

APLIKASI DONGENG ANAK INTERAKTIF “POIPÉPIN” UNTUK ANAK USIA PRA-SEKOLAH KE ATAS

Vincentia Valentine Pascadian

Hafiz Aziz Ahmad, Ph.D

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

Email: ellenborgias@yahoo.com (tuliskan alamat email yang paling aktif digunakan)

Kata Kunci : jurnal, naskah, dongeng, moral, anak, aplikasi

Abstrak

Proses belajar berlangsung sepanjang hidup manusia. Dalam pengertian sempit, belajar merupakan pendidikan. Pendidikan secara formal ditempuh semenjak usia 6 tahun hingga usia yang tak terbatas. Beberapa bahkan memulainya lebih awal. Pendidikan menentukan banyak hal dalam hidup seseorang, oleh karenanya harus dipilih dan disiapkan dengan cermat. Pendidikan tidak terbatas pada yang bersifat keilmuan, namun juga etika bersosialisasi, yang tidak diajarkan oleh lembaga pendidikan formal. Penelitian ini ditujukan untuk mengembangkan pendidikan etika dan moral untuk anak-anak, khususnya yang berusia pra-sekolah, mengingat usia tersebut adalah rentangan usia ketika seseorang mampu mencerpap sesuatu dengan sangat cepat. Metode yang digunakan ialah buku dongeng interaktif, dengan pendekatan orang pertama yakni “aku” sebagai tokoh utama, untuk lebih mengimmersikan anak ke dalam cerita yang disampaikan. Cerita menggunakan cerita rakyat Indonesia yang telah diadaptasi, dengan ragam visualisasi yang mampu mendongkrak imajinasi dan ketertarikan anak. Hasil akhir yang berupa aplikasi pada perangkat iPad ini, “Poipépin” namanya, telah diujicobakan sebagian, dan menerima respon yang positif.

Abstract

The learning process goes for a lifetime. In a narrower context, to “learn” means to “educate”. A formal educational phase starts as one reached the age of 6 (mostly, in Indonesia) to an unlimited time in the future. Some even start earlier on a purpose. Education defines quite a lot of things in someone’s life, thus it needed to be mapped tactfully. Education is not limited to that of sciences and language fields, it also includes the field of socialising and moral ethics, which are not taught in formal institutions. This research and planning aims for the better of ethics and moral educations for children, ultimately for children in pre-school age, as those within the age could absorb stimulations and informations very quickly. The method used is by using an interactive fairy tale storybook, with “I” as the main character, to help immersing readers (children in this context) better into the story being told. Stories used are adaptations of various Indonesian folklores, with various styles of illustrations that would develop one’s imagination and interest. The final result, given the name “Poipépin”, is an application for the device iPad. It has been beta-tested though not wholly, and has received many positive feedbacks.

1. Pendahuluan

Anak ibaratnya biji yang bertumbuh. Mereka adalah orang-orang yang hidup di masa depan. Mereka yang akan membentuk dunia, atau melanjutkan dunia, tergantung cara pandang masing-masing orang. Sebagai orang-orang yang telah lebih lama hidup dari mereka, juga sebagai sesama makhluk hidup dan manusia, sudah menjadi salah satu kewajiban sekaligus kehormatan bagi orang tua untuk memberikan yang terbaik bagi anak. Bukan sekedar kebaikan material saja yang dapat diberikan oleh orang tua, melainkan yang terpenting yakni bekal nilai-nilai yang dapat mereka pegang teguh di kala menghadapi kerumitan dunia. Nilai-nilai ini paling baik diajarkan secara lisan, dan dicontohkan secara langsung oleh orang tua dan kerabat dekat, karena merekalah yang berperan sebagai patron anak.

Segala hal yang diberikan dan diajarkan oleh para patron ini menjadi sangat berpengaruh. Apa yang tidak diberikan pula menjadi berpengaruh. Umumnya lembaga pendidikan mampu memberikan hal yang tidak dapat diberikan oleh para patron ini oleh karena beragam alasan. Keterampilan dan materi pembelajaran, kemampuan berkreasi dan melakukan beragam kegiatan, semua itu umumnya dikembangkan oleh lembaga pendidikan baik formal maupun non-formal. Begitu banyaknya hal yang dapat dilakukan oleh lembaga pendidikan ini, sehingga terkadang orang tua menyerahkan anak-anak mereka untuk waktu yang lama pada mereka.

