

# PEMBUATAN MEDIA PRESENTASI ANIMASI CERITA RAKYAT UNTUK ANAK USIA DINI DENGAN KONSEP PEMILIHAN ALTERNATIF ALUR CERITA

Agus Purwanto <sup>1)</sup>, Yudi Sutanto <sup>2)</sup>,

<sup>1)</sup> Fakultas Ilmu Komputer, Universitas AMIKOM Yogyakarta

<sup>2)</sup> Fakultas Ilmu Komputer, Universitas AMIKOM Yogyakarta

Jl. Ring Road Utar, Condong Catur, Depok, Sleman, Yogyakarta 55281

Email : [agus@amikom.ac.id](mailto:agus@amikom.ac.id)<sup>1)</sup>, [yudisuta@amikom.ac.id](mailto:yudisuta@amikom.ac.id)<sup>2)</sup>

## Abstrak

*Bercerita merupakan salah satu cara yang cukup efektif dalam belajar terutama ketika usia dini. Pemberian konsep dalam bercerita dengan melibatkan gambar dan suara akan banyak membantu merangsang imajinasi dan daya tangkap anak. Dari hal itulah pada penelitian kali ini penulis mencoba membuat sebuah media yang diperuntukan guru dalam membantu menyampaikan cerita.*

*Media ini bersifat interaktif dimana pada titik sebuah cerita tertentu, audience akan diberikan berbagai pilihan alur cerita dalam melanjutkan jalan cerita. Setiap pilihan akan berpengaruh terhadap akhir cerita. Dari hasil uji yang dilakukan ternyata guru merasa dapat terbantu dengan adanya aplikasi interaktif ini dan anak-anak dapat memahami dengan baik isi cerita.*

**Kata kunci:** Animasi, interaktif, pembelajaran, dongeng, cerita.

## 1. Pendahuluan

Menceritakan sebuah dongeng ataupun hanya sebuah cerita fiksi untuk anak usia dini, dibutuhkan kemampuan guru dalam berekspresi, penyampaian pengetahuan dan sekaligus menghibur. Ketrampilan tersebut dibutuhkan demi tersampainya materi kepada anak-anak dengan lebih berguna. Namun tidak semua guru kadang memiliki ketrampilan tersebut, karena dibutuhkan waktu dan bakat dalam menguasainya. Hal ini juga bermasalah ketika orang tua juga dituntut dalam menyampaikan hal yang sama dalam bercerita ketika belajar di rumah.

Penulis mencoba mengambil kesimpulan dari uraian latar belakang masalah di atas, bahwasannya dibutuhkan sebuah ketrampilan khusus dalam bercerita. Selain itu media yang digunakan dalam mengilustrasikan cerita biasanya hanya terbatas gambar ataupun buku cerita. Disinilah penulis melihat bahwasannya multimedia dapat menjadi solusi akan masalah tersebut. Salah satu bentuk solusi multimedia yang bisa digunakan adalah

pembuatan video animasi cerita. Akan tetapi ada kelemahan dalam media seperti ini, yaitu interaktifitas.

Penulis melihat bahwa media yang tepat untuk dijadikan solusi adalah media presentasi interaktif. Media ini nantinya dibuat dengan berbagai pilihan cerita. Selain gambar dan teks penyampaiannya informasinya lebih banyak ditunjang dengan unsur animasi, suara musik dan narasi. Animasi diharapkan dapat membantu dalam menyampaikan ilustrasi gerak karakter cerita, suara narasi diharapkan dapat membantu guru dalam berekspresi menyampaikan jalan cerita, dan suara musik sebagai pendukung suasana dalam bercerita. Diamping itu penyampaian akan dilakukan per slide. Sehingga guru mampu mengendalikan jalannya penyampaian cerita. Sedangkan interaktifitas bisa dijumpai menggunakan tombol-tombol perintah yang telah disediakan. Selain itu, interaktifitas utama adalah pada pemilihan alur cerita. seperti model visual novel, di beberapa bagian cerita, user akan diberikan pilihan untuk melanjutkan cerita. Pilihan tersebut nantinya akan memberikan akhir jalan cerita yang berbeda. Hal ini diharapkan anak-anak dapat belajar arti sebuah konsekuensi dari apa yang mereka pilih. Dari uraian latar belakang di atas penulis mencoba membuat judul penelitian "Pembuatan Media Presentasi Animasi Cerita Rakyat Untuk Anak Usia Dini Dengan Konsep Pemilihan Alternatif Alur Cerita".

