

CERITA BERGAMBAR 'MEN TIWAS TEKEN MEN SUGIH' BERBASIS ANDROID

I Gusti Ngurah Putu Reksa Antare¹, I Ketut Setiawan²

^{1,2}Program Studi Teknik Informatika, STMIK STIKOM Indonesia, Jl. Tukad Pakerisan No.97, Panjer, Denpasar, Bali 80225 Indonesia

Email: Yogar692@gmail.com¹, wen@stiki-indonesia.ac.id²

Received: 07-11-2020

Revised: 21-01-2021

Accepted: 04-02-2021

Abstrak : Di dalam cerita rakyat terkandung banyak nilai positif yang bisa dijadikan media pembelajaran khususnya untuk anak-anak. Tenggelamnya cerita rakyat dipengaruhi oleh hilangnya tradisi mendongeng orang tua kepada anak. Selain itu dongeng yang disampaikan secara lisan atau buku cerita terkesan membosankan untuk anak-anak dikarenakan mereka sudah terlanjur 'akrab' dengan *smartphone* yang menyediakan berbagai jenis hiburan dengan akses yang sangat mudah. Lambat laun cerita rakyat yang merupakan warisan nenek moyang sejak jaman dulu perlahan akan semakin menghilang. Penelitian ini bertujuan untuk mewujudkan sebuah pengembangan cerita rakyat berupa cergam berbasis *mobile android* dengan mengangkat sebuah cerita rakyat Bali berjudul Men Sugih teken Men Tiwas. Metode pengumpulan data terdiri dari 3 metode, yaitu wawancara, observasi dan kuesioner dengan analisis data menggunakan metode *Human Centered Design*. Cerita bergambar Men Sugih teken Men Tiwas berbasis *mobile android* ini menunjukkan hasil yang positif, sebagai media alternatif untuk menarik minat anak-anak dalam mengenal cerita rakyat dengan kemasan yang modern.

Kata kunci: cerita rakyat Bali, Men Sugih teken Men Tiwas, cerita bergambar, *mobile android*

Abstract : Folktales contain many positive values that can be used as learning media, especially for children. The loss of folktales can be influenced by the loss of storytelling tradition by parents to their children. Moreover, the stories which are being told orally or contained in the books seem boring for children because they have been already 'closed' with the *smartphone* which provides many types of entertainment with easier access. Gradually, the folktales which were inherited by our ancestors from a long time will be lost. This research aims to create a development of folktales in the form of comics based on *mobile android* by taking a Balinese story entitled Men Sugih Teken Men Tiwas. Data collection method consists of 3 methods namely interview, observation, and questionnaire with data analysis uses the *Human Centred Design* method. The comic story entitled Men Sugih Teken Men Tiwas based on *mobile android* shows a positive result, as alternative media to attract the children's interest to know about folktales with more modern packaging.

Keywords: Balinese folktales, Men Sugih teken Men Tiwas, comic story, *mobile android*

PENDAHULUAN

Kearifan lokal merupakan kekayaan bangsa yang perlu diberi perhatian khusus, terlebih ketika berbicara tentang melestarikan dan memperkenalkannya kepada anak-anak. Sebagai generasi penerus bangsa, anak-anak sangat penting untuk dikenalkan pada kearifan lokal ditengah derasnya arus teknologi saat ini, salah satunya internet dan *gadget/ smartphone*. Akses yang semakin mudah membuat anak-anak semakin mengarah pada budaya luar, dan semakin jauh hingga melupakan kearifan lokal daerahnya. Memperkenalkan kebudayaan kepada generasi muda, khususnya anak-anak, dilakukan dengan berbagai cara, salah satunya melalui cerita rakyat atau dongeng. Cerita rakyat adalah jenis cerita yang mengisahkan tentang kejadian yang muncul di suatu tempat atau terkait tentang asal muasal suatu tempat (Munajah, 2018). Pada umumnya cerita rakyat sering diceritakan dalam bentuk kisah binatang, manusia ataupun para Dewa. Cerita rakyat merupakan gambaran identitas masyarakat yang mengisahkan sejarah satu budaya setempat (Setiawan, 2019). Pada zaman dahulu banyak orang tua menceritakan cerita rakyat atau dongeng kepada anak-anaknya sebagai pengantar tidur. Kegiatan mendongeng pun dapat dilakukan di sekolah di mana mendongeng digunakan sebagai sarana untuk mentransfer karakter positif bagi peserta didik (Hetilaniar, 2018). Dalam istilah Bali, mendongeng atau menceritakan cerita rakyat disebut dengan "*mesatua*". *Satua* merupakan suatu jenis karya sastra Bali Purwa yang tidak terikat oleh bait, irama, dan anonim (Prasada, Putrama dan Pradnyana, 2018). *Satua* juga digunakan untuk menyampaikan suatu pesan atau amanat kepada seseorang, yang biasanya mengandung unsur pendidikan, khususnya dalam etika, moral dan budi pekerti (Pradnya Paramitha, 2020). Cerita rakyat juga memiliki peran dalam perkembangan holistik anak, di mana cerita rakyat mengajarkan kepada anak-anak bahwa manusia memiliki perasaan cinta, marah, benci, sedih dan gembira, dilahirkan dan mati (Anafiah, 2015).