Hasil pendidikan ini akan banyak menentukan masa depan seseorang: sekolah yang ia pilih/memilihnya, beragam tawaran dan kesempatan, lingkaran pertemanan, koneksi, kepercayaan (diri sendiri dan oleh orang lain), usaha yang dilakukan, serta yang terpenting ialah kemampuan yang dimiliki. Pendidikan yang dipilih secara cermat cenderung menghasilkan individu yang cermat dan “cocok” bagi dunia. Namun berbeda halnya dengan pendidikan bersosialisasi.

Umumnya hal ini dapat dipelajari dari pergaulan anak-anak itu sendiri. Melalui kejadian sehari-hari mereka dapat mempelajari hal tersebut.

Untuk bisa mempelajari sesuatu, terlebih dahulu manusia harus mampu mengenali sesuatu yang ada di hadapannya. Bila saja anak-anak mengalami banyak kejadian yang sesungguhnya berpengaruh bagi pembentukan dirinya dan orang lain, namun tidak dapat mengenali hal tersebut, bagaimana ia mampu belajar?

Salah satu cara untuk mengenalkan anak akan moral hidup, adalah melalui nasehat, pesan sehari-hari, dan salah satu caranya ialah dengan membacakan cerita. Dalam setiap cerita terkandung makna yang mampu kita petik, baik itu pesan baik maupun pesan yang buruk. Untungnya, dalam sebuah kisah yang ditujukan untuk anak-anak, baik dan buruk biasanya dibedakan hingga terlihat begitu kontras, sehingga mudah untuk dikenali. Pesan-pesan ini diselipkan ke dalam alur cerita, melalui setiap pilihan dan akibat dari pilihan yang ditentukan oleh tokoh utama dalam cerita.

Tentu yang menjadi sarana pemenuhan kebutuhan ini yang terutama ialah peranan orang dewasa di sekitar anak. Melalui nasehat-nasehat yang diselipkan dalam kegiatannya sehari-hari, secara perlahan pelajaran-pelajaran tentang nilai itu tercerap ke dalam benak anak. Tidak hanya itu, media kini juga telah menyadari kepentingan yang sama dan membuat beragam karya dan sarana untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Melalui film, lagu-lagu anak, buku, animasi, dan lain sebagainya, media turut menjadi pembantu-kembang mental anak. Dengan adanya hal-hal ini, niscaya semakin mudah bagi orang dewasa (dan orang tua khususnya) untuk memberi pengajaran nilai-nilai dengan cara yang dapat dinikmati oleh anak-anaknya.

Namun sama halnya dengan media pada umumnya, tidak semua sarana itu dapat kita konsumsi pada anak mentah-mentah. Bagi orang dewasa, mudah untuk menarik inti yang hendak dituturkan oleh sebuah cerita atau lagu. Tetapi bagi anak, tidak demikian. Anak-anak, khususnya yang berusia pra-sekolah (3-5 tahun) hingga awal sekolah (6-7 tahun), akan mencerna secara gamblang kata-kata yang mereka terima. Sama halnya dengan ekspresi, serta gestur yang ditampilkan dalam visualisasi media-media tersebut. Singkatnya, meski semua media itu memiliki niat yang baik (memperkenalkan sebuah cerita, nilai-nilai dalam keseharian, dll) oleh karena beberapa sebab, media tersebut menjadi tidak cocok untuk diberikan pada anak. Maka dari itu, diperlukan media lain yang lebih cocok dan mampu memenuhi kebutuhan pengajaran nilai bagi anak.

2. Proses Studi Kreatif

Penelitian dilakukan dengan tujuan mengembangkan pendidikan moral dan etika bagi anak-anak. Melalui hasil penelitian, analisis serta karya yang dihasilkan, diharapkan anak-anak tidak hanya menjadi tahu mengenai etika bersosialisasi mendasar, namun juga mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Hasil karya sebaiknya dibuat sedemikian rupa sehingga tidak hanya anak-anak yang akan menggunakan aplikasi ini, melainkan juga orang dewasa di sekitarnya, khususnya dalam keluarga intinya. Interaksi positif, saling tolong-menolong, antara anak dengan orang tua dapat dicapai, sehingga akan semakin baik pula hubungan di antara keduanya.

