

ILUSTRASI DESAIN DALAM MEDIA INTERAKTIF CERITA RAKYAT SUKABUMI BERBASIS APLIKASI UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR DI SD ISLAM ATTARBIYAH

Reggy Cahyari
Universitas Nusa Putra
reggy@nusaputra.ac.id

Bachrul Restu Bagja
ITT Telkom Purwokerto
Bachrul@itttelkom-
pwt.ac.id

Elida Christine Sari
Universitas Nusa Putra
elida@nusaputra.ac.id

ABSTRAK

Ketika murid Sekolah Dasar mempelajari tentang lingkungan di sekitar mereka, cerita rakyat adalah salah satu kebudayaan yang harus diajarkan karena memiliki nilai-nilai dalam masyarakat. Sudah banyak cerita rakyat dari daerah lain yang diajarkan, tetapi jarang ditemukan yang berasal dari Kota Sukabumi. Dalam wawancara bersama anggota Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Sukabumi, maka terpilihlah cerita-cerita rakyat Sukabumi yang akan dikenalkan kepada anak-anak. Kemudian cerita dianalisis dengan teori folklor untuk dapat diketahui kategorinya. Cerita rakyat Sukabumi ini menggunakan media Interaktif sebagai sarana pengenalannya dengan bentuk aplikasi yang dibuat dengan bantuan perangkat lunak dan dapat dijalankan di gawai. Proses perancangannya terdiri dari pra-produksi yang berhubungan dengan persiapan ide, pembuatan sketsa layout, storyboard, dan tombol yang kemudian dilanjutkan ke proses produksi seperti menempatkan narasi cerita dan ilustrasi ke dalam media interaktif, setelahnya pasca-produksi seperti pengujian untuk melihat kesesuaian aplikasi. Ilustrasi yang digunakan adalah gambar kartun yang dibuat secara digital. Di dalam media interaktif tersebut, pentingnya diterapkan ilustrasi desain yang menggunakan elemen, unsur dan prinsip dari Desain Komunikasi Visual untuk membuatnya semakin menarik. Dengan menggunakan hasil angket yang dibagikan ke murid SD Islam Attabiyah sebagai sekolah pertama yang menjadi target pengujian, diketahui bahwa perancangan media interaktif ini dapat dikatakan berhasil dengan pencapaian lebih dari 70% suara positif.

Katakunci: Media Interaktif; Aplikasi; Ilustrasi Desain; Cerita Rakyat; Sukabumi;

ABSTRACT

When elementary school students learn about the environment around them, folklore is one of the cultures that must be taught because it has values in society. Many folk tales from other regions have been taught, but rarely are those from Sukabumi itself. In an interview with people from Education and Culture of Sukabumi City, Then Sukabumi's folk tales were chosen to be introduced to the children. The stories are then analyzed with folklore theory to find out what category of folklore they are. This Sukabumi folklore uses interactive media as introduction facility in the form of an application made with software and can be run on a gadget. The design process consists of pre-production related to the preparation of ideas, sketching layouts, storyboards, and buttons which then proceeds to the production process such as placing story narratives and illustrations into interactive media, after that post-production such as testing to see the suitability of the application. The illustrations used are digitally created cartoon images. In this interactive media, it is important to apply design illustrations that use elements and principles of Visual Communication Design to make it more attractive. By using the results of the questionnaire distributed to students of SD Islam Attabiyah as the first school to be the target of the test, it is known that the design of this interactive media can be said to be successful with the achievement more than 70% positive votes.

Keywords: Interactive Media; Application; Illustration Design; Folk Tales; Sukabumi;

1. PENDAHULUAN

Dalam pengertian yang lebih umum cerita rakyat adalah cerita yang diturunkan secara turun menurun dari zaman nenek moyang melalui lisan di setiap daerah yang akhirnya membentuk sebuah dongeng, legenda atau mitos yang unik dan beraneka ragam dan hal itu terjadi di seluruh bagian di Indonesia. Membuat negeri ini kaya akan cerita yang hebat dan terkenal sampai ke mancanegara. Cerita rakyat tersebut kebanyakan memiliki nilai-nilai yang berhubungan dengan moral kehidupan sehari-hari.

Cerita rakyat pada awalnya dibuat untuk beberapa keperluan seperti mengisahkan kisah masa lalu yang benar-benar terjadi (bisa juga tidak) yang lama-lama dianggap sebagai legenda. Atau cerita fiksi (karangan) yang sengaja dibuat untuk mengajari generasi selanjutnya mengenai sifat yang baik atau memperingati larangan nenek moyang, yang akhirnya menjadi dongeng atau mitos. Meski begitu, inti tujuan dari cerita rakyat itu sendiri masih saling terhubung satu sama lainnya. Membuat suatu komunitas yang berbagi cerita yang sama memiliki beberapa aturan unik tersendiri. Ini juga akhirnya akan membentuk suatu tradisi yang membuat Indonesia makin kaya akan keanekaragaman budaya.

Cerita rakyat adalah salah satu dari folklor lisan yang paling banyak diteliti oleh para ahli dan memiliki beberapa jenis yang berbeda, di setiap jenis mereka terbagi lagi menjadi beberapa sub golongan yang memperjelas perbedaan mereka. Namun, karena orang awam tidak mengetahui perbedaan-perbedaan ini, mereka terkadang mencampur-adukan cerita rakyat menjadi satu kesatuan yang sama seperti yang dijelaskan oleh penulis pada paragraf sebelumnya.

