

Desain Buku Interaktif Cerita Rakyat “Malin Kundang” untuk Anak Berusia 5-7 Tahun

Astrid Lomempow¹⁾, Juniar Vdaya²⁾

Desain Komunikasi Visual, Institut Teknologi dan Bisnis Kalbis
Jalan Pulomas Selatan Kav. 22, Jakarta 13210

¹⁾Email: astrid.lomempow@gmail.com

²⁾Email: juniar@kalbis.ac.id

Abstract: Indonesia is a country filled with culture, including folktales. There are a lot of ways to preserve folktales, and one of them is story books. Through story books, moral values from the stories can flow and reach a lot of people, more importantly the children. Not only that, in 2018 it is said that story books placed on top of the books sellings in Indonesia. This fact brings a new topic, which is reading interest problems in Indonesia. This led to the title of this thesis being “Interactive storybook design of Malin Kundang for children between 5-7 years old” with formulation of the problems includes whether or not interactive storybooks could increase children’s reading interest and can illustrations give impact on children’s reading comprehension. This is a qualitative based research, with its main data obtained from interviews and complimentary datas from questionnaire. Main subject for this research are the representatives of the children within the age of 5-7. Based on the obtained datas, it could be assumed that children prefer storybooks with more visuals than text, the folktales Malin Kundang is the most known and fathomed title by children. Therefore this design process is going to use the story Malin Kundang as the representative for the Indonesian folktales, because of its moral values approved and recommended for children by their representatives, and also that this title is a well known story. And the book itself is planned to be an interactive storybook to pique children’s interests.

Keywords: folktales, interactive, storybook, illustration, children, Malin Kundang

Abstrak: Indonesia merupakan negara yang kaya akan budaya, termasuk diantaranya merupakan cerita rakyat. Salah satu cara untuk terus melestarikan cerita rakyat adalah melalui buku cerita. Melalui buku cerita, inti dan pesan moral yang ingin disampaikan dapat terus mengalir pada semua orang terutama anak yang membacanya. Tidak hanya itu di tahun 2018 dikatakan bahwa buku cerita menempati posisi pertama dalam penjualan buku terbanyak di Indonesia. Hal ini berkaitan dengan masalah lain, yaitu rendahnya minat baca rakyat Indonesia. Perancangan berjudul “Desain Buku Interaktif Cerita Rakyat Malin Kundang untuk Anak Berusia 5-7 Tahun” ini memiliki rumusan masalah berupa apakah buku cerita interaktif dapat meningkatkan minat baca anak, dan apakah ilustrasi dapat membantu pemahaman anak atas cerita rakyat Indonesia. Penelitian ini bersifat kualitatif dengan sumber data primer melalui wawancara dan sekunder melalui kuesioner. Subjek penelitian merupakan wali dari target perancangan buku interaktif. Berdasarkan hasil dari analisa data, diperoleh kesimpulan bahwa anak lebih menyukai buku cerita dengan rasio visual lebih banyak dari teks, cerita rakyat Malin Kundang dikenal dan dipahami oleh mayoritas. Maka dari itu perancangan ini mengambil cerita rakyat Malin Kundang sebagai perwakilan karena secara pesan moral direkomendasikan oleh wali dan memang sudah umum dikenal. Lalu perancangan buku cerita itu sendiri dibuat sebagai buku interaktif agar dapat menarik minat anak.

Kata kunci: cerita rakyat, interaktif, buku cerita, anak, Malin Kundang

I. PENDAHULUAN

Bentuk budaya Indonesia tentunya sangat beragam. Mulai dari kesenian daerah hingga rumah adat, dan salah satu diantaranya adalah cerita rakyat Indonesia. Cerita rakyat adalah cerita yang telah diwariskan secara turun temurun di antara masyarakat. Maka cerita rakyat Indonesia adalah cerita warisan turun temurun di antara masyarakat Indonesia. Buku adalah salah satu cara mewariskan suatu cerita.

Dengan menyalurkan cerita tersebut dalam bentuk tulisan, suatu informasi dapat disimpan dan juga disebarluaskan. Buku cerita anak merupakan jenis buku yang mengkombinasikan tulisan dan gambar. Jenis buku ini merupakan salah satu metode penyampaian cerita rakyat Indonesia, terutama untuk anak. Dengan menggunakan media gambar, anak dapat lebih memahami cerita yang disampaikan.

Tingkat literasi Indonesia pada penelitian di 70 negara itu berada di nomor 62, ujar Staf ahli

Menteri dalam negeri (Mendagri), Suhajar Diantoro pada Rapat koordinasi nasional bidang perpustakaan tahun 2021.[1] Dalam halaman webnya Perpustakaan Nasional juga menyatakan bahwa berdasarkan hasil penelitian UNESCO di tahun 2016, tingkat membaca rakyat Indonesia hanya 0.001%. Hal ini berarti hanya 1 dari 1000 warga yang memiliki minat baca tinggi[2]. Maka dari itu dapat dikatakan bahwa tingkat literasi rakyat Indonesia tidak terlihat mengalami peningkatan, dan dapat disimpulkan serupa bagi minat baca anak.

Penulis melihat bahwa DKV dapat mengambil peran dalam membantu mengatasi masalah ini. Hal ini dapat dilihat dari infografis yang dikeluarkan tirto.id dalam artikelnya pada tanggal 21 November 2018 yang menunjukkan penjualan buku di Indonesia dan lima pangsa pasar terbesar buku di Indonesia yang menunjukkan bahwa buku anak memegang posisi pertama[3]. Dan juga menurut media Kompas, dikatakan bahwa di tengah pandemi ini penjualan online buku di Gramedia meningkat 90 persen. Maka dari itu penulis melihat adanya peluang dengan memanfaatkan momentum ini untuk meningkatkan minat baca anak terhadap cerita rakyat.

Buku interaktif adalah jenis buku yang dapat mendorong pembaca untuk berinteraksi dengan isi buku tersebut, sebagai contoh mengisi teka-teki, dan lainnya. Disini peneliti melihat adanya aspek yang dapat dimanfaatkan dari keunggulan buku interaktif ini. Karena tidak seperti pembelajaran melalui video, anak dapat secara langsung berinteraksi dengan buku, peneliti merasa hal ini dapat menarik minat anak dan dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan minat anak terhadap cerita rakyat Indonesia.

