

ABSTRAK

PERANCANGAN APLIKASI DONGENG INTERAKTIF SI PAHIT LIDAH DARI PALEMBANG UNTUK PENGEMBANGAN KARAKTER BAGI SISWA SD KELAS 1-3 DI PERKOTAAN BESAR INDONESIA

Oleh

Princessa Audina

NRP : 1464093

Indonesia memiliki banyak sekali cerita rakyat. Cerita rakyat terkenal tidak hanya karena mengandung nilai-nilai moral yang baik, tetapi juga karena mempunyai nilai kearifan lokal tersendiri. Nilai-nilai moral tersebut sebenarnya bisa dijadikan sebagai sarana untuk menanamkan moral baik dalam diri, khususnya bagi generasi muda sejak dini, yaitu anak-anak Sekolah Dasar kelas 1-3. Namun, karena kurang menariknya promosi dan kemasan cerita rakyat, menyebabkan anak-anak kurang tertarik untuk membacanya.

Cerita rakyat Si Pahit Lidah dari Palembang, sebenarnya bisa dijadikan media penanaman moral untuk anak-anak, karena memiliki delapan nilai-nilai pengembangan pendidikan budaya dan karakter bangsa, seperti nilai religius, nilai mandiri, nilai kejujuran, nilai peduli sosial, nilai peduli lingkungan, nilai kerja keras, nilai rasa ingin tahu, dan nilai demokratis. Namun, cerita tersebut kurang dikenal oleh masyarakat. Saat ini, kebanyakan anak-anak telah menggunakan *gadget* di kehidupan sehari-harinya. Oleh karena itu, diperlukan sebuah media yang dapat menarik perhatian anak-anak agar tertarik dengan cerita rakyat Si Pahit Lidah dari Palembang, yaitu berupa aplikasi dongeng interaktif.

Pembangunan karakter anak-anak Sekolah Dasar kelas 1-3 dapat dilakukan dengan mentransformasikan cerita rakyat ke dalam bentuk media aplikasi dongeng interaktif, yang menggunakan warna cerah, dan bahasa yang mudah dimengerti oleh mereka.

Kata Kunci : Aplikasi Dongeng Interaktif, Si Pahit Lidah, Palembang, Pengembangan Karakter, Sekolah Dasar

ABSTRACT

INTERACTIVE APPLICATION DESIGN OF PALEMBANG'S FOLKLORE SI PAHIT LIDAH AS A CHARACTER DEVELOPMENT TOOL FOR GRADE 1-3 ELEMENTARY STUDENTS IN INDONESIA'S URBAN CITIES

Submitted by

Princessa Audina

NRP : 1464093

Indonesia has a lot of folklore. Folklore is known, not only for its good moral values, but also because it has its own local wisdom. Moral values actually can be used as a tool to implantation of good moral, especially for younger generation from an early age, i.e. elementary school students grade 1-3. However, due to the lack of appeal and promotion of folklore, the childrens become less interested in reading it.

Palembang's folklore Si Pahit Lidah, actually can be used as a tool to implantation moral for children, because it has eight values if development of culturana education and character if the nation, such as religious value, independent value, honesty value, social caring value, environment caring value, hardwork value, curiosity value, and democratic value. However, the story is less known by the public.

Nowadays, most kids have been using gadgets in their daily lives. Therefore, Palembang's folklore Si Pahit Lidah interactive application can be used as a media that can attract the attention of children so they become interest. Character Building for elementary student grade 1-3 can be done by transforming folklore into an interactive application, which using bright colors, and a language that is easy to understand for children.

Keyword : Folklore, Interactive application, Si Pahit Lidah, Palembang, Character Development, Indonesia, Elementary Student, Grade 1-3

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR ORISINALITAS KARYA DAN LAPORAN.....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR DIAGRAM.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR SKEMA.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup.....	2
1.3 Tujuan Perancangan	3
1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data	3
1.5 Skema Perancangan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Definisi Cerita Rakyat	6
2.2 Jenis-jenis Cerita Rakyat	6
2.3 Ciri-ciri Cerita Rakyat	6
2.4 Teori Nilai.....	7
2.5 Teori Moral.....	8
2.6 Teori Pendidikan Karakter.....	8
2.7 Nilai-Nilai Pendidikan Berkarakter	9
2.8 Teori Media Interaktif	11
2.9 Teori Ilustrasi.....	12
2.10 Teori Desain Komunikasi Visual	12
2.11 Teori Multimedia.....	13