Seiring perkembangan teknologi di zaman sekarang ini, membuat budaya mendongeng ini semakin menurun dan dilupakan oleh masyarakat Bali. Cerita *satua* Bali semakin jarang diketahui oleh anak-anak, dan buku-buku *satua* Bali juga semakin jarang ditemukan saat ini dibanding komik dengan cerita yang berasal dari luar Bali. Perkembangan teknologi seperti *smarthphone* menjadi dampak besar penurunan minat baca anak-anak terhadap cerita rakyat ataupun sastra lokal. Hal ini disebabkan karena budaya dan sastra tradisional kalah menarik dengan berbagai aplikasi maupun film animasi yang ada di *smartphone* (Putu, Dewi dan Setiawan, 2020).

Berdasarkan hasil wawancara dengan I Putu Gede Ary Wicahyana (Wicahyana, 2020), selaku pendiri dari Tantraz Studio, Sangut Delem Chanel, dan KaturNusantara. Wicahyana mengatakan bahwa di era globalisasi sekarang ini, cerita-cerita *satua* Bali semakin berkurang peminatnya. Akibatnya, lambat laun cerita ini ditakutkan akan semakin terkikis hingga akhirnya menghilang. Padahal, cerita-cerita *satua* Bali sangat baik untuk digunakan sebagai media pembelajaran untuk anak-anak agar dapat mengambil pesan moral dalam cerita tersebut untuk membentuk karakter anak menjadi jauh lebih baik. Wicaksana juga menambahkan bahwa menurunkan minat anak pada dongeng tidak bisa terlepas dari peran serta orang tua yang mulai jarang melakukan tradisi mendongeng, selain itu juga dengan kemajuan teknologi *smartphone*, mendengarkan dongeng menjadi hal yang membosankan untuk anak-anak. Sedangkan dongeng dengan kemasan buku membuat anak-anak malas membaca karena buku dongeng cenderung isinya didominasi tulisan (Gilang, Sihombing dan Sari, 2017). Hal ini menyebabkan anak-anak menjadi cepat bosan. Hal serupa juga disampaikan oleh salah satu pendongeng kondang Bali yaitu Made Taro. Disampaikan dalam sesi wawancara, bahwa cerita rakyat mulai terkikis di tengah kemajuan teknologi saat ini (Taro, 2020).

Teknologi saat ini berkembang begitu pesat dan sulit untuk dibendung, namun kearifan lokal tentu tidak bisa juga dibiarkan tenggelam begitu saja. Kearifan lokal merupakan nilai-nilai yang melekat, bermakna dan telah menjadi suatu hal yang biasa dikerjakan oleh penduduk setempat (Tatminingsih dan Novita, 2016). Dalam perkembangannya cerita rakyat menjadi salah satu media yang memperkenalkan kearifan lokal kepada anak-anak. Perubahan adalah sesuatu yang wajar terjadi namun perubahan sebaiknya tidak menenggelamkan hal yang baik, apalagi cerita rakyat dengan mengandung banyak pesan moral yang merupakan warisan leluhur, sehingga wajib dijaga keberlangsungan serta kelestariannya agar bisa bertahan ditengah gejolak perkembangan teknologi saat ini.

Salah satu alternatifnya adalah mengemas cerita rakyat atau dongeng menjadi sebuah cerita bergambar (cergam). Cergam atau cerita bergambar memiliki kelebihan yaitu adanya gambar yang mendukung tulisan dari suatu cerita. Gambar memiliki kelebihan yaitu mudah diterima oleh anak-anak mengingat masa anak-anak lebih mudah mengingat gambar daripada tulisan (Natalia dan Setiawan, 2020). Hal ini tentu akan membuat anak-anak lebih tertarik untuk membaca. Cerita bergambar dapat membantu anak-anak untuk menstimulasi dan mengembangkan daya observasi dan imajinasi mereka (Loarid, Waluyanto dan Zacky, 2015). Cerita bergambar mengandung ilustrasi yang bisa mendukung kepekaan seni dan perkembangan estetika anak. Cergam juga membantu anak-anak untuk memahami pesan yang ingin disampaikan dalam sebuah cerita rakyat (Chandra, Swandi dan Sutopo, 2013)

