

PERANCANGAN NARASI VISUAL INTERAKTIF ADAPTASI "HAKIM YANG CERDIK" UNTUK ANAK USIA 3-5 TAHUN

VISUAL DESIGN INTERACTIVE NARRATIVE ADAPTATION "HAKIM YANG CERDIK" FOR CHILDREN 3-5 YEAR OLDS

Alvin Lutfianda

Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Telkom University
alvin.lutfianda@gmail.com

Abstrak

Saat ini dongeng kancil mendapatkan tantangan untuk tumbuh di masyarakat, tantangan dari ketatnya persaingan cerita dari luar negeri, kemudian pandangan buruk terhadap cerita kancil, tanpa disadari telah membuat cerita kancil ini mulai dilupakan. Maka dari itu sangat perlu dilakukannya modifikasi agar sesuai dengan konteks saat ini, yang dikemas dalam bentuk yang menyesuaikan dengan perkembangan zaman dan teknologi saat ini dan tanpa mengubah makna dasar atau nilai-nilai positif dari cerita kancil. Penelitian pada perancangan ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan objektif untuk membahas masalah dan menganalisis cerita yang diangkat. Hasil analisis akan diolah dalam proses adaptasi untuk membuat sebuah cerita yang baru. Kemudian melalui aspek tertentu dari visual storytelling dan teori interaktivitas, cerita yang baru diolah untuk menghasilkan formulasi yang tepat untuk diterima oleh target audien. Sebagai hasil, cerita kancil yang diadaptasi dapat disampaikan melalui formulasi yang berupa narasi visual interaktif yang merupakan gabungan dari visual storytelling dan interaktivitas yang terwujud dalam bentuk aplikasi dongeng interaktif untuk smartphone. Dengan formulasi ini, penyampaian nilai-nilai positif kepada anak akan menjadi lebih efektif, sehingga dalam menikmati cerita, secara tidak langsung anak mengalami perkembangan yang lebih baik.

Kata kunci : *Kancil, Nilai Positif, Adaptasi, Narasi Visual Interaktif*

Abstract

Currently the fabled hare challenged to grow in the community, the challenges of intense competition from overseas story, then a bad view of the Kancil story, unwittingly have made this hare story began to be forgotten. Therefore, it is necessary to do modifications to fit the current context, which is packaged in a form that adapts to the times and current technology and without changing the basic meaning or positive values of the story. Research in this design approach using qualitative methods with the objective to discuss and analyze the story is lifted. The results will be processed in the adaptation process to create a new story. Then through a particular aspect of visual storytelling and interactivity theory, a new story is processed to produce the right formulation to be accepted by the target audience. As a result, the Kancil story adapted formulation that can be delivered through interactive visual narrative form which is a combination of visual storytelling and interactivity that is manifested in the form of an interactive storybook applications for smartphones. With this formulation, delivery of positive values to children would be more effective, so as to enjoy the story, indirectly the child has a better development.

Keywords : *Kancil, Positive Value, Adaptation, Interactive Visual Narrative*

1. Pendahuluan

Salah satu dongeng binatang yang terkenal di Indonesia adalah dongeng Kancil, merupakan dongeng yang menceritakan tentang bagaimana ia menggunakan kecerdasannya untuk menyelesaikan berbagai masalah dan kesulitan-kesulitannya. Setiap cerita yang diceritakan oleh Kancil memiliki sisi positif yang dapat dipetik dan diajarkan kepada anak-anak. Namun cerita Kancil kurang dipandang baik oleh kacamata manusia. Menurut Ismail Marahaimin, guru besar Fakultas Ilmu Budaya UI, dalam makalahnya yang berjudul

Pembekalan pada Bengkel Penulis Cerita Anak, mengaitkan antara kepopuleran cerita si Kancil di Indonesia. “*Kancil adalah sosok binatang yang licik. Mungkinkah dongeng tersebut juga berkontribusi terhadap bangsa Indonesia saat ini?*”. (Yeni Mulati. 2011 Dalam Artikel Mengkritisi Dongeng Si Kancil Mencuri Ketimun). Hingga saat ini, dongeng Si kancil ini menghadapi tantangan untuk tetap tumbuh dan berkembang di masyarakat, serta beberapa tantangan untuk berinovasi terutama dalam cara penyajian untuk bersaing dengan cerita-cerita fiksi dari luar negeri.