Dari buku Folklor Indonesia yang ditulis oleh seorang antropolog asal Indonesia, James Danandjaja (1984: 50) menyebutkan menurut William R. Bascom, cerita rakyat memiliki tiga kategori utama yaitu:

1. Mite (Myth) adalah cerita rakyat yang memiliki tokoh dewa atau demigod (setengah dewa), dan berlatar cerita jauh di masa lampau atau bahkan di dunia yang bukan dunia yang kita kenal dalam kisahnya. Dianggap suci dan pernah terjadi pada zaman dahulu oleh pengarang atau pemilik cerita.
2. Legenda (Legend) adalah cerita rakyat mirip dengan penjabaran kategori Mite hanya saja tidak

dianggap sakral (suci) seperti Mite. Legenda kebanyakan menceritakan tentang terjadinya sesuatu (pulau, gunung, danau, sungai atau daerah) dan tokohnya adalah manusia yang memiliki kekuatan luar biasa juga dibantu oleh makhluk gaib.

3. Dongeng (folktale) adalah cerita rakyat yang tidak pernah terjadi, tidak dianggap sakral (suci) juga tidak terikat oleh waktu atau pun tempat.

Masyarakat Indonesia sendiri (terutama orang-orang tua beberapa generasi sebelum tahun 2000) belum dapat membedakan ketiga kategori tersebut sehingga membuat cerita rakyat bercampur. Mitos dan Mite adalah dua hal yang berbeda meski ada juga yang menyebutnya sama atau sebaliknya. Menurut penulis sendiri, mite lebih mendekati penjabaran legenda, hanya saja mite lebih dipercaya terjadi (namun tidak bisa dibuktikan secara ilmiah karena ilmu gaibnya) dan bisa dianggap sejarah. Sementara mitos adalah cerita yang tidak terbukti kebenarannya. Tetapi, semua itu bisa juga tergantung dari mana cerita itu sendiri berasal, siapa yang membuat cerita dan siapa yang meyakini cerita tersebut. Karena satu cerita bisa menjadi kategori cerita rakyat berbeda, bagi orang yang berbeda.

Menurut salah satu guru besar Universitas Negeri Padang (UNP), Prof. Drs. M. Atar Semi (1984: 10-14 dalam Zahara, 2018), cerita rakyat memiliki lima fungsi sosial, yaitu: (1) Menghibur, (2) Mendidik, (3) Mewariskan, (4) Jati diri, dan (5) Tradisi. Namun seiring perkembangan zaman, terkadang cerita rakyat ini mulai menghilang dari ingatan penerus bangsa sekarang. Bukan karena tanpa alasan, sekarang akses informasi dari berbagai dunia mudah diperoleh termasuk cerita yang berasal dari negeri lain dan menjadi tren yang lebih menarik dibanding cerita rakyat dari negeri sendiri. Jika dibandingkan, lebih banyak orang lebih mengenal kisah luar daerah atau luar negeri yang sering tayang di televisi daripada cerita rakyat dari daerah mereka sendiri.

Sukabumi sendiri, sebenarnya memiliki banyak sekali cerita rakyat yang tenggelam karena kurangnya pencatatan secara tulisan, dan terkadang hanya diceritakan secara lisan dalam sebuah keluarga di suatu komunitas. Meskipun ada juga seorang karakter cerita rakyat Sukabumi yang masuk ke tingkat

nasional atau bahkan internasional seperti contohnya adalah Nyi Roro Kidul, Sang Ratu Pantai Selatan yang sampai dibuatkan karakter gim di salah satu produk gim luar negeri. Itu tidak bisa dibandingkan dengan jumlah cerita rakyat Sukabumi yang mungkin sudah tenggelam dari sejak lama.

Sebenarnya, sudah banyak cerita rakyat yang dibuat menjadi buku serta diberi ilustrasi yang menarik untuk anak-anak. Namun, entah karena kesibukan orang tua, sehingga budaya membacakan cerita kepada anak sebelum tidur sudah mulai hilang, atau ketidaktertarikannya anak kepada buku selain yang ditugaskan oleh sekolah, juga mereka lebih memilih menghabiskan waktu dengan gawai mereka untuk bermain gim. Mungkin hal ini juga diperburuk karena kurangnya perhatian pemerintah pada kualitas tontonan televisi yang mempertunjukkan hiburan yang tidak mendidik dan hanya mencari sensasi semata. Apa pun itu, kita harus mulai memperbaiki hal ini dimulai dari diri sendiri.

Dengan makin pesatnya perkembangan yang terjadi, ada sisi positif dan negatif yang menyertai. Dengan kemajuan teknologi, meski sekarang terjadi musibah yang menyebabkan perekonomian hampir terhenti, perlahan umat manusia mulai bangkit dan mencari alternatif, termasuk dalam sistem pendidikan. Karena sekarang banyak sekolah yang tidak bisa / belum bisa mengadakan sistem tatap muka, media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi multimedia menjadi salah satu gagasan yang dapat dipakai oleh para guru dalam menyampaikan mata pelajaran meski siswa berada di rumah. Kemajuan teknologi ini juga membuat dunia makin luas, yang artinya banyak budaya luar yang dapat dengan mudah dipelajari dari internet di rumah. Hal ini membuat budaya lokal yang masih belum tersimpan datanya di internet perlahan-lahan mulai dilupakan.