Setelah penulis menyebarkan kuesioner guna memperoleh informasi pendukung perancangan ini, berdasarkan hasil yang kemudian akan lebih diperjelas pada bab empat, penulis memutuskan untuk memilih cerita rakyat Malin Kundang sebagai perwakilan dari cerita rakyat Indonesia. Secara singkat alasan pemilihan judul ini adalah karena Malin Kundang sudah secara umum dikenal, dan juga menurut orang tua, Malin Kundang merupakan judul yang dipilih untuk mendidik anak karena pesan moral dari cerita ini adalah supaya anak tidak durhaka dan menghormati orang tua.

Pada awalnya dalam melaksanakan perancangan ini penulis memberi batasan target usia pada anak berumur lima hingga tujuh tahun, dikarenakan kisaran usia tersebut adalah saat anak menduduki kelas satu hingga tiga sekolah dasar. Akan tetapi setelah menjalankan perancangan, penulis merasakan

alur pengerjaan tugas akhir ini lebih sesuai jika ditujukan untuk anak-anak berusia lima hingga tujuh tahun yang pada umumnya sedang menempuh taman kanak-kanak dan baru memasuki kelas satu sekolah dasar. Maka peneliti memilih judul: “Desain Buku Interaktif Cerita Rakyat “Malin Kundang” untuk Anak Berusia 5-7 Tahun”.

II. METODE PENELITIAN

Masalah yang akan diteliti bersifat sosial dan cenderung subjektif, oleh sebab itu metode penelitian yang akan digunakan oleh peneliti merupakan metode penelitian kualitatif. Alasan dari pemilihan metode ini adalah karena dengan menjalankan metode penelitian kualitatif, peneliti dapat berinteraksi secara langsung dengan keadaan sosial yang ada seperti dengan wawancara, observasi, dan cara-cara lainnya.

A. Budaya

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, arti dari Budaya adalah “Pikiran; Akal Budi”, “Adat istiadat”, “sesuatu mengenai kebudayaan yang sudah berkembang” dan “sesuatu yang sudah menjadi kebiasaan yang sudah sukar diubah”[4]. Sedangkan menurut Koentjaraningrat, kata kebudayaan berasal dari kata buddhayah, bentuk jamak dari kata buddhi yang berarti budi dan akal, yang merupakan bahasa Sansekerta. Koentjaraningrat mengartikan kebudayaan sebagai hasil dari budidan akal[5, p. 9].

Dalam bahasa Inggrisnya, kata budaya diartikan sebagai kata culture, yang diambil dari kata colere yang berarti “mengolah, mengerjakan, menyuburkan dan mengembangkan, terutama mengelola tanah atau bertani” dapat disimpulkan juga menjadi “daya dan aktivitas manusia dalam mengubah alam”[6, p. 28]. Culture, dikatakan oleh Edward

Tylor seorang antropolog, sebagai keseluruhan kompleks yang mencakup pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat serta kemampuan dan kebiasaan lainnya yang diperoleh manusia sebagai anggota masyarakat[7, p. 1].

Berikut pengertian budaya berdasarkan definisi beberapa ahli antropologi:

Marvin Harris mendefinisikan budaya sebagai suatu cara hidup yang didapat secara sosial dalam hidup bermasyarakat, meliputi cara berpikir, perasaan, dan tindakan yang dilakukan berulang-ulang.[8, p. 9]

Clifford Geertz mengatakan bahwa budaya adalah sistem makna dalam bentuk simbolis yang kemudian disusun dan ditransmisikan secara historik dimana melaluinya manusia berkomunikasi,

mengabadikan, serta menumbuhkan pengetahuan dan sikap atas hidup.[8, p. 10]

B. Wujud dan Unsur Budaya

Koentjaraningrat menyebutkan dalam bukunya yang berjudul *Pengantar Ilmu Antropologi* bahwa terdapat tiga macam wujud kebudayaan[9, p. 6], yaitu sebagai berikut: 1. Wujud kebudayaan sebagai kompleks ide, gagasan, nilai, norma, peraturan dan sebagainya; 2. Wujud kebudayaan sebagai kompleks aktivitas tindakan berpola manusia dalam masyarakat; dan 3. Wujud kebudayaan sebagai hasil karya manusia. Wujud-wujud kebudayaan tersebut saling berkaitan satu sama lain dalam kehidupan masyarakat. Sistem budaya yang dibentuk oleh ide dan gagasan memberi arahan kepada aktivitas dan tindakan manusia dalam masyarakat. Tindakan manusia ini kemudian menghasilkan suatu benda konkret. [9, p. 8]

Dalam buku yang sama, Koentjaraningrat juga menyebutkan tujuh unsur dari kebudayaan[9, p. 2], yakni sebagai berikut: 1). Sistem religi; 2). Sistem kemasyarakatan; 3). Sistem pengetahuan; 4). Bahasa; 5). Kesenian; 6). Sistem mata pencaharian; dan 7). Sistem teknologi

Menurut Koentjaraningrat, tujuh unsur kebudayaan tersebut sudah mencakup seluruh kebudayaan manusia di manapun. Unsur kebudayaan menurut Koentjaraningrat ini selaras dengan tujuh unsur kebudayaan yang disebutkan Clyde Kluckhohn sebagai *cultural universals* yang disebutkan ulang oleh Warsito [10, p. 71], yakni: 1). Bahasa; 2). Sistem pengetahuan; 3). Organisasi sosial; 4). Sistem peralatan hidup dan teknologi; 5). Sistem mata pencaharian; 6). Kesenian; dan 7) . Sistem religi

