik-manik, sedangkan ayah menggunakan ikat kepala yang seperti mahkota namun tanpa hiasan bulu-bulu seperti pada aslinya. Karakter Pohak dan Nggein tidak menggunakan aksesoris ataupun lukisan tubuh karena dalam cerita mereka masih termasuk muda, dan hanya menggunakan pakaian Rumbai-Rumbai biasa namun dengan ikat yang berbeda warna.



Gambar 1. Visualisasi latar belakang dengan karakter Ibu bersama anjingnya

Pada cerita Asal Mula Burung Cendrawasih, *setting* waktunya adalah pada masa lalu dan bertempat di daerah Fakfak, Papua Barat. Detail waktu kapan peristiwa dalam cerita terjadi tidak benar-benar ditunjukkan, namun dapat diketahui bahwa masa itu kehidupan sukunya masih liar, namun sudah menggunakan peralatan seperti kapak walau belum semuanya memiliki. Budaya yang digunakan pada cerita merupakan budaya suku Asmat, khususnya diperlihatkan dari segi berpakaian. Bertempatkan di daerah hutan liar dekat Pegunungan Bumberi, Papua Barat, maka visualisasi latarnya adalah hutan yang memiliki banyak pepohonan, dengan berbagai jenis flora yang berasal dari daerah Papua Barat.



Gambar 2. Visualisasi rumah adat Honai

Sebutan rumah adat / rumah tradisional asli suku-suku yang ada di provinsi Papua adalah Rumah Honai. Rumah Honai dapat banyak kita temui di lembah dan pegunungan dibagian tengah pada pulau Papua, disana terdapat suku Dani tinggal di bagian lembah Baliem atau Wamena, suku Lani, Yali di pegunungan Toli dan suku-suku asli Papua lainnya. Daerah pegunungan dan lembah disana mempunyai hawa yang cukup dingin pada umumnya terletak diketinggian 2500 meter dari permukaan laut. Maka dari itu bentuk rumah Honai yang bulat dirancang untuk bisa meredam hawa dingin ataupun tiupan angin yang kencang. Rumah Honai memiliki bentuk atap bulat kerucut terbuat dari jerami atau ilalang, bentuk atap ini berfungsi untuk melindungi seluruh permukaan dinding agar tidak terkena air hujan dan dapat meredam hawa dingin untuk tidak masuk kedalam rumah. Dinding rumah terbuat dari kayu dengan satu pintu pendek tanpa jendela.

Font yang digunakan adalah Burbank. Burbank memiliki ‘Counters’ yang *rounded*/bulat, huruf dengan *x-height* yang lebih tinggi sehingga lebih terbaca oleh anak-anak, ‘a’ dan ‘g’ yang lebih cocok untuk anak-anak, dan merupakan jenis font sans serif. Tidak *condensed*, dari sekian banyak varian digunakan versi *Burbank Big Medium* yang *regular* untuk teks dalam cerita. Versi *Burbank Big Medium Bold* digunakan untuk judul *settings menu*, sedangkan *condensed bold* digunakan dalam sub-judul utama. *Burbank Small – Medium* digunakan dalam penulisan nama di *cover*. Untuk font yang muncul sebagai bagian dari ilustrasi cerita seperti pada penulisan “*The End*” pada akhir cerita dan penulisan nama karakter di tengah cerita menggunakan font *Berkshire Swash – Regular*, yang merupakan jenis slab serif, dan memiliki bentuk seperti *script* dan sesuai dengan lingkungan dalam cerita. Sedangkan pada logo judul utama “*Kweiya, The Boy Who Flies*”, penulisan Kweiya menggunakan *custom font* buatan sendiri.

Picturebook “*Kweiya, The Boy Who Flies*” memiliki bentuk media aplikasi *digital interactive*, sehingga bentuk layout dari *picturebook* ini sebagian besar tidak mengikuti layout yang umumnya digunakan dalam *picturebook* klasik yang memiliki bentuk *printed media*, namun masih menggunakan salah satu jenis layout yaitu *full bleed*, karena dalam aplikasi ini hampir seluruh ilustrasinya adalah *full page* dengan teks cerita yang masuk di dalam ilustrasi. Untuk membalikkan halaman-halamannya menggunakan *button next* atau *previous* yang tertera pada bagian kanan dan kiri halaman gambar.

Kweiya memiliki *screen flow* yang simpel dan cerita yang cenderung *straight forward*, tidak banyak *option* yang dapat membingungkan anak-anak, sehingga anak-anak dapat fokus pada cerita. Terdiri dari 31 scene dan 1 halaman *cover/menu screen* yang merujuk pada *signature* sebuah *picturebook* yang rata-rata memiliki 24 atau 32 halaman dikarenakan teknis penjilidan buku, walau sebenarnya dalam bentuk aplikasi tidak ada pembatasan isi. Teks diletakkan pada bagian *real space* untuk membedakan antara bagian dari gambar dan yang bukan. Walaupun antar *visual image* dan *linguistic image* sudah terjadi peleburan, dengan kata lain tidak lagi dipandang menjadi dua bahasa yang berbeda, namun sudah menjadi satu kesatuan. Penempatan ini untuk membantu anak dalam menemukan teks dimana perannya adalah sebagai pendorong anak untuk belajar membaca. Peran ilustrasi lebih besar, karena anak akan tertarik pada gambar-gambar yang menarik, dan untuk memahami cerita lebih baik, mereka akan terdorong untuk membaca teks.