Salah satu budaya itu adalah cerita rakyat. Penyebabnya adalah orang-orang dari generasi sebelumnya, kesulitan menggunakan teknologi di masa sekarang, sehingga mereka perlu dibantu atau generasi masa sekarang sendiri yang melakukannya. Karena masalah inilah, tercetuslah sebuah ide untuk memperkenalkan kembali cerita rakyat dari Sukabumi yang hampir tenggelam tersebut secara lebih menarik, edukatif dan interaktif agar meningkatkan kembali minat anak-anak kepada cerita tersebut agar tidak punah.

Salah satunya adalah Media Pembelajaran Interaktif seperti Aplikasi Multimedia Interaktif (Aplikasi Telepon Genggam atau gawai lain) yang menyerupai sebuah buku ilustrasi interaktif yang menarik. Anak-anak bahkan orang dewasa pada masa sekarang lebih menyukai hal-hal yang bersifat lebih praktis dan menarik. Itulah sebabnya Media Pembelajaran Interaktif dijadikan sebuah pilihan yang tepat untuk memperkenalkan Cerita Rakyat Kota Sukabumi yang mulai terlupakan atau bahkan tidak dikenal oleh masyarakat dalam ataupun luar Sukabumi. Selain Media Pembelajaran Interaktif dapat memuat lebih dari satu cerita dan dapat diakses gawai apa saja (tergantung jenis media interaktif yang dipilih) sehingga membuatnya praktis, jika diberikan tampilan yang menarik maka minat membuka dan membaca informasi di dalamnya pun akan meningkat.

Dengan menggabungkan teknologi dengan sarana media interaktif dan budaya lokal cerita rakyat yang banyak mengandung nilai-nilai tinggi dari masyarakat, penulis ingin generasi masa sekarang dan masa depan mempelajari kembali nilai-nilai tersebut dan melestarikannya karena itu merupakan salah satu warisan dari nenek moyang dan salah satu kultur unik Indonesia. Cerita rakyat yang akan disajikan dalam penulisan ini adalah cerita rakyat yang berasal dari Kota Sukabumi, karena banyak sekali cerita menarik dan berpendidikan yang sayangnya masih belum tertulis. Hal itu dikarenakan masih dilestarikan dengan cara penyampaian lisan dari satu generasi ke generasi selanjutnya dan sulitnya mengkaji kebenaran sejarah yang terjadi untuk pemanenan Cerita Rakyat Kota Sukabumi secara resmi.

Untuk semakin dapat membuat media pembelajaran interaktif berbasis Multimedia ini semakin menarik, dalam perancangannya maka dibuatlah ilustrasi-ilustrasi sebagai pendamping text narasi yang selain membuat menarik juga akan membuat semakin mudah cerita untuk dipahami. Target utama dalam pengilustrasian cerita rakyat ini juga adalah Anak Sekolah Dasar (SD) karena memperkenalkan cerita rakyat sejak masih duduk di sekolah dasar itu bagus untuk mereka semakin mengenal daerah tempat mereka tinggal, di mana pada usia SD kelas empat sampai enam (umur sembilan sampai dua belas tahun) adalah waktunya mereka mulai mengenal dan mempelajari wilayah

mereka berdasarkan kurikulum pendidikan saat ini (buku tema ke delapan kelas empat sekolah dasar).

2. TINJAUAN PUSTAKA

Menurut Sri Wahyuningsih (2013: 2-3), DKV terdiri atas tiga kata penyusun, yakni: (1) desain, sesuatu yang berhubungan dengan cita rasa dan kreativitas seseorang; (2) komunikasi, suatu proses pengiriman dan penerimaan pesan antara dua pihak atau lebih; dan (3) visual, sesuatu yang dapat terlihat melalui tahapan merasakan, menyeleksi dan memahami.

Tinarbuko (2009 dalam Migotuwio, 2020: 5), Desain Komunikasi Visual atau yang lebih dikenal sebagai desain grafis, merupakan ilmu yang mempelajari konsep komunikasi dan informasi kreatif, yang diaplikasikan ke dalam berbagai media komunikasi visual dengan elemen desain grafis yang terdiri dari gambar (ilustrasi), huruf (tipografi), layout, unsur visual, dan prinsip komposisi sebagai dasarnya. Hal ini sejalan dengan pendapat Kursianto (2007 dalam Setiawan, 2020: 6) yang menyebutkan bahwa DKV adalah suatu disiplin ilmu yang bertumpu pada komunikasi serta ungkapan kreatif melalui media sebagai sarana penyampaian atau cara menyampaikan pesan dan gagasan secara visual dengan mengelola desain grafis.

Desain Komunikasi Visual (DKV) dapat dipahami sebagai ilmu atau pengetahuan yang mempelajari konsep-konsep komunikasi dan ungkapan kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual dengan mengelola elemen grafis seperti bentuk dan gambar (ilustrasi), tatanan huruf (tipografi), serta layout (Wahyuningsih, 2013: 3).

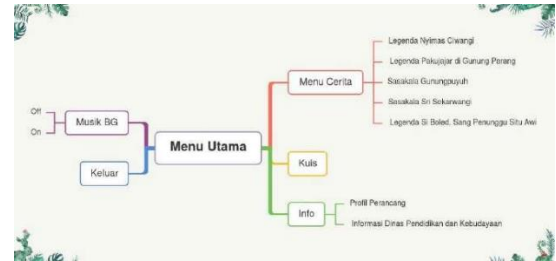
3. METODE PENELITIAN

Penulis memilih penelitian campuran sebagai metode untuk memecahkan masalah karena sesuai dengan yang dibutuhkan. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang berfokus pada aspek pemahaman pada masalah yang sifatnya deskripsi dan cenderung memakai analisis juga menampakkan proses maknanya. Penulis terjun kelapangan untuk mengumpulkan data melalui wawancara dan angket yang berhubungan dengan masalah yang dihadapi.