C. Cerita Rakyat

1. folklore

Kata *folklore* merupakan kata majemuk dengan dua kata dasar, yakni *folk* dan *lore*. Alan Dundes melalui Endraswara menjelaskan *folk* sebagai sekelompok orang dengan ciri fisik atau kebudayaan yang serupa sehingga dapat diidentifikasi dan dibedakan dengan kelompok-kelompok lainnya. Sedangkan *lore* dikatakan sebagai tradisi dari *folk*, yang dapat diartikan sebagai kebudayaan yang diwariskan secara turun temurun. Maka *folklore* dapat didefinisikan sebagai bagian dari kebudayaan bersifat kolektif yang tersebar dan diwariskan secara turun temurun, baik dalam bentuk lisan maupun disertai gerak ataupun perantara lainnya.[11, p. 1]. Lalu Endraswara juga menambahkan pernyataan Yadnya mengenai folklor,

Yadnya menyatakan bahwa folklor itu sendiri merupakan bagian dari kebudayaan yang bersifat tradisional, tidak resmi, dan nasional. Pandangan Yadnya ini secara tidak langsung mengatakan bahwa folklor tidak hanya bersifat etnik, ia juga bersifat nasional hanya penyampaiannya dilakukan secara tidak resmi.[11, p. 2]

Jan Harold Brunvand menurut Endraswara membagi folklor ke dalam tiga bentuk, folklor lisan, sebagian lisan dan bukan lisan[11, p. 200]. Folklor lisan dikatakan sebagai folklor dengan bentuk murni lisan, bentuk folklor yang termasuk dalam kategori ini meliputi: 1). *Folkspeech* atau ragam tutur rakyat, seperti logat, gelar kebangsawanan, jabatan tradisional, julukan; 2). Ungkapan tradisional, seperti peribahasa, pepatah, dan sejenisnya; 3). Pertanyaan tradisional, seperti teka-teki Puisi rakyat, seperti pantun, syair, gurindam, dan sejenisnya; dan 4). Cerita prosa rakyat, seperti mite, legenda, dongeng.

Folklor sebagian lisan merupakan folklor yang berbentuk campuran dari lisan dan bukan lisan. Contoh dari bentuk folklor ini adalah bentuk kepercayaan. Kepercayaan masyarakat umumnya awalnya bersifat lisan kemudian ditambah dengan gerak isyarat yang dianggap memiliki makna gaib. Seperti kepercayaan masyarakat atas benda yang dikatakan membawa rezeki.[11, p. 201] Sedangkan folklor bukan lisan adalah bentuk folklor yang dapat diraba atau bentuk gerakan, seperti arsitektur rakyat, kerajinan tangan untuk yang dapat diraba, dan dapat juga berbentuk gerak isyarat tradisional.

2. Pengertian Cerita Rakyat

Endraswara mengatakan bahwa cerita rakyat merupakan bentuk folklor lisan yang diwariskan turun temurun, dengan bentuk berupa mite, legenda, dan atau dongeng[11, p. 47]. Sehingga dapat disimpulkan, cerita rakyat merupakan bentuk kebudayaan yang diekspresikan oleh masyarakat secara lisan yang berhubungan langsung dengan aspek budaya dalam masyarakat sehingga dapat diwariskan secara turun temurun.

D. Jenis Cerita Rakyat

William R. Bascom menjelaskan bahwa mite merupakan cerita prosa rakyat yang benar-benar terjadi serta dianggap suci oleh sang empunya cerita. Mite umumnya ditokohi oleh para dewa atau makhluk setengah dewa, dan peristiwanya terjadi bukan di dunia yang kita kenali sekarang, melainkan dunia lain atau terjadi di masa lampau.[12]

Legenda dikatakan sebagai prosa rakyat yang menyerupai mite, yakni dianggap benar-benar terjadi

namun bukanlah hal yang suci. Berbeda dengan mite, legenda umumnya ditokohi oleh manusia, walaupun terkadang bisa mempunyai kehebatan dan atau dibantu makhluk ajaib. Legenda terjadi di dunia yang kita kenal sekarang ini karena waktu kejadiannya tidak terlalu lampau.[12].

Bascom mendefinisikan dongeng sebagai prosa rakyat yang berbeda dari kedua jenis sebelumnya, jenis ini tidak dianggap nyata oleh yang empunya dan juga tidak terikat oleh waktu ataupun lokasi.[12]

E. Fungsi Cerita Rakyat

Menurut William R. Bascom, cerita rakyat memiliki empat fungsi[12], yaitu: 1). Sebagai sistem proyeksi, di mana cerita rakyat berfungsi sebagai cermin dari ide dan atau gagasan sesuatu yang bersifat kolektif; 2). Sebagai alat pengesahan pranata atau norma khusus dan lembaga kebudayaan; 3). Sebagai alat pendidikan seorang anak; dan 4). Sebagai pengawas dalam pelaksanaan norma dalam masyarakat.

F. Buku Ilustrasi

Kata Ilustrasi dalam KBBI berarti “gambar, baik foto ataupun lukisan, untuk membantu memperjelas isi buku, karangan, dan sebagainya.” juga dapat diartikan sebagai “gambar, desain, atau diagram untuk penghias” dan juga “Penjelasan tambahan berupa contoh, bandingan, dan sebagainya untuk lebih memperjelas paparan.”[4]

Dalam jurnalnya Kristanto mengutip Rasjoyo dalam menerangkan ilustrasi secara etimologi yang berasal dari bahasa latin *illustrate* yang berarti menjelaskan atau menerangkan sesuatu. Sehingga menurutnya dalam arti luas ilustrasi dapat dikatakan sebagai karya seni yang bertujuan untuk menerangkan sesuatu baik cerita, musik ataupun gambar. Ia juga memaparkan pernyataan Garha atas kegiatan menggambar ilustrasi yang dikatakan lebih merujuk pada pembentukan gambar adegan yang menggambarkan suatu peristiwa guna memberi penjelasan.[13]