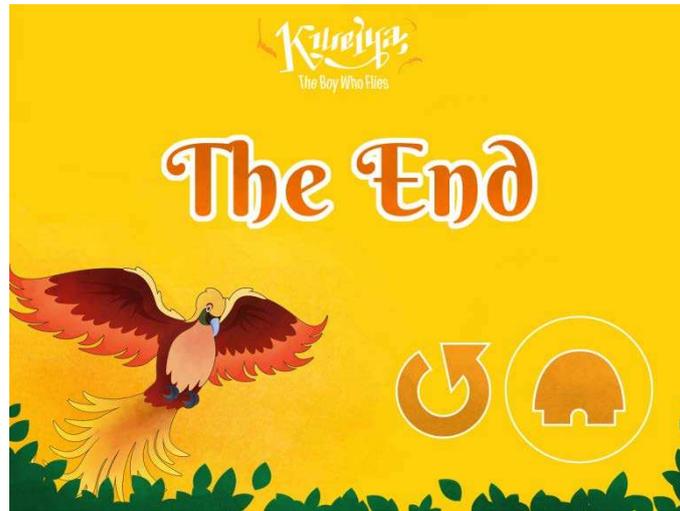
Gambar 3. Dua adegan cerita dimana perbedaan antar *picture space* dan *real space* terlihat

Interaktivitas dalam aplikasi ini sebagian besar adalah pada bagian ilustrasi cerita yang dapat bergerak apabila disentuh, dan dalam pemindahan halaman cerita. Pembaca dapat memilih bahasa yang diinginkan, dan dapat dibacakan dengan narrator atau tidak. *User interface* pada aplikasi ini disesuaikan dengan prinsip-prinsip *interaction design* yang dipaparkan oleh Bruce Tognazzini pada websitenya *asktog.com*, dimana dia adalah ahli di bidang *computer interaction design*, dan seorang *chief designer* di *Healtheon/WebMD* dan sebelumnya bekerja selama 14 tahun di *Apple Computer* sebagai *Human Interface Evangelist*.

Dari segi *aesthetics*, salah satu prinsip *interaction design*, seorang desainer diharuskan memikirkan mengenai target usernya, sehingga desain aplikasi tersebut sesuai dengan yang disukai oleh konsumen. Namun berbagai bentuk visualisasi, *fashion*, *style*, macam apapun yang dibuat oleh desainer untuk tampilan sebuah aplikasi tidak boleh mengganggu fungsi dari aplikasi tersebut atau mempersulit dalam penggunaannya. Karena itu pada desain menu screen Kweiya, untuk menyesuaikan dengan isi dari cerita serta menarik perhatian pembaca, diperlihatkan Kweiya yang menggunakan sayapnya dengan bayangan burung cendrawasih di belakangnya, serta background dengan warna kuning yang mencolok, tidak menggunakan *background* yang terlalu rumit dan ramai, karena dapat *mendistract* pembaca dari tombol *start* atau tombol *setting* yang fungsinya untuk mempermudah pembaca dalam penggunaan aplikasi. Dengan begitu fungsi utama dari menu screen ini, selain penarik perhatian dengan visualnya, juga memberikan option pada pembaca untuk dapat mempermudah penggunaan, tanpa saling mengganggu satu sama lain.



Gambar 4. *User Interface* dalam aplikasi



Gambar 5. User Interface ending scene

Dengan pemahaman mengenai prinsip-prinsip mengenai *interaction design*, desainer dapat membuat suatu *user interface* yang dapat membantu para konsumen dalam mengoperasikan suatu *software* yang diciptakan dengan mudah, tepat pada sasaran, dan cepat dalam menyelesaikan permasalahan. Selain itu juga memiliki visualisasi yang menarik, mudah dimengerti, dan mudah terbaca. Khususnya suatu produk yang dibuat untuk konsumen anak-anak yang masih dalam tahap belajar, kita harus dapat membuat mereka tertarik akan produk tersebut dan mempermudah mereka dalam penggunaan, atau mereka akan dengan mudah meninggalkannya.