Dan Penelitian Kuantitatif adalah penelitian yang mengutamakan data berbasis diagram yang membutuhkan angka yang diambil dari sampel penelitian. Penulis menggunakan angket sebagai pengambilan data dan survei tingkat keberhasilan pembuatan aplikasi.

Penulis membuat Mindmapping mengenai analisis dan pertanyaan penting (5W1H) yang digunakan dalam perancangan media interaktif untuk pengenalan cerita rakyat Sukabumi ini.

4. DATA, DISKUSI & HASIL TEMUAN



Gambar 1. Diagram Peta Cerita Rakyat Sukabumi

Sumber: Dokumentasi Penulis

Media interaktif berbasis aplikasi gawai (komputer dan smartphone) yang dibuat dengan tujuan untuk memperkenalkan kepada anak-anak SD mengenai Cerita Rakyat Sukabumi ini, termasuk kategori media pembelajaran dan kampanye edukasi sejarah.

Untuk layarnya, media interaktif ini berukuran 1280x720 pixel (HD), dengan pewarnaan RGB (untuk penggunaan layar smartphone atau monitor komputer) dan menggunakan bahasa pemrograman ActionScript 3.0 yang dibuat dengan software Adobe Animate.



Gambar 1. Cerita Nyimas Ciwangi

Sumber: Dokumentasi Penulis

Pada zaman dahulu, di bawah kaki gunung Arca terdapat sebuah desa yang subur di mana para penduduknya merupakan petani. Pemandangan alam

mereka sangat indah dengan air yang mengalir dari gunung Arca, mereka hidup dengan bahagia dan damai.

Pada gambar gunung mungkin sedikit condong ke kanan (layar) tetapi diseimbangkan dengan pohon pada bagian. Tidak ada penekanan dalam ilustrasi ini karena menunjukkan keseluruhan pemandangan yang di narasikan. Kesatuan yang ditunjukkan pada gambar ini adalah bagaimana penggambaran seluruh alam, seperti langit, gunung, sungai, pohon, dan sawah.



Gambar 2. Cerita Nyimas Ciwangi
Sumber: Dokumentasi Penulis

Narasi Sampai pada suatu hari, datanglah seekor raksasa yang jahat. Dia menakuti dan meresahkan warga desa. Raksasa itu merusak alam dan lingkungan, membuat para warga kehilangan mata pencaharian mereka. Adegan Raksasa mematahkan pohon, di belakangnya terdapat beberapa batang pohon yang sudah ditebang olehnya.

Keseimbangan Keseimbangan pada gambar ini terletak antara ukuran raksasa yang tidak begitu jauh dengan batang pohon yang menggambarkan bahwa raksasa itu lebih besar dari manusia normal.

Penekanan Pada gambar ini, yang ditekankan adalah raksasa yang sedang merusak hutan yang terlihat pada bagian belakang Raksasa. Kesatuan yang ada pada gambar ini adalah perpaduan antara objek dengan background yang tidak saling mengalahkan.



Gambar 3. Cerita nyimas Ciwangi
Sumber: Dokumentasi Penulis

Nyimas Ciwangi memiliki ide untuk membuat kain tenun dari daun suji yang berwarna hijau, lalu dia bentangkan kain itu ke sepanjang lereng gunung. Nyimas Ciwangi membentangkan kain tenun suji berwarna hijau.

Keseimbangan yang ada pada gambar ini adalah perpaduan antara Nyimas Ciwangi dengan kain suji tanpa gambar background apa pun membuat fokus. Penekanan di sini adalah Nyimas Ciwangi yang sedang membentangkan kain daun suji yang berwarna hijau. Kesatuan yang ada pada gambar ini adalah perpaduan antara objek dengan background yang tidak saling mengalahkan.



Gambar 4. Pakaian adat Sunda Perempuan
Sumber: Dokumentasi Penulis

Pakaian adat Sunda untuk perempuan (Kebaya) sebenarnya tidak begitu berubah signifikan dari dulu hingga sekarang. Pada jaman dulu, yang membedakan kaum kalangan atas dan bawah adalah corak dan bahan yang digunakan dalam pembuatan kebaya tersebut. Pada masa modern sekarang, bahkan kaum biasa pun dapat memakai kebaya yang biasa dipakai bangsawan jaman dulu jika mereka mampu membelinya.



Gambar 5. Cerita nyimas ciwangi
Sumber: Dokumentasi Penulis

Nyimas Ciwangi menuntun raksasa ke arah kain tenun. Ketika raksasa menginjaknya, kain tenun itu melilit tubuh besar raksasa tersebut sehingga terjatuh. Adegan Raksasa terjatuh ke tanah dengan terlilit kain tenun suji. Keseimbangan pada gambar ini terletak antara ukuran raksasa yang terjatuh yang digambarkan secara diagonal. Tanpa menambahkan objek apa pun guna memperkuat fokus cerita. Pada gambar ini, yang ditekankan adalah raksasa yang sedang terlilit kain tenun milik Nyimas Ciwangi. Kesatuan yang ada pada gambar ini adalah perpaduan antara objek dengan background yang tidak saling mengalahkan.