Kegemaran anak-anak saat ini dengan *smartphone* juga sulit untuk dihentikan, ditambah dengan pandemi saat ini, bahkan anak-anak Sekolah Dasar sudah belajar secara daring dengan menggunakan *smartphone*. *Smartphone* menjadi benda yang sulit dipisahkan dari anak-anak, ditambah memang sedari awal anak-anak sudah terbiasa menggunakan *smartphone* karena berbagai hal yang disukai anak-anak tersedia di dalamnya, baik game, lagu, dan video. Untuk

mengakomodasi hal tersebut maka dikemaslah cergam tersebut dengan media berbasis *mobile*. Selain itu, dengan bantuan cergam berbasis *mobile*, membuat anak-anak tidak akan lupa dengan budayanya, karena dengan bantuan cergam berbasis *mobile* mampu menumbuhkan keingintahuan anak-anak akan cerita rakyat atau dongeng di masyarakat (Ismail, 2018). Dengan mensinergikan cergam dan aplikasi android, cergam bisa dikombinasikan dengan efek animasi dan juga suara untuk mendukung cergam tersebut untuk membuat anak-anak menjadi lebih tertarik untuk membaca.

METODE PENELITIAN

Pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini terdiri dari 3 metode, yaitu wawancara, observasi dan kuesioner. Metode observasi dilakukan untuk melihat kondisi serta pola perilaku anak-anak saat ini yang semakin 'akrab' dengan *smartphone*. Hal ini digunakan sebagai acuan pemilihan media nantinya agar sesuai untuk anak-anak sebagai target utama media. Selanjutnya metode wawancara digunakan untuk mendapatkan informasi terkait permasalahan saat ini yaitu tentang kondisi cerita rakyat yang semakin tenggelam. Wawancara dilakukan kepada dua orang narasumber yaitu Putu Gde Ary Wicahyana selaku komikus sekaligus animator yang merupakan pendiri dari Tantraz Studio, Sangut Delem Chanel, dan KaturNusantara serta I Made Taro selaku Maestro dongeng dan permainan tradisional Bali. Selanjutnya kuesioner dilakukan untuk mendapatkan informasi terkait dengan aplikasi yang sering digunakan oleh anak-anak pada *smartphone* mereka, serta apa saja yang dilakukan dengan *smartphone*. Pada metode kuesioner juga didapatkan data terkait konsep visual karakter yang disukai anak-anak sehingga bisa diaplikasikan pada cerita bergambar.

Berdasarkan hasil kuesioner, 100% anak-anak menggunakan *smartphone*. Sedangkan aplikasi yang paling sering mereka gunakan adalah aplikasi Google Meet untuk keperluan pembelajaran daring, lalu Youtube untuk menonton video, aplikasi

Line dan Whatsapp untuk berkomunikasi, serta aplikasi game untuk bermain game. Terkait gaya visual karakter yang disukai, anak-anak diperlihatkan beberapa contoh karakter mulai dari karakter bergaya realis dengan proporsi yang normal, lalu karakter dengan gaya kartun atau karikatur, kemudian karakter dengan gaya robot, dan karakter dengan gaya monster. 85% memilih gaya kartun atau karikatur, sedangkan sisanya memilih karakter robot sebesar 8% dan monster 7%.

Responden yang digunakan pada pengumpulan data kuesioner adalah anak-anak sekolah dasar kelas IV dan V di SD 8 Peguyangan, Denpasar Bali. Jumlah keseluruhan responden dari 2 kelas tersebut adalah 44 orang siswa. Pemilihan anak SD karena user atau pengguna dari cergam ini adalah anak-anak khususnya anak SD sebagai media pembelajaran terkait budi pekerti yang dikemas dalam cergam berbasis *mobile*. Rumus yang digunakan untuk menghitung jumlah sampel minimal dalam penelitian ini adalah rumus Slovin (Sugiyono, 2019), dengan *margin of error* sebesar 5% atau 0,05. Maka rumusnya dapat dijabarkan sebagai berikut;

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Keterangan :

n = Jumlah Minimal Sampel

N = Jumlah Populasi

e^2 = Presisi (Ditetapkan 5% dengan tingkat keakuratan 95%)

Sehingga perhitungannya menjadi $n = 44 / (1+(44 \times 0,05^2))$, maka n atau jumlah sampel minimal dari 44 populasi pada margin of error 5% sejumlah 40 orang.

Setelah proses pengumpulan data, analisis dilakukan secara terperinci dengan metode *Human Centered Design*. Metode *Human Centered Design* merupakan sebuah rangkaian proses perancangan yang terstruktur dan menitikberatkan kepada pencapaian berupa solusi terhadap masalah, kebutuhan, kemampuan serta pola perilaku pengguna sebagai individu ataupun kelompok secara spesifik (Alhamdi, Ahmad dan Sihombing, 2020). Tahap perancangan dengan

menggunakan pendekatan *Human Centered Design* terbagi menjadi empat tahapan yaitu: *Observation*, *Idea Generation (ideation)*, *Prototyping* dan *Testing* (hasil uji coba dalam tahap testing diuji dengan menggunakan metode *Human Centered Design Toolkits: Test Planning, User Journey, dan Test Finding*). Untuk *user/partisipannya* adalah sama dengan responden ketika melakukan pengumpulan data kuesioner, tujuannya adalah untuk melihat perkembangan dari responden sebelum menggunakan media dan setelah menggunakan media.