Media yang digunakan dalam perancangan adalah multimedia interaktif berupa *apps*. *Apps* adalah singkatan dari application atau aplikasi. Program yang kita *download* dan jalankan di *handheld* kita, bisa gratis bisa berbayar. Aplikasi buku cerita anak ini dibuat untuk jenis iOS yang dibuat oleh *Apple, Inc.* dan dijual dalam *App Store*, tempat *Apple* menjual *apps-apps* yang dibuat oleh para produsen *apps* tersebut. *Apps* ini dibuat khusus dalam resolusi 2048x1536 px, resolusi dari gadget *iPad*, produksi dari *Apple* juga. Aplikasi di *App Store* umumnya ditargetkan untuk perangkat iOS seperti *iPhone* dan *iPad* dan dapat memanfaatkan fitur-fitur khusus pada perangkat seperti sensor gerak untuk kontrol permainan dan kamera untuk panggilan *video calling*. Aplikasi dapat diunduh gratis atau dengan harga yang ditetapkan.

4. Penutup / Kesimpulan

Jadi, penulis memilih aplikasi buku cerita anak interaktif sebagai media untuk bercerita kepada anak karena media interaktif ini dapat mendorong anak untuk membaca dan berimajinasi, dengan memanfaatkan kemajuan teknologi saat ini. Buku cerita anak interaktif ini diadaptasi dari cerita rakyat Papua “Asal Mula Burung Cendrawasih” dengan tujuan mengenalkan budaya Indonesia pada anak-anak khususnya suku di Papua dan burung cendrawasih yang merupakan burung khas Papua. Melalui cerita ini, selain dapat mengenalkan Papua dan burung cendrawasih, anak-anak dapat menikmati membaca dengan cara yang menarik, berinteraksi langsung dengan cerita dan karakternya, sehingga aplikasi ini dapat menjadi media edukasi dan media hiburan sekaligus.

Karena itu dengan merancang aplikasi buku cerita anak yang diadaptasi dari cerita rakyat ini diharapkan menjadi bentuk aplikasi yang bisa diakses untuk hiburan dan edukasi anak dengan mudah dan menyenangkan. Selain itu diharapkan buku interaktif ini dapat lebih menarik perhatian anak-anak dibandingkan *game*. Dikarenakan buku interaktif ini berisi gambar yang dapat bergerak, sehingga anak-anak dapat dengan sesuka hati memainkan “peran” yang diinginkan, tanpa mengurangi proses membaca.

Ucapan Terima Kasih

Terselesaikannya penulisan jurnal ini juga tidak terlepas dari bantuan beberapa pihak. Karena itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada Dekan Institut Teknologi Bandung, Prof. Dr. Akhmaloka, yang telah memberi penulis kesempatan untuk menimba ilmu di ITB. Penulis juga menyampaikan ucapan terima kasih kepada Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, Dr. Naomi Haswanto, M.Sn, yang telah membantu dan membina penulis dalam menyelesaikan laporan dan karya, lalu Dosen Pembimbing penulis Dr. Intan Rizky Mutiaz, M.Ds, yang telah dengan sabar membimbing penulis dalam proses penulisan jurnal, laporan, dan perancangan karya dari awal hingga akhir. Akhir kata, penulis berharap agar jurnal ini dapat membawa manfaat kepada pembaca, terima kasih.

Daftar Pustaka

Danandjaja, James. 1984. *Folklore Indonesia: Ilmu Gosip, Dongeng dan Lain-Lain*. Jakarta: PT. Pustaka Utama Grafiti

Salisbury, Martin. 2004. *Illustrating Children's Books: Creating Pictures for Publication*. New York: Barron's Educational Series, Inc.

Kiefer, Barbara. 1995. *The Potential of Picture Books: From Visual Literacy to Aesthetic Understanding*. Columbus: Merrill/Prentice Hall

Fang, Zhihui. 1996. *Illustrations, Text, and the Child Reader: What are Pictures in Children's Storybooks for?*, *Reading Horizons vol. 37 no. 2*, 1996. Indiana, Purdue University diunduh dari <http://scholarworks.wmich.edu/> pada 24 April 2014. 19.05

Monica, Fenny, Heru Dwi Waluyanto dan Asnar Zacky. 2013. *Perancangan Buku Cerita Rakyat Bergambar Interaktif Untuk Menanamkan Kejujuran Pada Anak Usia 5-10 Tahun*. *Jurnal DKV Adiwarna vol. 1 no. 1*, Februari 2013. Surabaya, UK Petra diunduh dari [http://studentjournal.petra.ac.id/index.php/dkv/article /view/854](http://studentjournal.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/854) pada 22 April 2014. 12.25

Sttrizver, Ilene. <http://www.fonts.com/content/learning/fyti/situational-typography/typography-for-children> (diakses pada tanggal 27 April 2014. 20.15)

Tognazzini, Bruce. <http://asktog.com/atc/principles-of-interaction-design/> (diakses pada tanggal 6 Mei 2014. 23.14)

www.ceritarakyatnusantara.com/mewariskan-cerita-rakyat-nusantara-di-tengah-pluralisme-budaya-indonesia/316670751804 (diakses pada tanggal 8 Mei 2014. 20.15)