Dari fenomena-fenomena yang terjadi di lingkungan masyarakat kini, penulis melihat bahwa sangatlah perlu untuk melihat dan menemukan berbagai nilai positif dari dongeng Kancil yang ada pada salah satu versi ceritanya. Kemudian mengangkatnya ke dalam media yang menyesuaikan dengan perkembangan zaman dan teknologi saat ini. Menurut Sapardi Djoko Damono Guru Besar Fakultas Ilmu Budaya Universitas Indonesia, dongeng atau cerita rakyat mesti berubah mengikuti perkembangan zaman. Sebab, cerita sastra yang tidak diubah akan ditinggalkan atau terkubur. Dalam menerjemahkan konsep kreatif, menurut Davis dalam Framing Education as Art ; The Octopus Has a Good Day , Anak-anak adalah pembelajar visual, dari waktu lahir anak mampu menemukan makna dalam objek-objek visual yang ada di sekeliling atau sekitar mereka. Maka dari itu bentuk narasi visual sangat cocok dalam menyampaikan sebuah gagasan dari sebuah cerita kepada anak usia dini. Dan dengan fenomena semakin banyaknya pengguna *smartphone* di kalangan masyarakat, bentuk narasi visual yang dipadukan dengan fitur interaktif akan saling mendukung cerita.

“*Hakim Yang Cerdik*” merupakan salah satu cerita Kancil karangan Gamal Komandoko pada buku “*Kancil Mencuri Ketimun: 19 Dongeng Kancil Pilihan Untuk Anak Cerdik*”. Cerita ini mengisahkan bagaimana Kancil menyelesaikan perkara antara dua binatang, yaitu Banteng dan Buaya. Penulis ingin mengadaptasi cerita ini dengan harapan dapat tersampainya nilai-nilai positif kepada anak-anak.

2. Dasar Teori

2.1 Narasi Visual Interaktif

Narasi visual interaktif memiliki empat hal yang tidak dapat dipisahkan dan sebagai pembeda dari jenis narasi visual yang lain, yaitu :

- 1). Visual appears to be fixed but can be replaced by visuals changing in rapid succession on trigger. Tampilan visual yang tetap dapat berubah sesuai dengan jalannya pemicu (dapat berupa sentuhan pada gambar dan lainnya).
- 2). Viewers may sometimes need prior knowledge of the story; at other times it may not be necessary and in some cases the viewer decides how the story moves forward. Pembaca perlu mengetahui cerita yang dibacanya, namun ada kalanya, pembaca yang menentukan bagaimana cerita berjalan.
- 3). Visual can be fixed or mobile, likewise the viewer can be fixed or moving or even take on the role of a character in the story. Tampilan visual dapat tetap berada pada tempatnya maupun berpindah karena adanya kontrol dari pembaca.
- 4). Movement can be caused by the active participation of the viewer as well as the rapid change of visuals. Pergerakan cerita dapat berjalan karena partisipasi dari pembaca.

Elemen-elemen yang terdapat didalam narasi visual interaktif yaitu :

2.1.1.1 Visual Storytelling

Untuk mencapai keberhasilan dalam bercerita secara visual yaitu dengan mengontrol cara membaca untuk mendapatkan empati pembaca melalui implementasi atensi dan retensi pembaca. Atensi dapat dicapai dengan tampilan visual yang provokatif dan atraktif, yang mencakup gaya visual hingga komposisinya. Sedangkan aspek retensi dapat dicapai dengan mengatur kejelasan dan logika penyusunan visual dalam cara bercerita. Selain kedua aspek tersebut ada beberapa aspek penting yang perlu diperhatikan dalam bercerita secara visual, diantaranya :

a. Konten

Konten berupa poin penting yang diambil dari cerita rakyat, seperti pengetahuan, hiburan, atau pendidikan. Dalam perancangan ini yaitu konten pada cerita Kancil yang diangkat.