Gambar 6. Cerita Legenda Pakujajar di Gunung Parang
Sumber: Dokumentasi Penulis

Zaman dahulu, di sebuah kerajaan Padjajaran terdapat sebuah wilayah bernama Tatar Pagadungan. Di

sana hiduplah seorang Datu bernama Ki Ranggah Bitung dan isterinya bernama Nyai Raden Puntang Mayang. Ki Ranggah Bitung dan isterinya bernama Nyai Raden Puntang Mayang. Tidak begitu seimbang karena ukuran badan Ki Ranggah Bitung dan Nyai Raden Puntang Mayang berbeda, itu membuat bagian atas terlihat kosong. Ki Ranggah Bitung dan Nyai Raden Puntang Mayang dijadikan sebagai pusat objek dari ilustrasi. Kesatuan yang ada pada gambar ini adalah perpaduan antara objek dengan background yang tidak saling mengalahkan.



Gambar 7. Pakaian bangsawan Sunda
Sumber: Dokumentasi Penulis

Ki Ranggah Bitung dan Nyai Raden Puntang Mayang adalah orang yang berasal dari keluarga kerajaan, pakaian mereka tentu saja berbeda dengan pakaian yang dipakai oleh rakyat jelata yakni baju kebaya beludru yang dilapisi benang emas sebagai motifnya dan mengenakan perhiasan mewah untuk menghiasi tubuh.



Gambar 8. Cerita Legenda Pakujajar di Gunung Parang
Sumber: Dokumentasi Penulis

Pada saat Padjadjaran digempur oleh pasukan Kesultanan Banten yang dibantu oleh pasukan dari Kesultanan Cirebon dan Kesultanan Demak, Tatar Pagadungan juga menjadi sasaran gempuran para pasukan tersebut. Dua belah pihak (Tatar Pagadungan/Kerajaan Padjajaran dan Kesultanan Cirebon/Demak) yang sedang berperang. Karena penggambaran komandan meski seorang cukup besar, pada bagian bawah para prajuri musuh agak lebih kecil tetapi berjumlah dua orang untuk menandakan lebih banyak. Penekanan yang paling terlihat jelas adalah pada bagian atas yaitu bagian komandannya. Kesatuan yang ada pada gambar ini adalah perpaduan antara objek dengan background yang tidak saling mengalahkan.

Baju perang suku Sunda tahun 1500-an Masehi, untuk pemimpin dan prajurit perang memiliki pakaian yang berbeda untuk membedakan status mereka. Dan antara Kerajaan Padjajaran dan Kesultanan Banten tidak memiliki begitu banyak perbedaan yang mencolok ketika berpakaian.



Gambar 9. Pakaian perang suku Sunda

Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 10. Cerita Legenda Pakujajar di Gunung Parang

Sumber: Dokumentasi Penulis

Dalam pertempuran itu, Datu Ki Ranggah Bitung gugur di medan perang. Sedangkan isterinya, pada saat itu sedang mengandung anak pertamanya mengungsi ke Gunung Bongkok, bersama Lurah Kadatuan Pamingkis Ki Jaro Loa

Kutud dan istrinya, Nini Rumpay Tanggeuy. Nyai Raden Puntang Mayang yang sedang hamil dan bersedih karena kehilangan suaminya. Objek digambar rata tengah agar terlihat seimbang. Nyai Raden Puntang Mayang dijadikan sebagai pusat objek dari ilustrasi bagian narasi ini. Kesatuan yang ada pada gambar ini adalah perpaduan antara objek dengan background yang tidak saling mengalahkan.



Gambar 11. Cerita Legenda Pakujajar di Gunung Parang

Sumber: Dokumentasi Penulis

Narasi Ketika Wangsa Suta selesai belajar dan hendak kembali, Resi Saradea berpesan kepada Wangsa Suta untuk membangun pemukiman di daerah Gunung Parang sebelum menikah dengan Nyai Raden Pundak Arum. Wangsa Suta berpamitan kepada Resi Saradea. Terlihat dari keseluruhan gambar tidak ada yang kosong dari perilustrasian narasi cerita. Penekanan pada cerita ini adalah Wangsa Suta yang melambaikan tangan pada Resi Saradea sebagai tanda berpamitan. Kesatuan yang ada pada gambar ini adalah perpaduan antara objek dengan background yang tidak saling mengalahkan.



Gambar 12. Cerita Sasakala Gunung Puyuh

Sumber: Dokumentasi Penulis

Penduduk takut akan terjadinya bencana, mereka berbondong-bondong pergi ke bukit untuk mengusir para burung puyuh tersebut. Warga yang sedang membayangkan situasi yang mungkin terjadi. Pada ilustrasi ini sebenarnya tidak begitu seimbang karena lebih cenderung penggambarannya memberatkan ke kiri. Penekanan ilustrasi ini adalah ketika warga membahas situasi apa yang akan terjadi, seperti gempa. Kesatuan yang ada pada gambar ini adalah perpaduan antara objek dengan background yang tidak saling mengalahkan.



Gambar 13. Cerita Sasakala Gunung Puyuh
Sumber: Dokumentasi Penulis

Lalu, seorang nenek datang dan menjelaskan kepada mereka bahwa suara burung itu adalah pertanda dari leluhur mereka, untuk menamai tempat itu sebagai “Gunungpuyuh”. Seorang nenek mendatangi warga untuk berbicara kepada mereka. Keseimbangan pada gambar ini adalah menggambarkan percakapan antara nenek dengan warga desa. Penekanan pada penggambaran ini berada di pihak sang nenek. Itulah sebabnya karakternya memiliki lebih banyak detail dibandingkan dengan yang lain. Kesatuan yang ada pada gambar ini adalah perpaduan antara objek dengan background yang tidak saling mengalahkan.