Selain hal tersebut, hasil karya haruslah memiliki kualitas visual dan penceritaan yang tinggi. Kejelasan di setiap kalimat dan gambar menjadi elemen penting untuk mencapai tujuan tersebut. Kualitas ini diperlukan tidak hanya untuk menambah nilai aplikasi *Poipépin* ini, namun juga untuk secara tidak langsung mengenalkan pada anak ragam jenis gambar yang dapat diterapkan pada sebuah cerita.

Ragam jenis gambar disesuaikan dengan kompleksitas cerita. Cerita yang lebih singkat dan mudah dicerna, dan cocok untuk pembaca berusia balita hingga pra-sekolah, menggunakan jenis gaya gambar yang lebih sederhana pula. Bentuk-bentuk karakter, latar, dan elemen pendukung dirancang sehingga tampil lebih “bulat”, dengan detail minimal. Kejelasan bentuk tetap dipertahankan. Sedangkan untuk cerita yang lebih panjang dan kompleks, dan lebih cocok untuk pembaca berusia awal sekolah ke atas, gambar dibuat lebih mendetail. Bentuk-bentuk mulai mendekati proporsi manusia sesungguhnya, dan penggunaan warna yang lebih bervariasi gelap-terangnya.

Namun sebelum dapat menentukan gaya gambar, terlebih dahulu diputuskan judul-judul cerita yang cocok untuk digubah ulang. Cerita-cerita ini haruslah memiliki nilai yang bermakna, dan plot cerita yang mampu mendongkrak keingintahuan serta daya imajinasi anak. Cerita-cerita ini berkisar antara kisah petualangan, kisah penyelamatan, kisah pemecahan misteri, dan kisah perjuangan. Kisah-kisah ini menempatkan tokoh utama sebagai orang yang patut menjadi teladan. Menempatkan anak sebagai tokoh utama kisah-kisah ini dapat menanamkan dalam pikiran anak dorongan untuk menjadi karakter yang demikian pula dalam kehidupan sehari-hari.

Setelah melewati tahap pemilihan judul cerita, diketahui bahwa tidak semua cerita itu memiliki alur yang merupakan

tipikal kisah dongeng dengan akhir bahagia. Umumnya dalam cerita rakyat Indonesia, judul-judul yang sarat akan nilai dan keunikan jalan cerita tidak memiliki akhir yang begitu bahagia. Tokoh utama cerita bisa jadi meninggal di tengah-tengah cerita, dikhianati, dan sebagainya. Oleh karenanya, pengadaptasian perlu dilakukan tidak hanya pada penggambaran latar dan desain karakter, melainkan juga pada jalannya cerita inti.



Gambar 1. Contoh ilustrasi yang digunakan untuk salah satu cerita rakyat yang diadaptasi dalam aplikasi *Poipépin*. Kisah ini memiliki alur cerita yang lebih kompleks dan bervariasi, sehingga gaya gambarnya pun menjadi lebih mendetail. Warna-warna yang digunakan masih bervariasi, namun mulai “berani” untuk menggunakan skema warna yang gelap (biru tua, coklat tua, ungu tua).



Gambar 2. Contoh ilustrasi yang digunakan untuk salah satu cerita rakyat yang diadaptasi dalam aplikasi *Poipépin*. Kisah ini memiliki alur cerita yang lebih kompleks dan bervariasi, sehingga gaya gambarnya pun menjadi lebih mendetail. Warna-warna yang digunakan masih bervariasi, namun mulai “berani” untuk menggunakan skema warna yang gelap (biru tua, coklat tua, ungu tua).