HASIL DAN DISKUSI

Konsep Perancangan

Cerita yang akan diangkat ke dalam cergam yaitu cerita Men Sugih teken Men Tiwas. Cerita ini berkisah tentang dua orang yang berbeda status sosialnya. Men Sugih (dalam Bahasa Bali) atau dalam Bahasa Indonesianya berarti Si (dia perempuan) kaya, sesuai namanya merupakan orang kaya, namun memiliki sifat sombong, iri hati serta suka jahat kepada orang miskin. Sedangkan Men Tiwas (dalam Bahasa Bali) berarti Si (dia perempuan) miskin. Walaupun miskin, Men Tiwas adalah orang baik, suka menolong, dan selalu tabah dalam menghadapi masalah (Pradnya Paramitha, 2020).

Pemilihan judul ini karena di dalam cerita Men Sugih teken Men Tiwas terkandung nilai-nilai moral tentang moral, yaitu jangan suka iri hati, tamak, rakus, serta jahat kepada orang yang sedang dalam masalah. Selain itu juga sifat rajin, sabar bahwa semuanya pasti akan ada hikmahnya. Makna-makna tersebut cukup relevan untuk dijadikan media pembelajaran terhadap anak-anak agar meneladani sifat-sifat yang baik di dalam cerita dan menjauhi sifat-sifat yang kurang baik.

Ide dasar dari perancangan cerita bergambar Men Sugih teken Men Tiwas ini adalah mengembangkan cerita rakyat yang awalnya berbentuk lisan ataupun ditulis dalam buku cerita menjadi sebuah aplikasi berbasis android dengan wujud sebuah cergam atau cerita bergambar. Visualisasi dari cergam Men Sugih teken

Men Tiwas menggunakan konsep visual kartun dengan warna cerah yang sesuai dengan karakter umur anak-anak. Cergam dikombinasikan dengan suara serta beberapa efek animasi agar menarik untuk dibaca oleh anak-anak. Cergam Men Sugih teken Men Tiwas ini menggunakan dua Bahasa yaitu Bahasa Indonesia dan Bahasa Bali. Tujuannya adalah juga sebagai salah satu bentuk pelestarian Bahasa Bali untuk anak-anak.

Konsep Cerita

Cerita atau narasi dari cerita Men Sugih teken Men Tiwas ini dijabarkan dalam bentuk skenario yang terbagi dalam 19 halaman. Skenario adalah penjabaran serangkaian alur cerita menjadi bentuk naskah. Skenario diperlukan selain untuk menentukan isi dari setiap halaman atau momen cerita yang diperlukan juga untuk mengetahui jumlah halaman yang diperlukan. Berikut adalah skenario dari cergam Men Tiwas teken Men Sugih berbasis android.

Tabel 1 Skenario cerita Men Sugih teken Men Tiwas

Hal.	Isi cerita
1	<i>Ada sebuah cerita berjudul Men Sugih dan Men Tiwas. Men Sugih adalah orang kaya, namun pelit dan sirik, serta jahat terhadap orang miskin. Men Tiwas seperti Namanya adalah orang miskin, namun sifatnya baik, serta tidak pernah memiliki sifat jahat kepada orang lain. Men Tiwas kesehariannya mencari kayu bakar di hutan untuk dijual ke pasar.</i>
2	<i>Pada suatu Ketika, Men Tiwas pergi ke rumah Men Sugih untuk meminta api. Di sana Men Sugih berbicara, "Eh kamu tiwas, carikan dulu aku kutu, jika sudah habis semua kutuku, nanti aku kasi kamu beras"</i>
3	<i>Kemudian Men Tiwas mencarikan kutu dari Men Sugih. Hingga siang baru selesai. Men Tiwas diberi upah beras sebakul, segera kemudian beras tersebut dibawa pulang oleh Men Tiwas untuk kemudian dimasak</i>
4	<i>Men Sugih di rumahnya kembali menyisir rambutnya, dan menemukan seekor kutu. Segera Men Sugih menuju rumah Men Tiwas, lalu bicara, "Ehh kamuTiwas, ini aku masih menemukan satu kutu, sini kembalikan beras aku tadi"</i>
5	<i>Men Tiwas menjawab, "Yahh, berasnya tadi sudah saya masak". Men Sugih menjawab, "Ya nasi itu saja dibawa ke sini sebagai penggantinya!". Nasi yang sudah hendak matang itu lalu diambil semua sampai dengan pancinya dibawa pulang oleh Men Sugih.</i>
6	<i>Beberapa waktu kemudian datang lagi Men Sugih, "Ehh , tadi kamu minta api dan kayu bakarku". Lalu api dan kayu bakar seikat besar diambil oleh Men Sugih. Men Tiwas diam termenung dengan nasibnya yang seperti ini.</i>
7	<i>Besoknya Men Tiwas disuruh menumbuk padi oleh Men Sugih di mana nanti akan diberi upah beras dua bakul</i>