Gambar 14. Cerita Sasakala Gunung Puyuh
Sumber: Dokumentasi Penulis

Semenjak masyarakat mengikuti perkataan sang nenek, suara burung tidak terdengar lagi oleh mereka. Dan dapat menjalani hari mereka dengan tenang. Pedesaan yang indah, terdapat sungai. Rumah agak berjauhan, terhalang sawah. Keseimbangan pada gambar ini terletak pada penggambaran rumah, sawah/ladang dan sungai yang biasanya ada pada desa-desa mpetani di daerah pegunungan. Tidak ada penekanan yang jelas pada ilustrasi ini karena menggambarkan sebuah pedesaan. Kesatuan yang ada pada gambar ini adalah perpaduan antara objek dengan background yang tidak saling mengalahkan.

Pakaian yang dipakai oleh penduduk di sini adalah pakaian adat Sunda yang dipakai oleh kalangan menengah ke bawah atau rakyat jelata. Nama bajunya sendiri untuk pria adalah Baju Salontreng dan sarung Poleng, Celana Komprang dan memakai sandal Tarumpah. Untuk wanitanya adalah Sinjang Bunjel (kain Panjang bermotif batik untuk rok), Beuber (ikat pinggang), Kamisol (dalaman pakaian), Kebaya, sandal jepit dan Dandanan Junjung Bun (sanggul rambut).



Gambar 15. Pakaian rakyat jelata sunda
Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 16. Cerita Sasakala Sri Sekarwangi

Sumber: Dokumentasi Penulis

Narasi Sang putri lalu mengetahui bahwa kedua kakaknya belum kembali dari pertapaan yang entah di mana. Karena rasa sayang sang putri pada kedua kakaknya, dia meminta izin sang ayah untuk mencari mereka berdua.

Adegan Menampilkan Sri Sekarwangi sedang cemas pada kedua kakaknya yang entah di mana.

Keseimbangan pada ilustrasi ini terlihat dari Sri Sekarwangi berada di tengah sementara kedua kakaknya mengisi bagian kanan dan kiri. Penekanan Ilustrasi ditekankan dengan Sri Sekarwangi pada bagian paling depan yang terlihat cemas, dan berpikir untuk mencari kakaknya. Kesatuan yang ada pada ilustrasi ini, terdapat pada penyatuan gambar antara ketiga saudara ini.

Sri Sekarwangi berasal dari keluarga kerajaan, dia menggunakan baju kebaya beludru yang dilapisi benang emas sebagai motifnya.



Gambar 17. Pakaian bangsawan Sunda

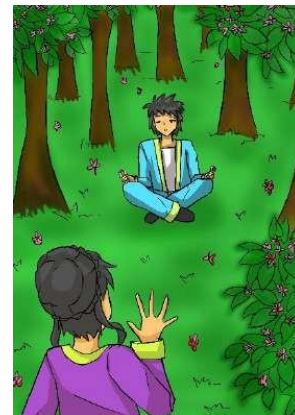
Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 18. Cerita Sasakala Sri Sekarwangi

Sumber: Dokumentasi Penulis

Narasi Perjalanan sang putri dimulai dari kaki Gunung Gede Pangrango menuju ke arah selatan. Sepanjang perjalanan sang putri mendengar suara gemuruh, namun tidak ada apa pun ketika dia mencoba mencari sumber asalnya. Adegan Sang putri sedang berjalan di gunung (hutan), sedang berbalik ke arah belakang (gambar). Keseimbangan Ukuran Sri Sekarwangi (bagian depan) dan pemandangan di belakangnya membuatnya menjadi seimbang. Penekanan mungkin terlihat pada penggambaran Sri Sekarwangi yang sedang memeriksa sesuatu di belakang/depannya. Kesatuan Perpaduan warna antara warna alam dan warna yang menjadi ciri khas Sri Sekarwangi membuatnya satu kesatuan.



Gambar 19. Cerita Sasakala Sri Sekarwangi

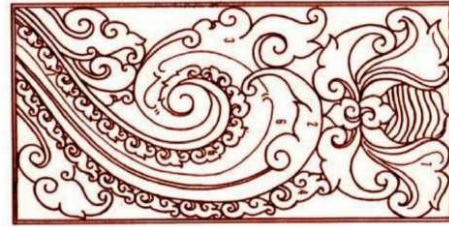
Sumber: Dokumentasi Penulis

Narasi Dia lalu melanjutkan kembali perjalanan ke arah utara untuk menjemput kakak pertamanya yang ternyata sedang bertapa di sela-sela pohon bintu yang akan beri nama Selabintana. Adegan Sri Sekarwangi menemukan kakaknya (menggunakan baju biru) berada di sela- selapohon bintu. Keseimbangan pada ilustrasi ini adalah menggambarkan Sri Sekarwangi yang menyapa kakaknya yang sedang bertapa, lalu kakaknya membuka matanya karena mendengar suara Sri Sekarwangi. Penekanan yang ada pada ilustrasi ini adalah Sri Sekarwangi dan kakak pertamanya. Kesatuan yang ada pada ilustrasi ini adalah perpaduan antara objek dengan background yang tidak saling mengalahkan.