## 2. Tinjauan Pustaka

Pratiwi (2015), melakukan penelitian di TK Terpadu Budi Mulia Dua Seturan Yogyakarta untuk pengembangan aplikasi yang bergenre mini game edukasi (pembelajaran) menggunakan grafis 2D. Penulis memberi judul "Perancangan dan Pembuatan Permainan Canody Pengenalan Obyek Sederhana pada TK Terpadu Budi Mulia Dua Seturan Yogyakarta". Permainan ini menyerupai permainan tebak-tebakan untuk belajar membaca dan mengenal obyek sederhana. Sasaran penelitian adalah siswa-siswi TK Terpadu Budi Mulia Dua Seturan Yogyakarta. Disini permainan Canody

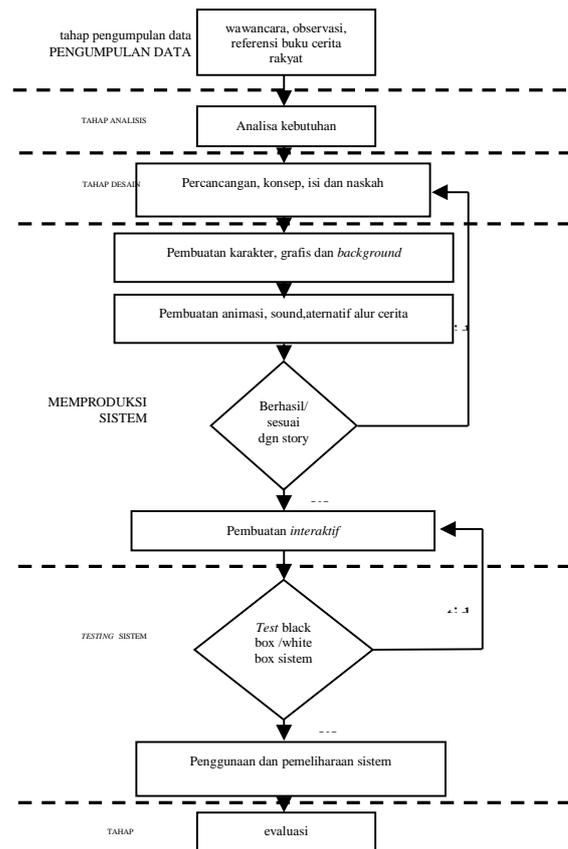
sangat sederhana sebagai sistem pembelajaran bagi anak-anak yang baru belajar mengenal obyek maka sangat efektif'. [1] konsep interaktifitas dalam game, memberikan kontribusi dalam pembelajaran yang dilakukan.

Wulandari (2015), melakukan penelitian di TK Amal Mulia, Condong Catur, Sleman, Yogyakarta mengenai aplikasi media pembelajaran tentang gunung berapi di pulau Jawa. judul penelitiannya adalah "Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Gunung Berapi di Pulau Jawa dengan Konsep Interaktif pada TK Amal Mulia Berbasis Multimedia", aplikasi ini membahas tentang pengertian dan macam-macam gunung berapi, serta dampak positif dan negatif letusan gunung berapi. [2]. Penggunaan animasi yang ilustratif dalam pembelajaran terbukti memberikan gambaran kepada siswa dalam mempelajari materi gunung berapi.

Kusumah (2015), melakukan penelitian untuk membuat animasi cerita rakyat untuk anak usia dini. Penulis memberi judul "Perancangan Animasi Cerita Rakyat "Situ Bagendit" Sebagai Media Pembelajaran Karakter Untuk Anak Usia Dini". Animasi ini bertujuan sebagai media pembelajaran tontonan yang dapat membantu mengarahkan anak untuk berperilaku sesuai norma dan budaya lokal [3]. Edukasi berbasis multimedia terbukti dapat membantu memahami nilai moral dan sosio-emosional, dan juga mengembangkan imajinasi anak serta memperkenalkan cerita rakyat yang kalah populer dan mulai luntur. Multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio, dan gambar video [4]

### 3. Metode Penelitian

Jalannya penelitian seperti pada gambar 1



Gambar 1. workflow penelitian

Adapun secara garis besar urutan penelitian adalah sebagai berikut.

1. Pengumpulan data  
Penulis melakukan wawancara dan observasi terhadap kondisi dan masalah guru saat bercerita. Masalah yang dipelajari analisis sistem adalah masalah yang dihadapi pemakai. Kemudian analisis dan pemakai bekerjasama untuk mendapatkan permasalahan secara kasar [6]
2. Analisa kebutuhan  
Setelah data terkumpul dilakukan tahapan penganalisaan data. Penulis mencoba menganalisa kebutuhan guru dalam bercerita serta konsep dan isi cerita. Cerita yang akan digunakan adalah malin kundang. Kelayakan teknis menyortir kebutuhan sistem yang telah disusun dari aspek teknologi yang akan digunakan. Secara teknis usulan kebutuhan sistem bisa dinyatakan layak apabila teknologi mudah didapat, murah, dan mudah dipakai [7]
3. Tahapan desain  
Membuat rancangan alternatif scene alur cerita malin kundang, dengan 5 ending, design karakter, isi dan naskah cerita dari malin kundang.
4. Produksi gambar karakter dan background  
Merupakan tahap awal produksi, yaitu dengan membuat gambar karakter dan background.