-
- 8 *Men Tiwas mau menumbuk padi sampai selesai, lalu diberi upah beras dua bakul, kemudian Men Tiwas segera pulang lalu memasak. Men Sugih kemudian memeriksa beras yang ditumbuk tadi, dan menemukan 2 kulit biji padi.*
-
- 9 *Segera ia menuju rumah Men Tiwas dan bicara, "Ehh tiwas ini berasnya masih ada dua kulit padinya. Sekarang segera kembalikan beras yang sudah dimasak itu semuanya.*
-
- 10 *Suatu Ketika Men Tiwas pergi ke hutan, seperti biasa mencari kayu bakar dan sayur. Tiba-tiba datang kijang lalu bicara, "Eh Men Tiwas apa yang kamu cari di sana?" Jawab Men Tiwas, "Saya mencari kayu bakar dan sayur". "Untuk apa mencari sayur?". Jawab Men Tiwas, "Untuk saya jadikan sayur dan juga saya jual". "Ehh Tiwas, jika kamu mau memasukkan tanganmu ke pantatku, di sana ada hadiah untukmu!"*
-
- 11 *Kemudian Men Tiwas memasukkan tangan ke dalam pantat kijang tersebut. Baru ditarik tangannya, tiba-tiba tangan Men Tiwas sudah banyak berisi emas dan permata. Setelah itu sang kijang menghilang. Men Tiwas sangat senang kemudian bergegas pulang ke rumahnya.*
-
- 12 *Sampai di rumah, Men Tiwas pergi ke pengrajin emas untuk membuat gelang, cincin dan kalung. Men Tiwas sekarang mendadak kaya raya, anaknya juga semua memakai perhiasan, dan kemudian dia keluar berbelanja. Kemudian dilihatlah oleh Men Sugih.*
-
- 13 *Men Sugih kemudian berkunjung ke rumah Men Tiwas dan bertanya, "Ehh tiwas, di mana kamu mendapat perhiasan itu?". Jawab Men Tiwas, "Gini kak, kemaren saya pergi ke hutan mencari kayu bakar serta sayur paku, tiba-tiba ada kijang yang menyuruh untuk memasukkan tanganku ke pantatnya. Baru saya tarik tangan saya mendapatkan banyak emas dan permata". Mendengar penjelekan itu, Men Sugih segera pulang.*
-
- 14 *Esok harinya Men Sugih mendahului pergi ke hutan, Men Sugih pura-pura menjadi orang miskin, dan mencari kayu bakar serta sayur.*
-
- 15 *Tiba-tiba datang kijang dan berkata, "Siapa itu?". Jawab Men Sugih, "saya Men Tiwas, dari dua hari tidak makan". Men Sugih senang dalam hati karena bertemu dengan kijang. Kemudian kijang itu bicara, "Ehh Tiwas, sini masukkan tanganmu ke pantatku!"*
-
- 16 *Begitu masuk tangan Men Sugih, lalu kijang tersebut menarik dan menyeret Men Sugih ke dalam semak berduri.*
-
- 17 *Men Sugih merintih dan meminta tolong, "Saya minta maaf, tolong saya, saya kapok!". Sampai di jurang baru dilepaskan, tubuh Men Sugih penuh luka dan dia pingsan.*
-
- 18 *Ketika dia tersadar, dia merangkak pulang ke rumahnya. Sampai di rumahnya dia jatuh sakit dan tidak beberapa lama akhirnya meninggal.*
-
- 19 *Begitulah akibat dari orang yang tamak, rakus, iri hati serta jahat kepada orang yang tidak mampu.*
-

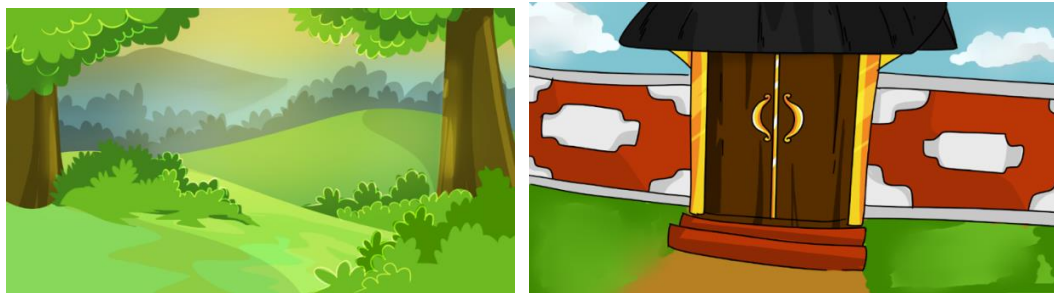
Konsep Visual

Karakter dalam cergam ini ada dua yaitu Men Sugih sebagai karakter jahat, dan Men Tiwas sebagai karakter baik. Men Sugih diilustrasikan sebagai karakter kaya namun sombong, dengan raut muka yang sinis dan selalu iri hati. Sedangkan Men Tiwas diilustrasikan sebagai karakter miskin namun baik hati. Pakaian yang lusuh dan raut muka yang selalu bersedih. Gaya visual karakter dan latar belakang menggunakan gaya karikatural yaitu penggambaran karakter yang bertolak