Kristanto juga menambahkan pendapat Rohidi yang mengatakan bahwa hubungan gambar ilustrasi dengan seni rupa adalah kegiatan menggambar ilustrasi menjadi penggambaran sesuatu dengan memanfaatkan elemen rupa untuk lebih memperjelas suatu teks guna menarik pembaca untuk dapat lebih merasakan kesan dari teks yang disampaikan. Definisi ini selaras dengan pendapat Soedarso atas seni gambar atau seni lukis yang ditujukan untuk kepentingan lain, yakni menemani suatu penjelasan

atau pengertian.[13]. Pada jurnal ini juga Kristanto menyisipkan paragraf yang dikutip dari Martha Thoma dalam Sofyan mengenai pengertian lebih sempit ilustrasi oleh Thoma, dapat disimpulkan paragraf ini menjelaskan bahwa dalam perkembangannya, ilustrasi dan lukisan memiliki alur yang sama baik dalam konteks sejarah dan juga hal lainnya. Kedua hal tersebut mengambil inspirasi dari karya literatur, perbedaan yang nampak hanyalah pada fungsi dari hasil akhirnya, lukisan ada untuk menghiasi suasana sedangkan ilustrasi ada untuk menghiasi naskah dan membantu penjelasan cerita atau peristiwa.[13]

G. Jenis Ilustrasi

Soedarso menjabarkan jenis-jenis ilustrasi berdasarkan penampilannya sebagai berikut, yaitu: [14]: 1). Gambar Ilustrasi Naturalis; 2). Gambar Ilustrasi Dekoratif; 3). Gambar Kartun; 4). Gambar Karikatur; 5). Cerita Bergambar; 6). Ilustrasi Buku Pelajaran; dan 7). Ilustrasi Khayalan.

H. Perancangan Buku

Dalam perancangannya, tentu banyak aspek dari buku yang perlu diperhatikan. Buku itu sendiri merupakan karya publikasi dengan daya tarik dengan format yang tentu dapat menarik perhatian orang sehingga ingin membacanya[15]. Dalam buku terdapat komponen umum seperti isi, format, gaya dan urutan komponen. Berdasarkan fisik dan substansinya, terdapat tiga bagian buku yang perlu diperhatikan dalam perancangannya[16], yakni sebagai berikut:

1. Jaket. Kulit luar yang berfungsi melindungi cover buku dengan tujuan agar buku tidak cepat rusak, tidak setiap buku menggunakan jaket.

2. Cover. Cover buku terdiri atas dua bagian, yakni cover depan dan cover belakang, apabila buku cukup tebal maka ada bagian ketiga, yaitu punggung. Cover merupakan bagian yang melindungi isi buku.

Berikut informasi yang tertera pada cover depan: Judul buku; Nama penerbit atau perusahaan; Logo penerbit atau perusahaan; Simbol trademark; Nomor ISBN; dan Slogan produk.

Sedangkan berikut ini adalah informasi yang terdapat di cover belakang; Nama penerbit atau perusahaan; Logo penerbit atau perusahaan; Petunjuk penggunaan; Keterangan atas negara mana buku dicetak; Keterangan singkat penulis; Nomor ISBN; dan Barcode.

3. Kata Pengantar. Halaman yang umumnya ada sebagai tempat pengarang membuka buku atau juga pengantar seseorang untuk pengarang bukutersebut.

4. Daftar Isi. Halaman berisi informasi atas urutan dari isi buku beserta angka halamannya.

I. Buku Interaktif

Arti dari buku itu sendiri menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia sebagai “lembar kertas yang berjilid, berisi tulisan atau kosong; kitab”. Dan interaktif diartikan sebagai “bersifat saling melakukan aksi; antar hubungan; saling aktif”, “keadaan yang ditandai dengan pertukaran percakapan dari masukan dan keluaran, seperti ketika pengguna memasukkan pertanyaan atau perintah dan sistem segera memberikan tanggapan”[4].

Sehingga dapat disimpulkan bahwa arti dari buku interaktif adalah lembar kertas berjilid, yang dapat menghasilkan aksi, antar hubungan, dan aktif. Buku interaktif sendiri memiliki bermacam-macam bentuk seperti berikut[17]: 1). Buku Interaktif Pop Up; 2). Buku Interaktif Peek-a-boo; 3). Buku Interaktif Pull tab; 4). Buku Interaktif Hidden objects; 5). Buku Interaktif games; 6). Buku Interaktif Participation; 7). Buku Interaktif Play-a-sound; 8). Buku Interaktif touch and feel; dan 9). Buku Interaktif campuran

J. Paper Engineering

Carol Burton, seorang seniman dan juga penulis, dalam bukunya yang berjudul “The Pocket Paper Engineer” mengumpamakan paper engineering sebagai “pesulap” yang membuat suatu hal yang tiga dimensi dapat muncul hanya dengan membalik kertas yang bersifat dua dimensi. [18, p. 7] Dia juga menjelaskan bahwa dengan adanya mekanisme pada kertas ini, maka beragam jenis interaksi dapat terbentuk contohnya pop up, pull tab, gambar yang dapat diputar, dan berbagai jenis interaksi lainnya.

K. Minat Baca

Minat dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia dikatakan sebagai “kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu; gairah; keinginan”[4]. Slameto menjelaskan bahwa minat merupakan kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan[19]. Kegiatan yang diminati ini kemudian diperhatikan terus dengan rasa senang. Minat selalu diikuti perasaan senang yang kemudian menimbulkan kepuasan tersendiri.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, membaca adalah “melihat serta memahami isi dari apa yang tertulis (dengan melisankan atau hanya dalam hati)”[4]. Akhadiah menjelaskan bahwa membaca merupakan suatu kesatuan kegiatan terpadu yang mencakup beberapa kegiatan seperti

mengenali huruf dan kata, menghubungkan bunyi serta makna, serta menarik kesimpulan mengenai maksud bacaan[20].

Setelah melihat pengertian minat dan membaca, maka dapat dikatakan arti dari minat baca adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang kegiatan melihat serta memahami isi dari apa yang tertulis mengenali huruf dan kata, menghubungkan bunyi serta makna, serta menarik kesimpulan mengenai maksud bacaan.

Herman Wahadaniah, dikutip oleh Ratnasari, menjelaskan bahwa minat baca adalah suatu perhatian kuat dan mendalam disertai perasaan senang terhadap kegiatan membaca sehingga dapat mengarahkan seseorang untuk membaca dengan kemauannya sendiri atau dorongan dari luar[21].