b. Struktur cerita

Struktur cerita dapat ditentukan sesuai kebutuhan cerita dan konten yang akan disampaikan. Selain itu struktur cerita berfungsi sebagai acuan dalam menempatkan fitur interaktif yang digunakan pada cerita. Struktur cerita dalam perancangan akan dibahas pada bab empat.

Agar Konten dan struktur cerita dapat sukses tersampaikan, ada empat aspek yang menentukannya, yaitu :

-Clarity

Clarity yaitu kejelasan penyampaian visual yang juga disertai prinsip aksi-reaksi, perlu memperhatikan akibat yang ditimbulkan dari sebuah kejadian sebelumnya dan bagaimana hal tersebut mempengaruhi kejadian setelahnya.

-Realism

Realism yaitu penambahan elemen-elemen yang akrab dengan kehidupan sehari-hari, baik dari kebiasaan, objek hingga fakta yang ada di dunia nyata. Hal ini akan membawa pembaca benar-benar merasakan kejadian dalam secara sungguh-sungguh.

-Dynamism

Yaitu penambahan ekspresi, gerak karakter dan objek disekitarnya untuk membuat keterlibatan emosi pembaca dengan cerita.

-Continuity

Yaitu konsistensi dari keadaan objek, latar, karakter beserta sifatnya.

Keempat aspek tersebut juga tidak terlepas dari elemen artistik yang diantaranya adalah garis, ruang, warna, bentuk, tekstur, komposisi dan perspektif.

2.1.1.2 Interaktifitas

Aspek interaktivitas pada narasi visual interaktif ini dapat berupa navigasi, simulasi permainan dan latihan. Sehingga dengan dalam menikmati sebuah cerita dapat mengontrol jalannya cerita, namun dalam beberapa kasus, tingkat interaktifitas bergantung pada cerita sehingga penyampaian gagasan dalam cerita dapat tersampaikan dengan baik.

2.2 Alih Wahana

Alih wahana adalah proses pengalihan dari satu jenis kesenian ke jenis kesenian lain. Alih wahana mencakup kegiatan penerjemahan, penyaduran, dan pemindahan dari satu jenis kesenian ke jenis keseneian lain. Sebagai “kendaraan”, suatu karya seni merupakan alat yang bisa mengalihkan sesuatu dari satu tempat ke tempat lain. (Sapardi:2014). Ada dua konsep yang dicakup oleh istilah wahana, yaitu pertama, wahana adalah medium yang dimanfaatkan atau dipergunakan untuk mengungkapkan sesuatu; kedua, wahana adalah alat untuk membawa atau memindahkan sesuatu dari satu tempat ke tempat lain. “sesuatu” yang bisa dialih-alihkan itu bisa berwujud gagasan, amanat, perasaan, atau sekadar suasana. Setiap pengalihan wahana akan menghasilkan tafsir bari, elok atau tidak elok.

2.2.1 Teori Adaptasi

Adaptasi merupakan hasil pencampuran dari pengulangan dan perbedaan. Adaptasi dapat dijumpai di mana-mana, baik dalam budaya kita dan, akan teris terus meningkat jumlahnya. Adaptasi sebagai adaptasi; yaitu, adaptasi bukan hanya sebagai karya yang otonom. Sebaliknya, mereka diperiksa sebagai disengaja, mengumumkan, dan diperpanjang revisitasinya dari karya sebelumnya. penggunaan kata adaptasi untuk merujuk kepada kedua produk dan proses penciptaan dan penerimaan. Adaptasi tidak hanya entitas formal, namun juga proses.