belakang dengan realita, dimana umumnya ukuran kepala lebih besar daripada tubuh serta dengan ekspresi yang cenderung dilebih-lebihkan (Santoso, 2013).



Gambar 1. Karakter Men Sugih dan Men Tiwas
(Sumber: Ilustrasi oleh Antare, 2020)



Gambar 2. Ilustrasi latar belakang cergam
(Sumber: Ilustrasi oleh Antare, 2020)

Konsep Media

Cergam ‘Men Sugih teken Men Tiwas’ ini terbagi menjadi tiga, yaitu pembukaan, isi dan penutup. Pada bagian pembukaan terdiri dari 3 halaman, yaitu halaman judul yang memiliki 4 tombol, 2 tombol berada di pojok kiri atas, yaitu tombol keluar yang ditandai dengan tanda silang, kemudian tombol pengatur suara (*on/mute*). Sedangkan 2 tombol lainnya berada di bawah judul yaitu tombol ‘MULAI’ dan tombol ‘TENTANG’. Tombol ‘mulai’ jika diklik akan mengarahkan pada tombol pemilihan ‘Bahasa’, yaitu ‘Bahasa Indonesia’ atau ‘Bahasa Bali’. Ketika salah satu ‘Bahasa’ dipilih maka akan langsung menuju halaman isi dengan bahasa yang

digunakan sesuai dengan bahasa yang dipilih. Kemudian tombol 'tentang' berisi judul, versi serta pengembang media.

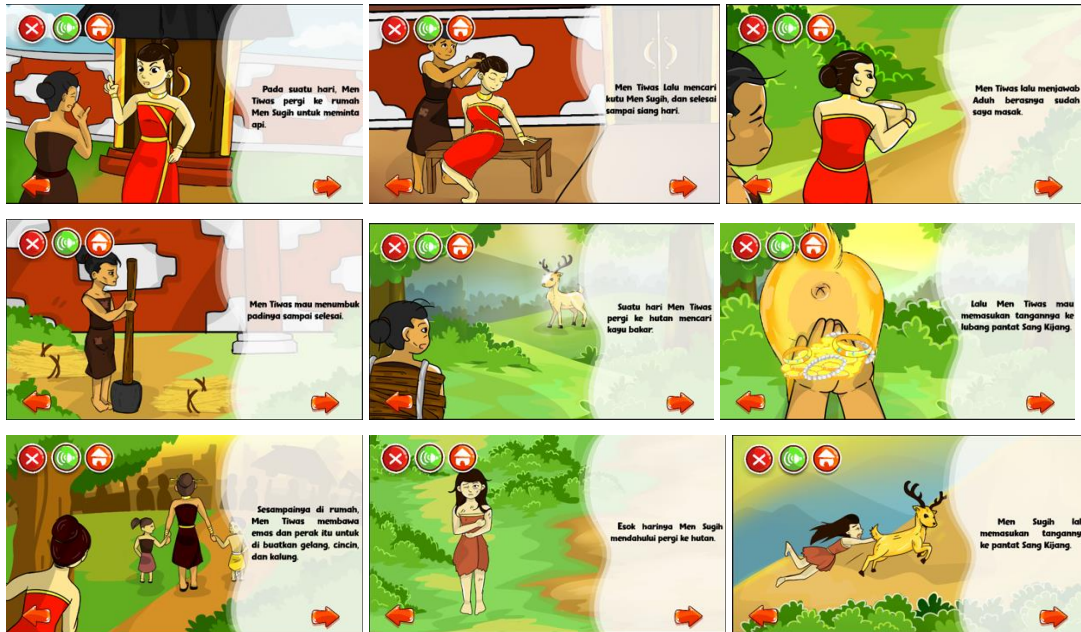


Gambar 3. Visualisasi halaman pembukaan cergam Men Sugih teken Men Tiwas
(Sumber: Ilustrasi oleh Antare, 2020)

Pada bagian isi sesuai dengan skenario yang dibahas sebelumnya, terdapat 19 halaman yang menceritakan Men Sugih yang selalu mengerjai dan jahat kepada Men Tiwas, hingga akhirnya Men Tiwas mendapatkan keajaiban ketika bertemu dengan kijang emas di tengah hutan dan membuat kehidupannya berubah dari semula miskin kemudian menjadi kaya raya. Sedangkan terbalik dengan kondisi Men Sugih yang bertemu dengan kijang emas namun naas dia malah disakiti hingga akhirnya meninggal dunia.