L. Teknik Pengumpulan Data

Jenis penelitian yang dipilih merupakan penelitian kualitatif, yang memiliki tiga model format desain, yakni deskriptif, verifikasi, dan grounded research. Menurut Koentjaraningrat, format penelitian deskriptif merupakan suatu model penelitian kualitatif yang bertujuan untuk memberi gambaran rinci mengenai kondisi individu atau kelompok, keadaan, dan atau gejala tertentu. Serta untuk menentukan ada atau tidaknya hubungan dari gejala yang satu dengan gejala lainnya dalam masyarakat.[22]

Penelitian kualitatif itu sendiri menurut Kirk dan Miller, dikutip oleh Lexy Moleong, merupakan suatu tradisi dalam ilmu pengetahuan sosial yang bergantung pada pengamatan manusia dalam lingkungan tersebut serta berhubungan dalam bahasa orang-orang tersebut. Moleong sendiri menambahkan bahwa penelitian kualitatif menurutnya merupakan penelitian yang bertujuan untuk memahami fenomena yang dialami oleh subjek penelitian meliputi perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lainnya, secara holistik dan dengan deskriptif dalam bentuk kata-kata, pada suatu konteks khusus dan memanfaatkan berbagai metode alamiah. Lexy Moleong juga mengutip David Williams yang menyatakan bahwa penelitian kualitatif merupakan metode pengumpulan data pada suatu latar alamiah, menggunakan metode alamiah, dan dilakukan oleh seorang peneliti yang tertarik secara alamiah.[23]

Sehingga dapat disimpulkan bahwa penelitian kualitatif merupakan suatu metode penelitian yang ditujukan untuk mengambil gambaran secara rinci dari suatu hal atau gejala tertentu berdasarkan pandangan atau persepsi subjek penelitian.

1. Wawancara

Wawancara merupakan suatu metode pengumpulan data dengan bertanya langsung pada subjek penelitian, atau pihak-pihak yang terlibat dengan subjek penelitian. Nazir menjelaskan wawancara sebagai proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian melalui proses tanya jawab dengan responden menggunakan panduan wawancara.[24]

Poerwandari mengutip Banister dan lainnya dalam mengartikan wawancara sebagai bentuk percakapan yang diarahkan untuk mencapai tujuan memperoleh pengetahuan mengenai makna subjektif yang dipahami individu atas topik yang diteliti.[25]

Dalam konteks penelitian ini, peneliti merencanakan wawancara ini untuk lebih memahami tema penelitian, yakni pemahaman anak atas cerita rakyat Indonesia. Dengan melakukan wawancara peneliti dapat memperoleh lebih banyak informasi yang bersifat subjektif dan pribadi.

2. Kuesioner

Kuesioner adalah bentuk metode pengumpulan data dengan memberi responden sejumlah pertanyaan tertulis mengenai topik penelitian untuk dijawab. [26, p. 142] Merupakan teknik yang efisien bila peneliti sudah memahami variabel dan tahu dengan pasti apa yang dapat dicari dari responden. Teknik ini juga cocok apabila jumlah responden banyak dan atau tersebar secara meluas.

M. Subjek Penelitian

Subjek dan objek penelitian merupakan target yang menjadi titik pusat dari penelitian dan akan diamati oleh peneliti. Untuk memperoleh data yang diperlukan sebagai dasar dari percangan ini, perlu diadakan penelitian terhadap target usia yang dituju, yakni anak berusia lima hingga tujuh tahun. Untuk mempersempit subjek penelitian guna meningkatkan efektivitas penelitian, subjek penelitian dipersempit menjadi tiga orang wali dari anak berusia lima hingga tujuh tahun sebagai perwakilan dengan mempertimbangkan kondisi pandemi yang ada saat pelaksanaan penelitian.

N. Informan Penelitian

Pemilihan informan merupakan faktor yang penting bagi penelitian kualitatif, karena dapat mempengaruhi data yang akan diterima peneliti. Peneliti untuk penelitian ini memilih untuk menggunakan teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu[26, p. 85], yaitu teknik purposive sample. Pemilihan sampel dengan cara

ini akan berpedoman pada syarat-syarat yang dijabarkan oleh Arikunto[27, p. 183] sebagai berikut: 1). Pengambilan sampel harus didasarkan atas ciri-ciri, sifat atau karakteristik tertentu; 2). Subjek yang diambil sebagai sampel merupakan subjek yang sesuai dengan ciri-ciri key subjects; dan 3). Penentuan karakteristik key subjects dilakukan terlebih dahulu.

Dalam penelitian guna mengumpulkan data pendukung perancangan buku cerita anak dengan tema cerita rakyat Indonesia ini, peneliti memilih informan pertama di lingkungan peneliti adalah seorang ayah yang memiliki anak berusia enam tahun yang merupakan kenalan peneliti. Untuk informan selanjutnya peneliti dapat meminta rekomendasi baik berupa kenalan ibu dengan anak berusia lima hingga tujuh tahun, ataupun ibu dengan anak yang lebih tua dari kisaran usia yang direncanakan karena tetap dapat memberikan data yang diperlukan. Tetapi sebaliknya untuk ibu yang memiliki anak berusia dibawah lima tahun maka akan dinilai penulis kurang sesuai untuk tujuan penelitian.

O. Teknik Analisis Data

Bognan dan Biklen, dalam Moleong[23], menjelaskan bahwa analisis data kualitatif adalah upaya yang dilakukan dengan bekerja dengan data, mengorganisir, memilah menjadi satuan, mensintesiskan satuan tersebut, mencari pola, menemukan apa yang penting, dan memutuskan apa yang akan disalurkan kepada orang lain. Maka dapat disimpulkan bahwa tahapan dari analisis data kualitatif sebagai berikut: Memproses data mentah yang didapat; Hasil proses data disusun secara sistematis; Memproses hasil susunan data untuk mencari poin penting bagi penelitian; dan Mempresentasikan hasil data yang diperoleh.