Gambar 20. Cerita Sasakala Sri Sekarwangi
Sumber: Dokumentasi Penulis

Sri Sekarwangi beserta kedua kakaknya akhirnya pulang ke rumah dan bertemu dengan ayah mereka yang sudah menunggu kepulangan mereka bertiga. Keluarga Sri Sekarwangi terlihat sangat bahagia. Beberapa terlihat tertawa, tersenyum, dan ada yang tidak terlihat (digambar dari belakang). Objek pada ilustrasi tidak seimbang (lebih condong ke kanan) tetapi dapat diseimbangkan dengan background. Penekanan pada ilustrasi ini adalah ekspresi dari kebahagiaan Sri Sekarwangi dan ayahnya karena ketiga anaknya sudah pulang. Objek dan background pada ilustrasi saling mengisi kekosongan dan tidak bertabrakan. Motif Ragam Hias Padjajaran berbentuk ukel (melingkar) dari daun pakis dan bentuknya serba bulat. Bentuk ini mirip seperti tanda koma, Angkupnya berbentuk bulat juga. Ujung ukel berbentuk patran miring



Gambar 21. Ukiran hias kerajaan padjajaran
Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 22. Cerita Siboled sang penunggu Situ Awi
Sumber: Dokumentasi Penulis

Pada masa lampau, terdapat sebuah kampung bernama Situ Awi yang berasal dari nama danau di tempat itu, para masyarakat di sana sering melihat sebuah penampakan yang dipercaya adalah penunggu danau Situ Awi tersebut yang bernama Si Boled. Sebuah danau dengan pemandangan asri. Keseimbangan pada gambar ini terletak pada pemandangan antara danau dan gunung. Penekanan pada gambar ini terletak pada danau yang akan menjadi tempat kejadian narasi. Kesatuan yang ditunjukkan pada gambar ini adalah bagaimana penggambaran pemandangan danau Situ Awi.



Gambar 23. Cerita Siboled sang penunggu Situ Awi
Sumber: Dokumentasi Penulis

Si Boled adalah seorang pemuda yang berasal dari Banten yang berambut ikal dan Panjang sampai selutut. Pemuda ini gagah dan keren sehingga menarik perhatian wanita, seperti para istri dari pejabat di sana. Adegan diilustrasikan penampilan si Boled saat masih hidup. Keseimbangan Objek digambar pada bagian tengah agar terlihat seimbang. Si Boled dijadikan sebagai pusat objek dari ilustrasi bagian narasi ini. Kesatuan yang ada pada gambar ini adalah perpaduan antara objek dengan background yang tidak saling mengalahkan.

Penampilan si Boled mengambil referensi poster Jawara Kidul, karena diceritakan berasal dari Banten, itu sebabnya diambil referensi pakaian Jawara Banten jaman dulu.



Gambar 24. Pakaian jawara Banten

Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 25. Cerita Siboled sang penunggu Situ Awi

Sumber: Dokumentasi Penulis

Akibat kelelahan, kemudian pada pendekar berhasil memisahkan kepala dan tubuh Si Boled dan menguburkan keduanya di tempat berbeda. Akhirnya selesailah perlawanan Si Boled, dan para pendekar mendapatkan hadiah atas kematian Si Boled. Adegan Para pendekar mendapatkan hadiah atas kematian Si Boled. ,Gambar objek pada ilustrasi bisa dikatakan seimbang karena mereka semua digambar dengan proporsi yang sama. Penekanan pada ilustrasi ini adalah para pendekar yang mendapat hadiah dari para pejabat. Kesatuan yang ada pada gambar ini adalah perpaduan antara objek dengan background yang tidak saling mengalahkan.



Gambar 24. Pakaian pendekar silat

Sumber: Dokumentasi Penulis

5. KESIMPULAN

Cerita rakyat adalah salah satu budaya yang dimiliki oleh setiap wilayah di seluruh Indonesia, yang juga harus diwariskan. Namun terkadang, karena perkembangan teknologi makin pesat membuat anak-anak mulai tidak senang lagi membaca buku cerita dan mulai beralih ke teknologi. Itu sebabnya dalam mewariskan cerita rakyat terutama yang berasal dari daerah Sukabumi, Penulis juga ikut berpartisipasi dalam memanfaatkan teknologi, salah satunya dengan menggunakan sarana media interaktif.

Dalam proses pemilihan cerita, Penulis mewawancarai beberapa pegawai dari Bidang Kebudayaan dan Dikdas (Pendidikan Dasar), selain itu penulis juga mendapat informasi mengenai bagaimana perkembangan cerita rakyat menurut mereka. Kemudian, penulis harus memilah-milah kembali cerita rakyat apa saja yang dapat diceritakan kepada anak-anak, membuat analisis cerita tersebut dengan berbagai aspek yang ada pada BAB II subbab Folklor.

Setelahnya semua itu adalah proses pembuatan sebuah media interaktif. Pentingnya penerapan Desain Komunikasi Visual yang meliputi elemen grafis, unsur visual dan prinsip komposisi ke dalam media interaktif

agar membuatnya semakin menarik. Memvisualisasikan cerita rakyat dengan media interaktif, cerita dilengkapi gambar kartun (2D) untuk mempermudah membayangkan bagaimana cerita itu terjadi. Karena media interaktif berbeda dengan buku, tentu saja jelas perbedaannya, karena media interaktif dapat dibuka di gawai seperti telepon pintar, laptop dan komputer. Media interaktif ini dipilih oleh Penulis karena dapat didistribusikan secara gratis melalui internet dan memungkinkan untuk melakukan pembaharuan (update) secara berkala baik itu menambahkan cerita rakyat baru, memperbanyak soal kuis, bahkan sampai mengubah tampilan antarmuka.