3. Pembahasan**3.1 Analisis Data**

Berdasarkan analisis Alan Dundes, cerita Hakim yang Cerdik memiliki nilai-nilai positif didalamnya yang diantaranya tolong menolog, musyawarah, pengendalian diri, hormat kepada orang lain dan diri sendiri. Dalam filosofi kehidupan orang jawa, nilai-nilai ini membentuk satu tema, yaitu keselarasan yang dicapai melalui prinsip kerukunan. Tema keselarasan ini juga didukung oleh pernyataan dari Prof Jacob Sumardjo, bahwa dalam cerita kancil khususnya pada cerita kancil menjadi hakim, bukan tentang keadilan yang disampaikan namun tentang keselarasan.

Berdasarkan analisis unsur intrinsik cerita, setiap tokoh memiliki karakter yang berbeda-beda. Prof Jacob Sumardjo juga mengatakan bahwa setiap tokoh dalam cerita kancil merepresentasikan karakter manusia, kancil yang mewakili orang yang cerdas, banteng yang menggambarkan orang yang lemah dan sabar kemudian buaya menggambarkan orang yang licik.

Berdasarkan analisis nilai intrinsik dan ekstrinsik sastra anak, cerita Hakim Yang Cerdik sudah memenuhi nilai sebuah sastra anak, namun dalam menyampaikan nilai positif kepada pembaca perlu diubah dan menyesuaikan dengan hakikat sastra anak.

3.2 Segmentasi**a. Demografis**

Usia

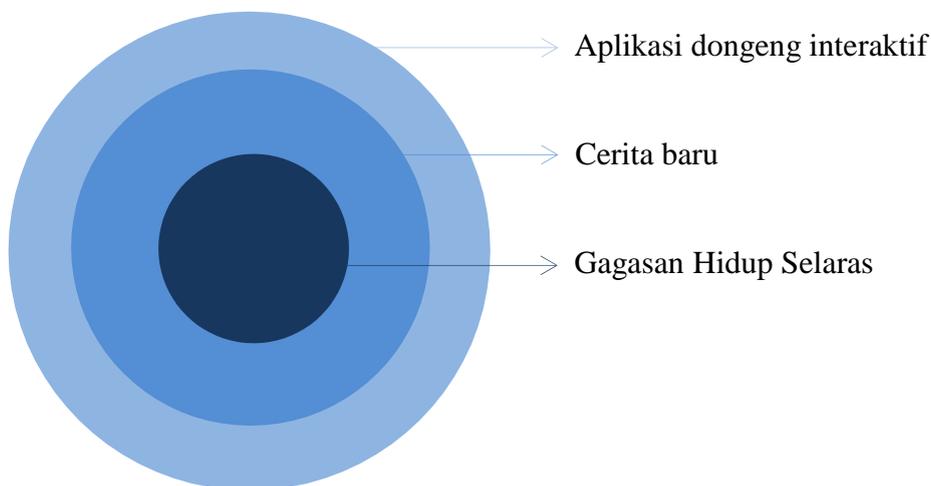
: 3 – 5 Tahun

Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan
 Pendidikan : Taman Kanak- Kanak
 Status Sosial Keluarga : Golongan menengah dan keatas

- b. Geografis : Kabupaten Bandung Selatan
 c. Psikografis : Anak aktif dengan usia kisaran 3-5 tahun yang gemar bermain, tertarik dengan hal binatang, memiliki imajinasi yang sangat luas dan memiliki rasa ingin tahu yang sangat besar.