Moleong juga mengutip penjelasan McDrury atas tahapan analisis data kualitatif sebagai berikut: Mempelajari data, menandai kata kunci dan gagasan dalam data; Mempelajari kata kunci guna membentuk suatu tema; Menuliskan model yang ditemukan; dan Pelaksanaan koding.

Tahapan analisis data menurut McDrury ini menjabarkan proses yang dimulai dari mempelajari data yang telah didapat, saat meneliti data akan ditemukan kata-kata yang berkaitan dengan objek yang diteliti. Kata-kata ini kemudian dijadikan sebagai kata kunci, dan kata kunci yang telah ditentukan tersebut dialami dengan tujuan menentukan suatu tema. Maka dari itu peneliti menetapkan tahapan dari analisis data sebagai berikut ini, dimulai dari melakukan wawancara dengan informan utama,

kemudian hasil wawancarayang didapat diteliti dan dicatat sesuai dengan hasil wawancara. Tulisan ini kemudian dibacakembali dengan melakukan reduksi data, menghasilkan suatu kesimpulan berisi informasi yang peneliti rasa bermanfaat bagi penelitian. Kesimpulan ini kemudian dikumpulkan dan dilihat secara garis besar, menghasilkan suatu gambaran umum yang bermanfaat dan sesuai dengan tujuan dari diadakannya penelitian.

Selain itu, peneliti juga akan menyebarkan kuesioner guna memperoleh informasi secara cepat dari cakupan wilayah yang luas. Bentuk pertanyaan yang digunakan merupakan pertanyaan tertutup dengan jumlah pertanyaan yang relatif tidak banyak. Hasil dari kuesioner akan dianalisis dan diproses untuk memperoleh suatu kesimpulan. Kesimpulan ini kemudian dibandingkan dengan hasil wawancara untuk mendapatkan kesimpulan akhir.

P. Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan seperti yang terlihat pada Gambar 1.



Gambar 1 Metode Perancangan

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dengan mempertimbangkan informasi yang didapat dari bagian terakhir kuesioner ini, juga dengan mempertimbangkan kondisi pandemi sekarang ini, muncul beberapa kriteria yang akan menjadi standar pengambilan keputusan bagi perancangan dari buku interaktif itu sendiri, yakni sebagai berikut: 1). Buku tidak sering dibaca. Maka tidak perlu memikirkan aspek mudah tidaknya membalik halaman, dan juga dapat atau tidaknya aspek interaktif rusak karena buku sering dipegang; dan 2). Perbandingan gambar dengan tulisan. Gambar harus lebih atau sama dengan jumlah tulisan yang ada.

Tabel 1. Data Narasumber

Narasumber	Anak / Adik	Usia Anak / Adik
L	A, E	10, 11
D	M, J, S	8, 9, 13
A	D	6 (Tahun ini 7)

Tentunya dapat dilihat Tabel 1 bahwa hanya satu narasumber yang memiliki anak dalam kisaran usia yang diincar, tetapi penulis menilai hal ini tidak akan menjadi masalah karena biarpun anak-anak tersebut sudah melewati kisaran usia tersebut, narasumber tetap sudah mengalami hal yang sama sehingga dapat memberi informasi yang sangat diperlukan penulis.

Berdasarkan dari hasil data yang telah penulis dapatkan, dapat ditarik beberapa poin sebagai berikut: 1). Anak tidak sering membaca buku, terlebih membaca ulang suatu buku. Maka penyampaian pesan perlu diperhatikan agar anak dapat menarik pesan moral dengan mudah; 2). Visual merupakan faktor yang sangat penting, karena pada masa sekarang ini dimana anak dapat mengkonsumsi berbagai macam media, untuk dapat menarik minat anak diperlukan visual dan aspek yang menarik; 3). Penulisan cerita juga perlu diperhatikan untuk adegan-adegan yang dikatakan dapat memberi pengaruh buruk, seperti adegan mencuri, mengintip, dan lainnya; dan 4). Malin Kundang merupakan pilihan terbaik karena tidak asing bagi anak, dan juga pesan moralnya yang secara umum disetujui oleh pihak wali.

A. Kesimpulan Analisis SWOT

Dengan mempertimbangkan hasil data yang telah diperoleh, penelitian ini kemudian akan menggunakannya sebagai bentuk kriteria dalam analisis SWOT. Bentuk analisis ini perlu dilakukan agar dapat membentuk strategi perancangan dari buku interaktif.

Berdasarkan hasil analisis SWOT dari jenis-jenis buku interaktif yang ada, dapat disimpulkan jenis buku interaktif yang dipilih adalah buku interaktif Pull-tab. Buku Interaktif Pull-tab ini dinilai penulis cocok dengan tujuan perancangan karena berdasarkan analisis SWOT, jenis buku interaktif ini memiliki kelebihan yang mencolok dan kelemahannya lebih minim dibandingkan jenis buku interaktif lain.

B. Strategi Komunikasi

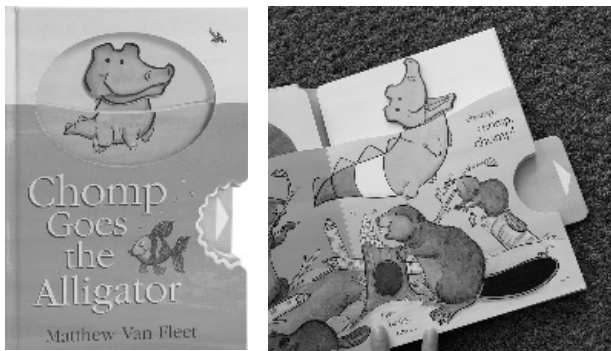
Berdasarkan hasil dari analisis data yang telah dilakukan, cerita rakyat yang dipilih sebagai tema utama proyek ini merupakan “Malin Kundang”. Alasan pemilihan judul ini adalah karena pesan moral cerita ini yang diakui oleh pihak wali penting untuk edukasi anak. Malin Kundang merupakan suatu

cerita rakyat, yang berawal dari sebuah kaba, suatu genre prosa, dari Minangkabau, Sumatera Barat. Cerita ini mengajarkan anak untuk tidak durhaka kepada ibunya, oleh sebab itu seperti yang dikatakan salah satu narasumber, dalam memperkenalkan anak pada cerita rakyat dari sudut pandang seorang wali maka tentunya akan dipilih cerita yang tidak asing serta memiliki pesan yang berguna secara umum. Gaya bahasa yang digunakan dalam penulisan teks cerita Malin Kundang ini adalah gaya bahasa Indonesia sehari-hari. Besar harapan penulis apabila dapat bekerja sama dengan pihak penerbit untuk memperbanyak buku ini, dan apabila pandemi mereda penulis juga ingin bekerja sama dengan perpustakaan yang ada di sekolah dasar agar dapat lebih mudah mencapai target.