### 4.5.3 Membuat link antar halaman

Hasil video animasi perscene kemudian dibuat interaktif disoftware director. Hasilnya dapat dilihat pada gambar 6



Gambar 6. Pembuatan interaktif

### 4.5.4 Publishing

Hasil akhir diubah menjadi format exe agar bisa dijalankan di komputer tanpa software project. Adapun hasilnya dapat dilihat pada gambar 7



Gambar 7. Hasil publish

### 4.6 Pengujian

Untuk melihat apakah hasil sudah sesuai dengan target kebutuhan informasi dan terbukti dapat membantu dalam memberikan pelajaran kepada anak, maka penulis melakukan uji kebutuhan fungsional dan questioner kepada guru guru TK. Adapun hasilnya adalah sebagai berikut :

#### 1. Alpha testing

Tabel 1. Pengujian kebutuhan informasi

no	Kebutuhan informasi	Pembuktian	Hasil
1	Menampilkan segi cerita dengan bentuk digital	Format file exe didalamnya terdapat interaktif dan animasi	terpenuhi
2	Mampu menampilkan cerita Malin Kundang	Semua isi materi berdasar buku cerita malin kundang	terpenuhi
3	Mampu mengilustrasikan cerita Malin Kundang dengan baik	Semua karakter, dan lokasi divisualkan dengan gambar	terpenuhi
4	Mampu membuat anak-anak ikut berinteraksi dengan	Terdapat menu pilihan alur cerita.	terpenuhi

	cerita		
5	Mampu menyampaikan pesan cerita	Semua cerita divisualkan berdasar plot cerita	terpenuhi
6	Mampu membantu guru dalam mengajar materi bercerita	Terdapat menu pilihan bagi guru	terpenuhi

#### 2. Beta testing

Dari hasil kuesioner kepada 10 orang didapatkan hasil sebagai berikut :

Tabel 2. Pengujian questioner

Kuesioner aplikasi cerita interaktif malin kundang						
Beri tanda check list pada pada pilihan jawaban disamping						
No	Pertanyaan	SB	B	C	K	SK
1	Bagaimana respon anak dalam memilih alur cerita?	8	2			
2	Bagaimana pemahaman anak terhadap alur cerita yang dipilih?	9	1			
3	Bagaimana pemahaman anak terhadap resiko akan pilihan alur cerita mereka?	10	0			
4	Bagaimana pemahaman anak terhadap tokoh tokoh cerita malin kundang?	8	2			
5	Bagaimana pemahaman anak terhadap konsep cerita utama malin kundang?	7	2	1		
6	Bagaimana pergerakan animasi pada cerita tersebut?	10	0			
7	Bagaimana penggambaran tokoh pada cerita tersebut?	9	1			
8	Bagaimana narasi visual penceritaan aplikasi ini?	9	1			
9	Bagaimana penggunaan tombol aplikasi ini?	10	0			
10	Bagaimana tingkat kemudahan guru bercerita menggunakan aplikasi ini?	10	0			
<b>Keterangan</b>						
SB : sangat baik, B: baik, C: cukup, K: kurang, SK : sangat kurang						

Yang menjawab :

SB (sangat Baik) (5) : 90 x 5 = 450

B (Baik) (4) :  $9 \times 4 = 36$   
C (cukup) (3) :  $1 \times 3 = 3$   
K (kurang) (2) :  $0 \times 2 = 0$   
SK (sangat kurang) (1):  $0 \times 1 = 0$   
Total skor adalah : **489**

### Perhitungan Skala Likert

Untuk mendapatkan hasil interpretasi, harus diketahui dulu skor tertinggi (X) dan angka terendah (Y) untuk item penilaian dengan rumus sebagai berikut :

$$Y = \text{Skor tertinggi} \times \text{jumlah panelis}$$

$$X = \text{Skor terendah} \times \text{jumlah panelis}$$

Jumlah skor tertinggi untuk item **SANGAT BAIK** ialah  $100 \times 5 = 500$ , sedangkan item **SANGAT KURANG** ialah  $100 \times 1 = 100$ .

Jadi, jika total skor penilaian panelis di peroleh angka **500**, maka penilaian interpretasi panelis terhadap kemiripan animasi tersebut adalah hasil nilai yang dihasil dengan menggunakan rumus Index %.

$$\text{RUMUS INDEX \%} = \text{Total Skor} / Y \times 100$$

Sebelum menyelesaikannya maka harus mengetahui interval (Jarak) dan interpretasi persen agar mengetahui penilaian dengan metode mencari Interval skor persen (I).