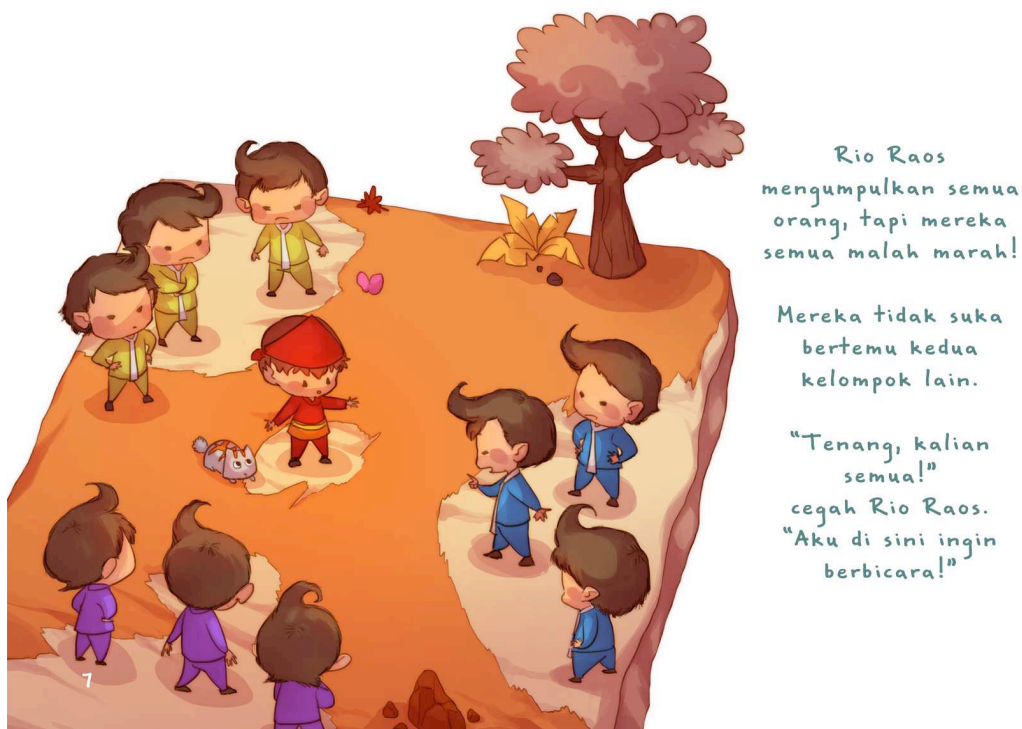
3. Hasil Studi dan Pembahasan

Secara garis besar, cerita rakyat Indonesia bercerita mengenai pesan moral sederhana (seperti misalnya, pesan untuk menuruti nasehat orang tua, pesan untuk tidak durhaka, pesan untuk menyayangi hewan, dsb) dan menghubungkannya dengan unsur budaya lokal. Namun demikian, kompleksitas beberapa cerita, serta konten yang terkandung di dalamnya, beberapa tidak cocok untuk dibaca oleh rentangan usia target, yakni anak usia Pra-Sekolah hingga Sekolah Dasar. Konten itu antara lain: konten mengenai makhluk mistis yang digambarkan begitu detail hingga mengganggu kenyamanan, konten mengenai pembalasan dendam, dan lain-lain. Konten ini yang kemudian diadaptasi sehingga menjadi lebih cocok untuk dibaca anak-anak usia pra-sekolah.

Gaya penceritaan menyesuaikan dengan tahapan pembelajaran yang dilalui oleh usia target, yakni tahapan pra-operasional, yakni dengan menggunakan sudut pandang anak sebagai tokoh utama. Meski bukan benar-benar anak yang melakukan/mengalami semua hal di dalam cerita, namun dengan pendekatan buku peranan, yakni ketika mereka dapat menuliskan nama mereka sendiri sebagai nama tokoh utama, diharapkan anak akan merasa lebih dekat dengan karakter tersebut, dan mampu bersimpati akan petualangan serta pilihan yang harus dipilihnya.

Pilihan-pilihan alur yang ditawarkan dalam setiap cerita dapat menentukan cara cerita itu berjalan, bahkan berakhir. Dengan demikian, satu cerita bisa memiliki lebih dari satu moral hidup yang hendak disampaikan. Semuanya disampaikan dengan ringan dan alami, sehingga tidak membebani pikiran anak.

Bahasa yang digunakan adalah bahasa Indonesia dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD). Cerita disingkat menjadi sebuah cerita pendek. Kalimat-kalimat menjelaskan suatu kegiatan atau impresi dengan padat dan jelas, dan setiap tiga kalimat diberi ilustrasi visual yang menggambarkan adegan dan situasi yang berlangsung.



Gambar 3. Contoh ilustrasi dan narasi yang ditampilkan dalam aplikasi.