C. Strategi Visual

Dalam penentuan konsep visual dalam perancangan buku cerita ini ada beberapa hal yang dijadikan landasan yakni sebagai berikut: Tema utama perancangan ini sendiri, yakni budaya Indonesia; Dapat dimanfaatkan untuk aspek interaktif buku; dan Memiliki unsur yang relatif unik agar dapat lebih menarik minat.

Selain dari poin di atas, penulis juga mengumpulkan beberapa contoh buku cerita interaktif yang sekiranya dapat dijadikan referensi. Berikut buku-buku yang dijadikan sebagai contoh:



Gambar 2 & 3 *Chomp Goes the Alligator*

Setelah melihat contoh buku interaktif pada Gambar 2 dan 3, langkah selanjutnya adalah menentukan konsep utama strategi visual ini. Disini penulis berencana untuk mengarahkan perancangan pada mengarahkan pembaca pada adegan yang tertulis dengan memperlihatkan adegan secara dinamis namun tidak mendominasi. Dengan memanfaatkan jenis buku pull tab, penulis melihat adanya kesempatan untuk memperlihatkan gerakan adegan yang terjadi.

Salah satu cara untuk memperlihatkan adanya gerakan adalah dengan memanfaatkan paper puppet.

Paper Puppet adalah sejenis boneka kertas yang dapat digerakan, maka dengan memanfaatkan hal ini penulis dapat memperlihatkan adegan seakan ada pertunjukan seni yang sedang terjadi. Salah satu contoh dari paper puppet yang berkaitan dengan budaya Indonesia adalah pertunjukan wayang.

Wayang berasal dari bahasa Jawa, merupakan ragam dari kata bayang, yang berarti ruang yang tidak kena sinar karena terlindung benda. [4] G.A.J. Hazeu menambahkan bahwa dalam bahasa Jawa wayang berarti bayangan, begitu juga dalam bahasa melayu, dimana wayang berarti bayang-bayang, samar-samar, menerawang. [28, p. 28]

D. Gaya Ilustrasi

Berarti penyimpanan tidak berbeda biarpun disimpan terbalik. Dan ukuran 21cm tidak hanya mempermudah pengerjaan penulis, tetapi juga nyaman untuk dipegang oleh tangan orang dewasa. Untuk bahan karton yang digunakan tentunya tidak berbahaya untuk anak, namuntetap karena hasil print, tentunya tidak aman untuk dimasukkan dalam mulut anak. Bagi anak kecil tentunya buku hard cover dengan ukuran 21cm terlalu besar dan berat untuk dibaca secara rutin. Tetapi di sini penulis merasa dengan ukuran ini buku dapat menarik minat anak, dan juga dengan meminta peran orang tua untuk membantu anak membaca, buku ini juga dapat menjadi peluang untuk membentuk suatu waktu bersama dengan orang tua dan anak.

E. Hasil Perancangan

Hasil akhir perancangan ini adalah sebuah buku hard cover, agar lebih durable dan juga karena setiap halamannya cenderung tebal. Untuk setiap halamannya menggunakan karton. Untuk engagement, referensi paling utama yang diambil adalah buku cerita *Chomp goes the Alligator* pada gambar 4.9 di atas. Di sisi halaman akan diberi tuas untuk menggerakkan karakter.

Buku akan dibuat dalam bentuk persegi dengan ukuran 21cm, alasan dari penetapan ukuran tersebut adalah karena bentuk persegi

1. Desain Karakter

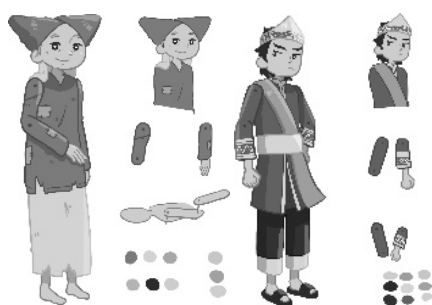
Desain karakter akhir yang dibuat dapat dilihat pada Gambar 4.

2. Komponen

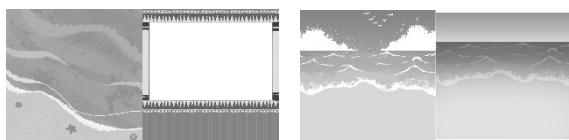
Hasil perancangan komponen yang terdapat dalam buku pada gambar 5,6 dan 7.

3. Hasil Akhir

Detail dari hasil akhir buku seperti berikut: a). Jumlah Halaman: 12; b) Total Adegan: 6 (5 Pull Tab



Gambar 4 Desain Karakter



Gambar 5 & 6 Komponen Background



Gambar 7 Layout Halaman

+ 1 Popup diorama); c). Ukuran Buku: Persegi, 21 cm x 21cm; d) Media: Karton; e) Tebal buku: 4 cm

Gambar 8 dan 9 merupakan foto dari hasil akhir bukuinteraktif ini.