Dengan Ilustrasi Desain dalam Media Interaktif Cerita Rakyat Sukabumi Berbasis Aplikasi untuk Anak Sekolah Dasar di SD Islam Attarbiyah ini, siswa dapat menggunakan fasilitas dasar dalam media interaktif, di mana mereka dapat belajar secara mandiri dengan menjelajah fitur-fitur yang disediakan oleh media interaktif itu sendiri, misalnya adalah kuis. Selain itu, untuk mempermudah pemahaman cerita, disarankan untuk menggunakan bahasa yang sederhana, jelas dan singkat. Karena jika suatu kisah diceritakan terlalu berbelit-belit itu akan membingungkan pembaca.

Kesimpulan yang dapat diambil dari penulisan ini adalah pentingnya membuat terobosan baru dengan memanfaatkan teknologi seperti media interaktif untuk melestarikan atau mengenalkan kembali cerita rakyat yang berasal dari daerah Sukabumi. Menggunakan fitur-fitur yang disediakan oleh media interaktif, dapat membuat pembaca tidak mudah bosan dengan pembawaan cerita rakyat yang disertai juga dengan ilustrasi yang menggunakan elemen, prinsip dan unsur dari Desain Komunikasi Visual untuk menarik perhatian dan membuat media interaktif terlihat tidak membosankan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Anggraini S, Ria, Kirana Nathalia. 2014. Desain Komunikasi Visual; Dasar-dasar Panduan untuk Pemula. Bandung: PENERBIT NUANSA
- [2] Danandjaja, James. 2007. FOLKLOR INDONESIA: Ilmu Gosip, Dongeng, dan Lain-Lain. Jakarta: Pustaka Utama Grafity.
- [3] Darmawanto, Eko. 2019. TIPOGRAFI: Dasar-Dasar Karakter Huruf. Jepara: UNISNU PRESS
- [4] Herdiansyah, Haris. 2013. WAWANCARA, OBSERVASI DAN FOCUS GROUPS
- [5] Sebagai Instrumen Penggalan Data Kualitatif. Jakarta: Rajawali Pers
- [6] Kjell Dahl, Lars. 2012. Multimedia: Systems, Interaction and Applications. Berlin: Springer Science & Business Media
- [7] Lestari, Ambar Sri. 2015. MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA E- LEARNING DENGAN MULTIMEDIA DESIGN MODEL. Jakarta: Penerbit YAYASAN PENDIDIKAN YATALATOP ISLAMIC SCHOOL
- [8] Lestari, Novia. 2020. MEDIA PEMBELAJARAN Berbasis MULTIMEDIA Interaktif. Jateng: Penerbit Lakeisha.
- [9] Lubis, Mayang Sari. 2018. METODOLOGI PENELITIAN. Yogyakarta: PENERBIT DEEPUBLISH
- [10] Magotuwio, Namuri. 2020. Desain Grafis: Kemarin, Kini dan Nanti. Pati: Alinea Media Dipantara
- [11] Mahasiswa UIN Sunan Gunung Djati Bandung. 2021. Edukasi dan Produktivitas Masyarakat di Masa Pandemi. Bandung: LP2M UIN SGD Bandung
- [12] Misha, Sanjaya, Ramesh Sharma. 2004. Interactive Multimedia in Education and Training. Pennsylvania: IGI Global
- [13] Musman, Asti. 2019. KAIZEN For Live: Kunci Sukses Continuos Improvment di Era 4.0. Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia
- [14] Noor, Juliansyah. 2011. METODOLOGI PENELITIAN: Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Karya Ilmiah. Jakarta: KENCANA
- [15] Nurgiyantoro, Burhan. 2019. TEORI Pengkajian FIKSI. Yogyakarta: GADJAH MADA UNIVERSITY PRES
- [16] Primadi. 2000. Proses, Kreasi, Apresiasi, Belajar. Bandung: ITB
- [17] Putra, Ricky W. 2020. Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan. Yogyakarta: Penerbit ANDI
- [18] Rahman, Syed. M. 2002. Interactive Multimedia System. Pennsylvania: IGI Global Rakhmat, Jalaluddin, Idi Subandi Ibrahim. 2017. METODE PENELITIAN
- [19] KOMUNIKASI. Bandung: Simbiosis Rekatama Media
- [20] Ruslan, Rosady. 2013. Kiat dan Strategi KAMPANYE PUBLIC RELATIONS. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada
- [21] Sardiman. 2007. SEJARAH 1 SMA Kelas X. Yudhistira Ghalia Indonesia
- [22] Sayidah, Nur. 2018. METODOLOGI PENELITIAN Disertai Dengan Contoh Penerapannya Dalam Penelitian. Sidoarjo: Zifatama Jawa
- [23] Soewardikoen, Didit Widiatmoko. 2019. METODOLOGI PENELITIAN Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: PENERBIT PT KANISIUS
- [24] Supriyono, Rakhmat. 2010. Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi. Yogyakarta: Penerbit ANDI
- [25] Surjono, Herman Dwi. 2017. MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
- [26] Konsep dan Pengembangan. Yogyakarta: UNY Press

- [27] Suyanto, M. 2003. MULTIMEDIA Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing.
- [28] Jakarta: Penerbit ANDI
- [29] Tersiana, Andra. 2018. Metode Penelitian. Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia Wahyuningsih, Sri. 2013. Desain Komunikasi Visual. Madura: UTM PRESS Waluyo, Herman J. 2017. Pengkajian dan Apresiasi Prosa Fiksi. Yogyakarta: Penerbit Ombak
- [30] Wibawanto, Wandah. 2017. Desain dan Pemograman Multimedia Pembelajaran Interaktif. Jember: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif
- [31] Wicaksono, Andri. 2014. Pengkajian Prosa Fiksi. Yogyakarta: Garudhawaca