Pada halaman isi cerita, terdapat 5 jenis tombol, yaitu 3 tombol terletak di pojok kiri atas yaitu tombol untuk menutup cergam dengan lambang huruf X, kemudian tombol untuk mengatur suara (*on/off*), dan tombol untuk kembali ke halaman pertama. Selanjutnya 2 tombol lagi berada di kanan dan kiri bawah yang

berfungsi untuk menuju halaman selanjutnya atau mundur ke halaman sebelumnya.



Gambar 4. Visualisasi halaman isi cerita Men Sugih tekan Men Tiwas (Sumber: Ilustrasi oleh Antare, 2020)

Pada bagian terakhir yaitu bagian penutup terdiri dari 1 halaman yaitu halaman pesan moral. Pesan moral yang terkandung di dalam cerita Men Sugih dan Men Tiwas yaitu jangan suka iri hati, jangan serakah, serta selalu ingat untuk menolong orang lain.



Gambar 5. Visualisasi halaman pesan moral (Sumber: Ilustrasi oleh Antare, 2020)

Testing

Setelah media selesai dikerjakan, selanjutnya adalah melakukan pengujian terhadap media yang dibuat kepada anak-anak. Cergam 'Men Sugih teken Men Tiwas' diujicobakan menggunakan metode *Human Centered Design Toolkit* yakni *User Journey*, *Test Planning* dan *Test Finding*.

Media diujicobakan kepada partisipan yaitu anak-anak SD 8 Peguyangan, Denpasar Bali sejumlah 40 orang. Pengujian dilakukan untuk melihat sejauh mana media ini bisa digunakan, terkait dengan navigasi, visual dari cerita, serta bagaimana antusiasme anak-anak terhadap media cergam ini. Dari 40 orang anak, keseluruhan tertarik terhadap media karena gaya visual yang terdapat dalam cergam sesuai dengan karakteristik mereka, serta dari hasil kuesioner, didapatkan hasil bahwa mereka bisa dengan mudah menggunakan media ini. Mereka juga bisa dengan cepat menyampaikan siapa karakter baik dan jahat dalam cerita 'Men Sugih teken Men Tiwas'. Mereka pun bisa menyampaikan makna yang terkandung di dalam cerita tersebut.

Kekurangan yang ditemukan dalam pengujian yaitu anak-anak merasa kurang banyak variasi gerak dan efek di dalam cergam terutama dalam animasi transisi antar halaman. Selain itu juga jumlah halaman juga dirasa masih kurang sehingga perlu ditambahkan agar visual cerita lebih bervariasi. Namun secara umum dari hasil pengujian anak-anak terlihat antusias dengan cergam yang dikemas dalam aplikasi berbasis *mobile* android ini.

KESIMPULAN

Cerita rakyat yang dikemas dalam bentuk cergam berbasis *mobile* android memiliki beberapa keunggulan di antaranya mudah diakses oleh anak-anak melalui *smartphone*. Kombinasi gambar, animasi dan suara membuat anak-anak menjadi lebih tertarik untuk membacanya. Hasil test yang dilakukan kepada anak-anak, memperlihatkan hasil bahwa media cergam berbasis *mobile* android menjadi

alternatif media untuk mengenalkan cerita rakyat kepada anak-anak dengan media yang lebih modern. Modern yang dimaksud ialah kemasan dari cerita rakyat berupa aplikasi *mobile* yang dilengkapi suara dan animasi. Sehingga cerita rakyat yang mulai terkikis keberadaannya bisa dibangkitkan dan mampu bersaing di tengah pesatnya perkembangan teknologi saat ini.

Cergam berbasis *mobile* android ini menjadi salah satu wujud sinergi antara kearifan lokal dengan perkembangan teknologi yang membuktikan bahwa keduanya bisa saling mendukung dan menguatkan. Karena keberadaan cerita rakyat sebagai salah satu jenis dari kearifan lokal sangat layak untuk dijaga, dan dilestarikan keberadaannya, sehingga perlu disinergikan dengan perkembangan teknologi sehingga keduanya bisa saling mendukung di mana kontennya adalah kearifan lokal, namun kemasannya adalah modern.

Makna dari cerita ‘Men Sugih teken Men Tiwas’ ini yaitu bahwa ketika kita berada pada posisi yang baik (kaya), sebaiknya bisa membantu orang lain apalagi mereka yang dalam keadaan menderita (miskin). Selain itu juga untuk mengajarkan bahwa rakus dan tamak adalah sikap yang tidak baik, seperti Men Sugih yang ikut mencari kijang emas di hutan dengan berpura-pura menjadi orang miskin. Hingga akhirnya Men Sugih memetik buah dari perbuatannya sendiri yaitu dikerjai oleh kijang emas hingga akhirnya meninggal dunia.