Seperti yang telah disinggung sebelumnya, cerita rakyat yang digunakan untuk dijadikan bahan bacaan dalam aplikasi *Poipépin* harus melalui tahap adaptasi, baik dari segi visual maupun narasi. Untuk segi visual karakter dan latar, tema yang diangkat ialah tema fantasi. Pemilihan tema ini didasarkan pada pemikiran untuk dapat menyajikan sesuatu yang berbeda bagi pembaca. Tema fantasi ini dapat ditemukan pada kostum, penggunaan skema warna latar, warna rambut tidak natural (mis: merah muda dan biru muda), dan munculnya elemen-elemen yang tidak dapat ditemukan di dunia yang saat ini kita tinggali. Elemen-elemen ini antara lain flora dan fauna yang unik, proporsi yang amat berbeda untuk setiap karakter (mis: tokoh Raja digambarkan sebagai seorang raksasa dengan pakaian kebesaran dan jenggot putih, sedangkan tokoh lainnya digambarkan seperti pada ilustrasi di atas), dan tekstur pada benda mati dan hidup yang tidak lazim (mis: batu yang berbentuk spiral, pohon dengan daun spiral, dsb).

Untuk penggabungan dari segi narasi, dapat dilihat pada perbedaan alur cerita dengan alur cerita rakyat asli. Contoh dalam perubahan ini, tokoh utama yang semestinya meninggal di tengah-tengah cerita diceritakan hanya pergi ke negeri tetangga untuk sementara waktu.

Pemilihan media didasarkan pada pemikiran bahwa media tersebut haruslah dapat digunakan oleh anak-anak, dan dapat diakses dengan mudah. Media yang dipilih adalah piranti iPad. iPad sangat sederhana dalam penggunaannya, dengan keterbatasan tombol dan lebih mengutamakan fitur layar sentuh. Dimensinya memungkinkan iPad untuk dibawa-bawa dengan mudah, sehingga anak tidak harus terpaksa untuk duduk di satu tempat ketika memainkannya. Ukuran layar tidak terlalu besar, tidak pula terlalu kecil untuk dibaca dan diperhatikan oleh anak, sehingga tidak melelahkannya ketika membaca maupun memerhatikan gambar. Wujud karya ini dalam bentuk aplikasi iPad, dengan tombol-tombol serta fiturnya mirip dengan permainan sederhana yang hanya memerlukan sentuhan ringan (*tap*) untuk dapat dinikmati, dengan asumsi bahwa anak telah mendapatkan akses pada iPad dan teknologi secara umum sebelumnya.

4. Penutup / Kesimpulan

Masukan-masukan yang diterima setelah masa pengujian melingkupi penggunaan ikon dan lebih banyak ilustrasi untuk membantu anak mengenali fungsi suatu tombol dan latar dunia yang hendak disampaikan dalam aplikasi. Eksplorasi tema seharusnya dapat lebih digali, ukuran teks sebaiknya diperbesar. Masukan yang utamanya harus diperhatikan ialah masukan mengenai tema adaptasi visual, yakni tema fantasi.

Tema umum yang ingin diusung dapat pengadaptasian seluruh cerita rakyat dalam aplikasi *Poipépin* adalah tema fantasi. Sejauh ini, modifikasi cerita, pakaian, serta latar tempat dan elemen pendukung lainnya telah berusaha mengangkat tema ini. Namun berdasarkan hasil pengujian yang lalu, pengangkatan tema ini justru terlihat sebaliknya. Tema fantasi seharusnya tidak terbatas, sehingga banyak eksplorasi yang bisa dilakukan. Mulai dari percampuran budaya ke dalam cerita yang sebetulnya sama sekali tidak berhubungan, hingga penggambaran desain karakter dan pakaian, hal-hal ini harusnya bisa dilakukan dengan lebih baik bila benar ingin mengusung tema fantasi. Dalam kenyataannya, eksplorasi dalam penggambaran (baik verbal maupun visual) *Poipépin* terkesan membatasi diri.

Spesifik mengenai permasalahan ini belum sempat dibahas lebih lanjut, tapi asumsi bahwa permasalahan terletak pada penggambaran “fantasi” yang masih terlalu umum boleh jadi benar. Dengan “fantasi yang umum” dimaksudkan pada beberapa kasus, misalnya, tokoh bajak laut Jangoi digambarkan seperti tokoh bajak laut Eropa (dengan pakaian admiral angkatan laut, burung yang hinggap di pundaknya, anak buah yang memakai kaus dan bandana), tanpa ada elemen lain yang menekankan tema itu. Pada intinya, “fantasi” yang dieksplorasi pada aplikasi *Poipépin* masih terkesan seperti mencampurkan beragam budaya dan adat, namun tidak ada sinkronisasi di antaranya, sehingga desain terkesan “mentah”, dan hanya berupa kumpulan stereotip saja.