Gambar 8 Tampak Depan Buku



Gambar 9 Punggung Buku

IV. SIMPULAN

Hasil data yang didapat telah melalui beragam proses yang dimulai dari penentuan latar belakang,

hingga analisis data tersebut. Poin-poin yang didapat dari proses analisis data ini kemudian dilanjutkan ke proses perancangan visual cerita rakyat Malin Kundang menghasilkan buku cerita interaktif. Berikut kesimpulan yang didapat dari proses analisis data: 1). Buku cerita merupakan salah satu metode penyampaian budaya, dan menempati posisi 1 dalam penjualan buku. Tetapi tingkat minat baca tetap terus menurun; 2). Untuk dapat menarik minat anak usia 5 - 7 tahun untuk membeli dan membaca buku cerita yang terpenting merupakan aspek visual. Semakin menarik dan atau unik buku, maka anak akan semakin tertarik untuk membuka buku; 3). Untuk mendekati posisi pada tujuan, alangkah baiknya bila dapat bekerja sama dengan penerbit, tetapi setelah pandemi selesai dapat juga diserahkan pada perpustakaan sekolah dasar; dan 4). Malin Kundang merupakan cerita rakyat yang paling direkomendasikan oleh narasumber jika ingin mengedukasi anak. Dikarenakan pesan moralnya yakni hormatiorang tua, jangan durhaka.

V. DAFTAR RUJUKAN

- [1] TRIBUNNEWS. "Tingkat Literasi Indonesia di Dunia Rendah, Ranking 62 Dari 70 Negara" <https://www.tribunnews.com/nasional/2021/03/22/tingkat-literasi-indonesia-di-dunia-rendah-ranking-62-dari-70-negara> (accessed Mar. 25, 2021).
- [2] Perpustakaan Nasional Republik Indonesia. "Komisi X DPR RI: Atasi Rendahnya Minat Baca Dengan Gerakan Literasi." <https://www.perpusnas.go.id/news-detail.php?lang=id&id=200225061154dm6MKQBYy> (accessed Nov. 21, 2020).
- [3] Tirto. "Melawan Tren Buku Cerita Anak di Indonesia." <https://tirto.id/melawan-tren-buku-cerita-anak-di-indonesia-dajr> (accessed Mar. 08, 2021).
- [4] E. Setiawan, "Kamus besar bahasa Indonesia (KBBI)," Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kemdikbud (Pusat Bahasa), vol. 2016, 2012, [Online]. K. Koentjaraningrat, "Kebudayaan, mentalitas dan pembangunan," 2004, Accessed: Nov. 21, 2020. [Online]. Available: <http://repository.um-palembang.ac.id/id/eprint/8986>.
- [5] J. Tri Prasetyo, "Ilmu Budaya Dasar MKDU," Jakarta: PT. Rineka Cipta, 1998.
- [6] E. B. Tylor, Primitive Culture. Courier Dover Publications, 2016.
- [7] S. J. Baran, "Pengantar Komunikasi Massa Melek Media dan Budaya," Jakarta: Erlangga, 2012.
- [8] Koentjaraningrat, Ilmu Pengantar Antropologi. RINEKA CIPTA, 2015.

- [9] H. R. Warsito, "Antropologi Budaya," Yogyakarta: Ombak, 2012.
- [10] S. Endraswara and M. Hum, "Folklor Nusantara," Yogyakarta: Ombak, 2013, [Online]. Available: http://staffnew.uny.ac.id/upload/131872518/penelitian_folklor-nusantaradamicetak.pdf.
- [11] Efrison, "ANALISIS CERITA TUPAI JANJANG: TEORI FUNGSI WILLIAM R BASCON," Ceudah, vol. 7, 2018, [Online]. Available: <https://jurnalbba.kemdikbud.go.id/index.php/ceudah/article/view/45>.
- [12] K. Kristanto, "Gambar Ilustrasi Buku Cerita Anak-Anak Sebagai Pelestarian Dan Pengembangan Budaya Di Era Globalisasi," Malih Peddas, vol. 1, no. 2, 2011. doi: 10.26877/malihpeddas.v1i2.302
- [13] N. Soedarso, "Perancangan Buku Ilustrasi Perjalanan Mahapatih Gajah Mada," Humaniora, vol. 5, no. 2. p. 561, 2014, doi: 10.21512/humaniora.v5i2.3113.
- [14] A. Kusrianto, Panduan Desain Komunikasi Visual. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2006.
- [15] Sutopo, Metodologi Penelitian Kualitatif. Surakarta: UNS, 2006.
- [16] F. Wiliyanto, H.D. Waluyanto and A. Zacky, "Perancangan Buku Interaktif Pengenalan dan Pelestarian Sugar Glider di Indonesia Bagi Anak 7-12 Tahun" Yogyakarta, 2013, [Online]. Available: <https://media.neliti.com/media/publications/85921-ID-perancangan-buku-interaktif-pengenalan-d.pdf>.
- [17] B. Carol, "The Pocket Paper Engineer: Basic forms" Inggris: Popular Kinetics Press, 2005, [Online]. Available: https://www.google.co.id/books/edition/The_Pocket_Paper_Engineer/4O3-JhNnueAC?gbpv=1.
- [18] Slameto, Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya. Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2007.
- [19] Akhadiyah, Sabarti, dkk. Bahasa Indonesia I. Jakarta: Depdikbud, 1991.
- [20] Y. Ratnasari, Pengaruh Pergaulan Teman Sebaya Terhadap Minat Baca Siswa Kelas V SD Negeri Bojongsari 1 Kabupaten Purbalingga. Yogyakarta, 2011.
- [21] Koentjaraningrat, Metode-metode Penelitian Masyarakat. PT. Gramedia Pustaka Utama, 1997.
- [22] L. J. Moleong, "Metodologi penelitian kualitatif," 2019.
- [23] M. Nazir, "Metodologi Penelitian.[Research Method]," Ghalia Indonesia. Jakarta. [Bahasa Indonesia], 2009.
- [24] E. K. Poerwandari, "Pendekatan kualitatif dalam penelitian psikologi," Jakarta: LPSP3 Fakultas Psikologi Universitas Indonesia, vol. 2, 1998.
- [25] Sugiyono, Metode penelitian pendidikan: (pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R & D). Alfabeta, 2013.
- [26] Y. Riyanto, "Metodologi Pendidikan," Jakarta: SIC, 2001.
- [27] Amir Mertosedono, Sejarah Wayang, Asal-Usul, Jenis dan Cirinya. Semarang: Dahara Prize, 1994.