2.12 Teori Warna	14
2.13 Teori Anak	14
2.14 Karakteristik Anak Usia Dini	15
BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH	16
3.1 Data dan Fakta	16
3.1.1 Perusahaan atau Lembaga yang Terkait	16
3.1.1.1 Qajoo Studio	16
3.1.1.2 CERi (Cerita Rakyat Indonesia)	17
3.1.1.3 Kementrian Pendidikan dan Budaya	18
3.1.2 Cerita Rakyat Si Pahit Lidah dari Palembang	21
3.1.3 Data tentang Gejala atau Fenomena yang Terjadi	25
3.1.3.1 Hasil Wawancara	25
1) Orang tua	25
2) Wali Kelas	26
3) Psikolog Anak	27
3.1.3.2 Hasil Kuesioner	29
3.1.4 Tinjauan terhadap Proyek atau Persoalan Sejenis	34
1) Bawang Merah Bawang Putih	34
3.2 Analisis Terhadap Permasalahan Berdasarkan Data dan Fakta	37
3.2.1 Analisis SWOT Cerita Rakyat Si Pahit Lidah	37
3.2.2 Analisis SWOT Aplikasi	37
3.2.3 Analisis STP Permasalahan	48
BAB IV PEMECAHAN MASALAH	39
4.1 Konsep Komunikasi	39
4.2 Konsep Kreatif	42
4.2.1 Tipografi	42
4.2.2 Warna	43
4.2.3 Gaya Gambar	43
4.2.4 Gaya Bahasa	44
4.2.5 <i>Sound</i>	44
4.2.6 <i>Wireframe</i>	45
4.3 Konsep Media	45

4.3.1 Aplikasi.....	45
4.3.2 Media Promosi.....	46
4.4 Hasil Karya.....	47
4.4.1 Logo.....	47
4.4.2 <i>Icon Apps</i>	48
4.4.3 Karakter.....	49
4.4.4 UI (<i>User Interface</i>).....	52
1) Ikon.....	52
2) <i>Scene Menu</i>	53
3) <i>Credits Scene</i>	53
4) <i>Ending Scene</i>	54
4.4.5 <i>Storyboard</i>	55
4.4.6 <i>Scene</i>	56
1) Cerita.....	56
2) <i>Mini Games</i>	68
3) Nilai Moral.....	69
4) Informasi.....	69
4.4.7 <i>Timeline</i>	83
4.4.8 Media Promosi.....	84
1) <i>Video Trailer</i>	84
2) <i>Google Playstore</i>	84
3) Media Sosial.....	85
a. <i>Facebook</i>	85
b. <i>Instagram</i>	85
4) <i>Booklet Proposal</i>	86
5) <i>Gimmick</i>	86
4.5 <i>Budgeting</i>	87
 BAB V PENUTUP.....	 88
5.1 Kesimpulan.....	88
5.2 Saran.....	88
 DAFTAR PUSTAKA.....	 89
LAMPIRAN.....	91
DATA PENULIS.....	99

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 3.1 Jenis Kelamin	29
Diagram 3.2 Usia	29
Diagram 3.3 Tempat Tinggal	30
Diagram 3.4 Asal Sekolah	30
Diagram 3.5 Durasi Membaca Buku Cerita	31
Diagram 3.6 Jenis Buku yang Suka Dibaca	31
Diagram 3.7 Pernah/Tidak Membaca Cerita Rakyat	32
Diagram 3.8 Tahu/Tidak Cerita Rakyat Si Pahit Lidah	32
Diagram 3.9 Apa yang dilakukan diwaktu senggang	32
Diagram 3.10 Durasi Penggunaan <i>Gadget</i>	33



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Skema Perancangan	5
Gambar 3.1 Logo Qajoo Studio	16
Gambar 3.2 Logo CERi	17
Gambar 3.3 Logo Kemendikbud.....	18
Gambar 3.4 Seri Cerita Rakyat 34 Provinsi, Si Pahit Lidah dari Sumatera Selatan	21
Gambar 3.5 <i>Screenshot</i> Tinjauan Sejenis 1.....	34
Gambar 3.6 <i>Screenshot</i> Tinjauan Sejenis 2.....	35
Gambar 3.7 <i>Screenshot</i> Tinjauan Sejenis 3.....	35
Gambar 3.8 <i>Screenshot</i> Tinjauan Sejenis 4.....	36
Gambar 3.9 <i>Screenshot</i> Tinjauan Sejenis 5.....	36
Gambar 4.1 <i>Font</i> Si Kancil	42
Gambar 4.2 <i>Font</i> Early Man	42
Gambar 4.3 <i>Font</i> Chalkboard	42
Gambar 4.4 <i>Font</i> Stone Hinge.....	43
Gambar 4.5 Palet Warna	43
Gambar 4.6 Logo.....	47
Gambar 4.7 <i>Icon Apps</i>	48
Gambar 4.8 Karakter Serunting	49
Gambar 4.9 Karakter Aria Tebing.....	50
Gambar 4.10 Karakter Siti	50
Gambar 4.11 Karakter Sang Hyang Mahameru	51
Gambar 4.12 Karakter Para Penduduk.....	51
Gambar 4.13 Ikon Aplikasi	52
Gambar 4.14 <i>Scene Menu</i>	53
Gambar 4.15 <i>Credits Scene (1)</i>	53
Gambar 4.16 <i>Credits Scene (2)</i>	54
Gambar 4.17 <i>Ending Scene</i>	54
Gambar 4.18 <i>Storyboard</i>	55
Gambar 4.19 <i>Scene 1</i>	57
Gambar 4.20 <i>Scene 2</i>	57
Gambar 4.21 <i>Scene 3</i>	58
Gambar 4.22 <i>Scene 4</i>	58