#### RUMUS INTERVAL

$$I = 100 / \text{Jumlah Skor (Likert)}$$

$$\text{Maka} = 100 / 5 = 20$$

$$\text{Hasil (I)} = 20$$

(Ini adalah intervalnya jarak dari terendah 0 % hingga tertinggi 100%)

Berikut kriteria interpretasi skornya berdasarkan interval :

Angka 0% – 19,99% = Sangat (tidak setuju/buruk/kurang sekali)

Angka 20% – 39,99% = Tidak setuju / Kurang baik)

Angka 40% – 59,99% = Cukup / Netral

Angka 60% – 79,99% = (Setuju/Baik/suka)

Angka 80% – 100% = Sangat (setuju/Baik/Suka)

Penyelesaian Akhir

$$= \text{Total skor} / Y \times 100$$

$$= 489 / 500 \times 100$$

$$= 97,8 \%, \text{ kategori SANGAT BAIK}$$

Maka dari sini dapat disimpulkan bahwa animasi yang dibuat dapat dikategorikan **sangat baik**

### 3. Pembahasan

Dari hasil pengujian yang dilakukan dapat dipaparkan bahwa hasil penelitian yang dilakukan penulis telah menggunakan konsep animasi dan interaktif seperti yang dilakukan oleh penelitian sebelumnya. Akan tetapi penulis lebih menggunakan animasi karakter daripada animasi propeerti seperti yang digunakan pada penelitian sebelumnya. Disamping itu penulis menggunakan konsep interaktif seperti layaknya sebuah game, namun penulise mengemasnya dalam intraktif pemilihan laur cerita. Masing masing pilihan alur akan mempengaruhi ending cerita.

### 5. Kesimpulan dan Saran

#### 5.1 Kesimpulan

Dari hasil penlitian yang sudah dilakukan dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Dalam proses pembuatan aplikasi ini didasarkan pada analisa masalah kemudian dilanjutkan dengan tahapan produksi dan evaluasi hasil akhir..
2. Dari hasil pengujian alpha *testing* didapatkan hasil bahwa semua kebutuhan informasi telah terpenuhi, sehingga kebutuhan isi dan konsep cerita telah mampu digunakan untuk materi cerita kepada anak.
3. Dari hasil kuesioner didapatkan bahwa aplikasi ini telah mampu membantu guru dalam menceritakan cerita malin kundang.
4. Penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi untuk membantu guru dalam bercerita dongen malin kundang

#### 5.2 Saran

Adapaun beberapa saran yang bisa digunakan untuk pengembangan penelitian ini adalah :

1. Untuk kedepannya diharapkan animasi yang digunakan dapat lebih ditingkatkan
2. Aplikasi ini dapat dikembangkan jumlah alur cerita sehingga pemahaman akan cerita dapat lebih tersampaikan

### Daftar Pustaka

- [1] Pratiwi, W.E., 2015. *Perancangan dan Pembuatan Permainan Canody Pengenalan Obyek Sederhana pada TK Terpadu Budi Mulia Dua Seturan Yogyakarta*. STMIK Amikom Yogyakarta.
- [2] Wulandari, Ani, 2015. *Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Gunung Berapi di Pulau Jawa dengan Konsep Interaktif pada TK Amal Mulia Berbasis Multimedia*. STMIK Amikom Yogyakarta.

- [3] Kusumah, R. A., 2015. *Perancangan Animasi Cerita Rakyat "Situ Bagendit" Sebagai Media Pembelajaran Karakter Untuk Anak Usia Dini*. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- [4] Suyanto, M., 2003. *Multimedia : Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. C.V Andi Offset. Yogyakarta.
- [5] Purnama, B.E., 2013. *Konsep Dasar Multimedia*. Graha Ilmu. Yogyakarta.
- [6] Suyanto, M., 2004. *Analisis dan Desain Aplikasi Multimedia untuk Pemasaran*. C.V Andi Offset. Yogyakarta.
- [7] Fatta,H.A., 2007. *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi untuk Keunggulan Bersaing Perusahaan dan Organisasi Modern*. C.V Andi Offset. Yogyakarta.

### **Biodata Penulis**

**Agus Purwanto**, memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom), Jurusan Sistem informasi, STMIK AMIKOM Yogyakarta, lulus tahun 2006. Memperoleh gelar Magister Komputer (M.Kom) Program Pasca Sarjana Magister Teknik *Informatika* STMIK AMIKOM Yogyakarta, lulus tahun 2013. Saat ini menjadi Dosen di UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.

**Yudi Sutanta**, memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom), Jurusan Sistem informasi, STMIK AMIKOM Yogyakarta, lulus tahun 2006. Memperoleh gelar Magister Komputer (M.Kom) Program Pasca Sarjana Magister Teknik *Informatika* STMIK AMIKOM Yogyakarta, lulus tahun 2013. Saat ini menjadi Dosen di UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.