PERNYATAAN PENGHARGAAN

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada kedua narasumber, yaitu: Bapak bapak I Putu Gede Ary Wicahyana selaku pendiri dari Tantraz Studio, Sangut Delem Chanel, dan KaturNusantara, serta bapak Made Taro selaku maestro dongeng di Bali atas segala informasi, bantuan dan kerjasamanya.

DAFTAR PUSTAKA

- Alhamdi, M. D., Ahmad, H. A. dan Sihombing, R. M. (2020) 'Perancangan Buku Bergambar Interaktif Lift a Flap untuk Membantu Keterlambatan Wicara Anak ASD (Autism Spectrum Disorder) di Rumah', *Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain dan Periklanan (Demandia)*, 5(01), pp. 183–188. doi: 10.25124/demandia.v5i01.2715.
- Anafiah, S. (2015) 'Pemanfaatan Cerita Rakyat Sebagai Alternatif Bacaan bagi Anak', *Trihayu*, 1(2), pp. 128–133.
- Chandra, S. L., Swandi, I. W. dan Sutopo, A. R. (2013) 'Perancangan Cergam Interaktif dengan Tema Bullying untuk Anak Umur 10-12 Tahun', *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(2).
- Gilang, L., Sihombing, R. M. dan Sari, N. (2017) 'Kesesuaian Konteks dan Ilustrasi pada Buku bergambar untuk Mendidik Karakter Anak Usia Dini', *Pendidikan Karakter*, 7(2), pp. 158–169. Available at: <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpka/article/view/15799>.
- Hetilaniar (2018) 'Membentuk Karakter Peserta Didik dengan Mendongeng', *Jurnal Dosen Universitas PGRI Palembang*, pp. 1–11.
- Ismail, A. (2018) 'Perancangan Aplikasi Multimedia Dongeng Nusantara Berbasis Android', *ILKOM Jurnal Ilmiah*, 10(1), pp. 65–72. doi: 10.33096/ilkom.v10i1.244.65-72.
- Loarid, J., Waluyanto, H. D. dan Zacky, A. (2015) 'Perancangan Buku Cergam Interaktif untuk Menumbuhkan Sikap Berpikir Kritis Anak melalui Kebiasaan Membaca', *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(6). Available at: <http://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/3213>.
- Munajah, R. (2018) 'Nilai Moral Dalam Folklor Legenda Batu Qur'an (Studi Deskriptif Unsur Sastra Lisan dan Penyusunan Bahan Ajar Apresiasi Sastra di SD)', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1). doi: <https://doi.org/10.31326/jipgsd.v2i01.117>.

- Natalia, S. A. M. K. D. dan Setiawan, I. K. (2020) 'Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Berbasis Android untuk Kelas V Sekolah Dasar', *Jurnal Nawala Visual*, 2(1), pp. 9–19. doi: 10.35886/nawalavisual.v2i1.56.
- Pradnya Paramitha, N. M. A. S. (2020) 'Meningkatkan Mutu Nilai Kemanusiaan pada Anak-Anak Melalui Satua Men Tiwas Teken Men Sugih (Sebuah Kajian Semiotika)', *Jurnal Penjaminan Mutu*, 6(1), pp. 108–115. doi: 10.25078/jpm.v6i1.1289.
- Prasada, I. M. Y., Putrama, I. M. dan Pradnyana, G. A. (2018) 'Pengembangan Digital Story Book "Satua Bali" Berbasis Mobile', *SINTECH (Science and Information Technology) Journal*, 1(1), pp. 51–60. doi: 10.31598/sintechjournal.v1i1.209.
- Putu, N., Dewi, S. dan Setiawan, I. K. (2020) 'Pengenalan Cerita Rakyat I Gede Basur Melalui Cerita Bergambar', 2(2), pp. 70–78.
- Santoso, B. G. (2013) *Nganimasi bersama Mas Be*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Setiawan, I. K. (2019) 'Adaptasi Cerita Rakyat Jayaprana dan Layonsari Dalam Bentuk Animasi 2D', *Jurnal Nawala Visual*, 1(2), pp. 88–94. doi: 10.35886/nawalavisual.v1i2.30.
- Sugiyono (2019) *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Taro, I. M. (2020) 'Wawancara Kondisi Cerita Rakyat Bali Saat Ini, Oleh I Gusti Ngurah Putu Reksa Antare'.
- Tatminingsih, S. dan Novita, D. (2016) 'Prosiding Temu Ilmiah Nasional Guru (TING) VIII', in. Banten: Universitas Terbuka, pp. 203–211.
- Wicahyana, I. P. G. A. (2020) 'Wawancara Perkembangan Satua Bali Saat Ini, Oleh I Gusti Ngurah Putu Reksa Antare'.