Selain itu, terdapat beberapa pertanyaan mengenai relevansi cerita rakyat dengan penggambaran yang sama sekali tidak mencerminkan unsur lokal Indonesia. Hal ini disengaja karena yang hendak diangkat bukan cerita rakyat sebagai cerita rakyat Indonesia, bukan juga untuk memperkenalkan budaya dan keunikan Indonesia, melainkan nilai-nilai serta keunikan jalan ceritanya. Cerita rakyat hanya sekedar sarana untuk mempermudah pembuatan cerita yang ingin mengejar tujuan tersebut. Sebagai gantinya, untuk mengklarifikasi bahwa cerita-cerita itu hanya merupakan sebuah gubahan dan bukan sepenuhnya karangan pribadi, disertakan pula opsi pada aplikasi untuk mengetahui cerita rakyat asli yang digunakan sebagai basis cerita tersebut. Anak dapat memilih untuk membacanya. Dalam opsi ini, nama tokoh utama menggunakan nama asli tokoh seperti semestinya, dan anak tidak memiliki pilihan untuk mengubahnya. Visual karakter serta latar pun sebisa mungkin disesuaikan dengan latar tempat dan waktu yang digunakan dalam cerita. Namun hal tersebut belum terlihat jelas di dalam aplikasi, sehingga dapat diperjelas lagi.

Secara umum, respon terhadap aplikasi ini positif, meski banyak hal yang bisa diperbaiki dan ditambahkan. Rekomendasi yang tidak terpaut teknis adalah untuk merekrut lebih banyak sumber daya dan tenaga kerja dalam pembuatannya. Ini menjadi masukan yang sangat bermanfaat bagi perancang pada umumnya, karena meski suatu ide dimiliki oleh satu orang, ide tersebut tidak harus semata-merta direalisasikan oleh satu orang itu saja. Untuk mengejar hasil yang maksimal, seharusnya lebih banyak tenaga kerja yang digunakan.

Ucapan Terima Kasih

Artikel ini didasarkan kepada catatan proses berkarya/perancangan dalam MK Tugas Akhir Program Studi Sarjana Desain Komunikasi Visual FSRD ITB. Proses pelaksanaan Tugas Akhir ini disupervisi oleh pembimbing Hafiz Aziz Ahmad, Ph.D., dan Anjar Anastasia selaku konsultan.

Daftar Pustaka

Pane, Eli Tohonan Tua. <http://www.bppaudnireg1.com/buletin/read.php?id=73&dir=1&idStatus=10> (diakses pada 10 Maret 2014. 22.03)

Masitoh. http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._KURIKULUM_DAN_TEK._PENDIDIKAN/194806261980112-MASITOH/CARA_BELAJAR_ANAK.pdf (diakses pada 24 Februari 2014. 20.53)

Tuslina, Tina. <http://edukasi.kompasiana.com/2012/05/20/membentuk-kepribadian-anak-463587.html> (diakses pada 9 Maret 2014. 05.14)

http://elib.unikom.ac.id/files/disk1/572/jbptunikompp-gdl-achmadsapa-28558-10-unikom_a-2.pdf (diakses pada 4 Maret 2014. 15.55)

http://id.wikipedia.org/wiki/Teori_perkembangan_kognitif (diakses pada 4 Maret 2014. 12.27)

<http://www.nytimes.com/2014/04/12/opinion/sunday/raising-a-moral-child.html> (diakses pada 17 April 2014. 22.10)

<http://pembelajaranuru.wordpress.com/2008/05/20/ciri-kecenderungan-belajar-dan-cara-belajar-anak-sd-dan-mi/> (diakses pada 1 Maret 2014. 11.34)

<http://pembelajaranuru.wordpress.com/2008/05/25/perkembangan-anak-menurut-jean-piaget-dan-vigotsky/> (diakses pada 1 Maret 2014. 19.53)

<http://thesis.binus.ac.id/Asli/Bab2/2006-2-01122-IF-bab%202.pdf> (diakses pada 5 Maret 2014. 16.00)