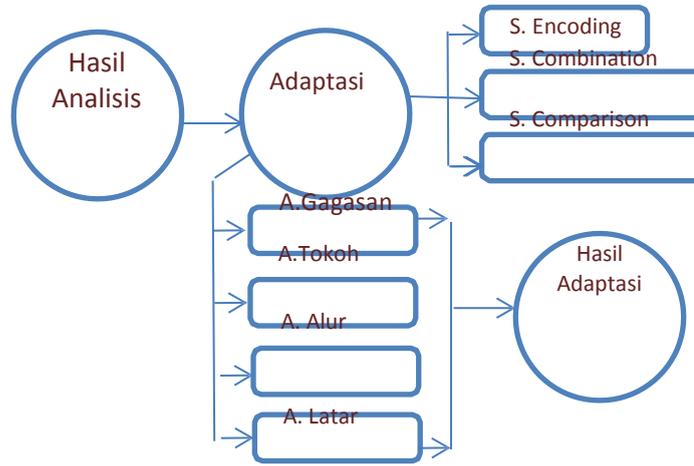
3.3 Konsep Pesan

Pesan utama dari perancangan ini adalah menyampaikan gagasan bahwa hidup dalam keselarasan dapat di terapkan sejak kecil dan mulai dari tindakan yang sederhana yang sesuai dengan lingkungan anak-anak. Gagasan ini merupakan redefinisi penulis tentang tema yang didapatkan dari hasil analisis pada bab sebelumnya, yaitu keselarasan. Gagasan ini juga tidak terlepas dari hakikat sastra anak. (Pramuki:2000) mengungkapkan bahwa sastra anak adalah karya sastra yang isinya mengenai anak-anak, sesuai dengan kehidupan, kesenangan, sifat-sifat dan perkembangan anak-anak. Gagasan yang akan penulis sampaikan kepada target audien akan diterapkan ke dalam sebuah cerita baru yang menyesuaikan dengan target audience melalui media aplikasi dongeng interaktif.



Skema 1 Skema konsep pesan
 Sumber : Dokumen Pribadi Perancang

Dalam merancang cerita yang baru, penulis mengadaptasi cerita dari media acuan dengan melakukan proses kreatif yang diantaranya adalah *selective encoding*, *selective combination* dan *selective comparison*. *selective encoding* yaitu memilih informasi yang relevan untuk mencapai tujuan yang akan dicapai. *selective combination* yaitu menggabungkan hal-hal yang semula terpisah dimasukkan ke dalam seluruh konteks gagasan. Sedangkan *selective comparison* yaitu menghubungkan informasi baru dan informasi yang telah terstruktur sebelumnya. Adapun yang diadaptasi adalah gagasan, penokohan, alur dan latar. Berikut ini adalah skema proses kreatif yang penulis lakukan.



Skema 2 Skema proses kreatif adaptasi
 Sumber : Dokumen Pribadi Perancang

3.4 Konsep Aplikasi

Konsep aplikasi dalam perancangan ini yaitu berupa narasi visual interaktif. Menggabungkan antara teori visual storytelling dan interaktifitas untuk menghasilkan sebuah cara penceritaan. Hasil adaptasi akan diterapkan pada kedua teori ini. Visual storytelling fokus pada pembentukan desain narasi visual dalam penceritaan dan interaktifitas fokus dalam bentuk interaksi pembaca dengan narasi visual. Dalam konsep aplikasi ini, fitur yang terdapat dalam aplikasi merupakan salah satu cara yang dilakukan untuk melakukan pendekatan terhadap target audience. Adapun fitur yang terdapat dalam aplikasi ini yaitu :

1. Narasi dan dialog dalam bentuk teks dan audio.

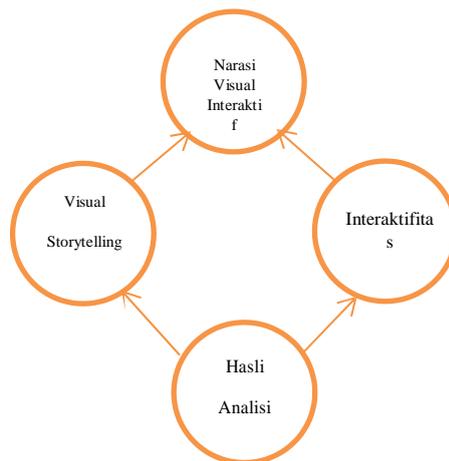
Narasi dan dialog dalam bentuk teks dan audio dalam penyampaian cerita akan memudahkan anak dalam memahami cerita dan bisa juga dijadikan referensi orang tua dalam bercerita kepada anak.