Gambar 4.23 <i>Scene 5</i>	59
Gambar 4.24 <i>Scene 6</i>	59
Gambar 4.25 <i>Scene 7</i>	60
Gambar 4.26 <i>Scene 8</i>	60
Gambar 4.27 <i>Scene 9</i>	61
Gambar 4.28 <i>Scene 10</i>	62
Gambar 4.29 <i>Scene 11</i>	63
Gambar 4.30 <i>Scene 12</i>	63
Gambar 4.31 <i>Scene 13</i>	64
Gambar 4.32 <i>Scene 14</i>	64
Gambar 4.33 <i>Scene 15</i>	65
Gambar 4.34 <i>Scene 16</i>	65
Gambar 4.35 <i>Scene 17</i>	66
Gambar 4.36 <i>Scene 18</i>	66
Gambar 4.37 <i>Scene 19</i>	67
Gambar 4.38 <i>Scene 20</i>	67
Gambar 4.39 <i>Scene 21</i>	67
Gambar 4.40 <i>Mini Games 1</i>	68
Gambar 4.41 <i>Mini Games 2</i>	68
Gambar 4.42 <i>Mini Games 3</i>	69
Gambar 4.43 Nilai Moral.....	70
Gambar 4.44 Penjelasan Nilai Moral.....	70
Gambar 4.45 Nilai Religius.....	71
Gambar 4.46 Nilai Mandiri.....	71
Gambar 4.47 Nilai Demokratis.....	72
Gambar 4.48 Nilai Kejujuran.....	72
Gambar 4.49 Nilai Peduli Lingkungan.....	73
Gambar 4.50 Nilai Peduli Sosial.....	73
Gambar 4.51 Nilai Kerja Keras.....	74
Gambar 4.52 Nilai Rasa Ingin Tahu.....	74
Gambar 4.53 Notifikasi Nilai Religius.....	75
Gambar 4.54 Notifikasi Nilai Demokratis.....	75
Gambar 4.55 Notifikasi Nilai Kejujuran.....	76
Gambar 4.56 Notifikasi Nilai Rasa Ingin Tahu.....	76

Gambar 4.57 Notifikasi Nilai Kerja Keras.....	77
Gambar 4.58 Notifikasi Nilai Mandiri.....	77
Gambar 4.59 Notifikasi Nilai Peduli Lingkungan.....	78
Gambar 4.60 Notifikasi Nilai Peduli Sosial.....	78
Gambar 4.61 Informasi Tanjak.....	79
Gambar 4.62 Informasi Rumah Adat Limas 1.....	80
Gambar 4.63 Informasi Rumah Adat Limas 2.....	81
Gambar 4.64 Informasi Bukit Siguntang.....	81
Gambar 4.65 Informasi Dilarang berkelahi.....	82
Gambar 4.66 Informasi Kesaktian.....	83
Gambar 4.67 <i>Timeline</i> Media.....	83
Gambar 4.68 Media Promosi <i>Video Trailer</i>	84
Gambar 4.69 Media Promosi <i>Google Playstore</i>	84
Gambar 4.70 Media Promosi <i>Facebook</i>	85
Gambar 4.71 Media Promosi <i>Instagram</i>	85
Gambar 4.72 Media Promosi Booklet Proposal.....	86
Gambar 4.73 Media Promosi <i>Gimmick</i>	86



DAFTAR SKEMA

Skema 4.1 *Wireframe* Aplikasi *Mobile* dan *Desktop*52



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Sketsa <i>Storyboard</i>	91
Lampiran 2 Sketsa Karakter	93
Lampiran 3 Sketsa Logo	94
Lampiran 4 Sketsa Ikon Nilai Moral	96
Lampiran 5 Sketsa Mini <i>Games</i>	97
Lampiran 6 Sketsa Informasi	98