2. Animasi interaktif

Adanya animasi interaktif dalam aplikasi ini akan menguatkan penyampaian cerita kepada anak. Animasi akan bergerak dengan beberapa kondisi, diantaranya yaitu ketika pembaca menyentuh tokoh dalam cerita dan ketika telah menyelesaikan mini game.

3. Mini game

Adanya mini game akan membuat anak menjadi tertarik untuk menyelesaikan cerita dan tidak cepat bosan. Selain itu kemampuan motorik anak dapat terasah dengan adanya mini game ini.



Skema 3 Skema konsep aplikasi
 Sumber : Dokumen Pribadi Perancang

3.5 Hasil Perancangan

Berikut adalah dokumentasi hasil dari produksi Aplikasi “Dani dan Kawan-Kawan”



4. Kesimpulan

Cerita Hakim Yang Cerdik memiliki nilai-nilai positif yang baik untuk perkembangan anak, yang diantaranya yaitu tolong menolong, musyawarah, pengendalian diri, hormat kepada orang lain dan diri sendiri. Nilai-nilai ini membentuk satu tema, yaitu keselarasan yang dicapai melalui prinsip kerukunan. Cerita ini sangat cocok untuk diadaptasi ke dalam bentuk cerita baru yang menyesuaikan konteks sosial saat ini.

Dalam merancang narasi visual adapun yang perlu diperhatikan yaitu konten dan struktur cerita. Setelah menentukan konten dan struktur cerita, langkah selanjutnya adalah bagaimana memvisualkan cerita yang telah dirancang, dalam hal ini cerita yang dimaksud adalah cerita yang telah diadaptasi dalam perancangan ini dengan mempertimbangkan nilai sastra anak. Dalam merancang visual terdapat empat hal yang perlu

diperhatikan, yaitu clarity, realism, dynamism dan continuity. Pada setiap halaman cerita, empat hal ini perlu diperhatikan agar setiap nilai yang disampaikan dalam bentuk visual dapat tersampaikan dengan baik. Dengan formulasi ini, penyampaian nilai-nilai positif kepada anak akan menjadi lebih efektif, sehingga dalam menikmati cerita, secara tidak langsung anak mengalami perkembangan yang lebih baik.

Daftar Pustaka

- [1] Ardy, Novan. (2014). Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- [2] Caputo, Tony. (2003). *Visual Storytelling : The Art And Tehnique*. New York : Watson-Guption Publications.
- [3] Damono, Sapardi D. (2014) Alih Wahana. Jakarta : Editum
- [4] Danandjaja, James. (1982). Folklor Indonesia, Ilmu gosip, dongeng, dan lain-lain. Penerbit Grafitipers.
- [5] D.J.H. Smeeth dan A.G. Bus (2013). The Interactive Animated E-Book as A Word Learning Device for Kindergatners. Leiden University Netherlands: Department of Education and Child Studies.
- [6] Hutcheon, Linda (2006). *A Theory Of Adaptation*. New York: Routledge Taylor & Francis Group.
- [7] Krausz, Michael and etc. (2009). *The Idea of Creativity*. Netherland: Koninklijke Brill NV.
- [8] Pandu Wibisono. Sosialisasi Nilai Rukun dan Nilai Hormat Oleh Orang Tua Kepada Anak Melalui Parenting : Konteks Budaya jawa. Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta: Muhammadiyah Surakarta
- [9] Ratna, Kutha. (2004). Penelitian Sastra. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- [10] Salam, Aprinus. Dongeng Kancil dan Kemungkinan Implikasi Terhadap Budayanya. FIB UGM Yogyakarta: Universitas Gajah Mada.
- [11] Setyowati (2006). Analisis Nilai Moral Serat Kancil Selokadharma. FIB UI: Universitas Indonesia
- [12] Sherline Pimenta dan Ravi Poovaiah (2010). *On Defning Visual Narratives*. Industrial Design Centre : Indian Institute of Technology.