

Perancangan Digital Interactive Storybook Bertema Ritual Kebersihan Anak Usia 9 – 10 Tahun

Rachmat Priramadhani Prayogi dan Rahmatsyam Lakoro

Jurusan Desain Produk Industri, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)

Jl. Arief Rahman Hakim, Surabaya 60111 Indonesia

e-mail: ramok@prodes.its.ac.id

Abstrak—Mengajarkan tentang kebersihan, terutama kebersihan diri berarti mengajarkan kebiasaan amat penting untuk menghindar dan mencegah penyebaran penyakit sehingga kesehatan lebih terjaga. Sayangnya kebersihan justru jarang dijadikan prioritas nilai untuk ditanamkan kepada anak-anak sejak dini di keluarga. Perkembangan teknologi yang pesat terutama perkembangan teknologi *smartphone* yang kian semakin dekat dengan gaya hidup anak hendaknya justru dapat mengedukasi anak. *Children book* merupakan media konvensional dikenal dapat mengedukasi anak. Dengan memanfaatkan teknologi, kini *children book* konvensional dapat dikemas secara modern dan lebih interaktif dalam *smartphone*. Hasil dari penelitian ini adalah didapatnya kriteria perancangan digital interactive storybook dengan gaya visual, *storyline* serta fitur interaktif yang diminati target audience. Digital Interactive Storybook berdasarkan kriteria desain yang diminati anak dapat membuat konten edukasi dan moral dapat tersampaikan kepada anak secara implisit melewati media hiburan modern sehingga membuat anak lebih mengapresiasi dan memahami konten edukasi yang disampaikan.

Kata Kunci— interaktif, storybook, kebersihan, edukasi, *smartphone*.

I. PENDAHULUAN

MENGAJARKAN tentang kebersihan, terutama kebersihan diri berarti mengajarkan kebiasaan amat penting untuk menghindar dan mencegah penyebaran penyakit sehingga kesehatan lebih terjaga. Sayangnya kebersihan justru jarang dijadikan prioritas nilai untuk ditanamkan kepada anak-anak sejak dini di keluarga. Sebenarnya kebiasaan bersih di usia dewasa, amat ditentukan oleh kebiasaan hidup bersih sejak kecil. Menjaga kebersihan diri hendaknya bukan karena paksaan atau beban kewajiban, hendaknya menjaga kebersihan diri menjadi sebuah kebiasaan dan ritual sehari-hari yang dilakukan dengan senang hati.

Pada acara Dokter Kecil Award 2011 yang bertempat di Jakarta, ketua Ikatan dokter Indonesia dr. Prijo Sidipratomo, Sp. Rad memaparkan bahwa ada 4 hal yang memicu timbulnya penyakit. yakni lingkungan (30 persen), perilaku (40 persen), genetik atau bawaan (20 persen), dan akses pada tempat kesehatan (10 persen).

Menariknya adalah bahwa faktor perilaku menempati urutan pertama (40 %) dalam hal pemicu timbulnya penyakit, artinya resiko seseorang untuk mendapatkan penyakit dapat

berkurang hingga 40 % jika ia menjalani gaya hidup bersih dan sehat.

Menjaga kebersihan diri melibatkan cukup banyak ritual keseharian, seperti keramas, mandi, cuci muka, sikat gigi, memotong kuku, cuci kaki, memilih jajanan sehat, dan lain lain.

Penyakit cacangan, diare maupun sakit gigi merupakan beberapa penyakit yang kerap dialami anak Indonesia. Pada tahun 2011 didapati 80 % anak Indonesia usia kurang dari 12 tahun mempunyai penyakit gigi berlubang (dengan variasi ringan hingga berat).[1] Selain itu didapati juga pada tahun 2009 bahwa 31,8 % siswa sekolah dasar Indonesia menderita penyakit cacangan. Disebutkan juga bahwa pada tahun 2007 Diare merupakan penyebab kematian nomor satu pada bayi (31,4%) dan pada balita (25,2%), sedangkan pada golongan semua umur merupakan penyebab kematian yang keempat (13,2%).[2]

Menurut data yang telah disebutkan maka dapat disimpulkan bahwa perlu ada media pendamping yang juga dapat mengedukasi mengenai pentingnya ritual kebersihan harian yang dapat menjangkau / diakses anak-anak setiap saat. Pendidikan mengenai perilaku kebersihan diri anak hendaknya dapat diakses anak kapanpun dan dimana saja, sehingga anak tidak perlu mendapatkan edukasi tersebut hanya pada saat berjalannya pendidikan formal atau kampanye saja.

Mengingat perkembangan gadget *smartphone* yang sangat pesat membuat kepemilikan *smartphone* semakin menjangkau berbagai kalangan, bahkan kalangan anak sekolah dasar sekalipun. Memanfaatkan fenomena tersebut maka didapati kebutuhan untuk mengedukasi anak akan ritual kebersihan harian sebagai pembentukan karakter anak untuk lebih peduli terhadap kesehatan tubuh lewat media *smartphone* yang kian hari semakin dekat dengan gaya hidup anak.

Berdasarkan tingginya jumlah penderita karies dan rendahnya kesadaran menyikat gigi teratur maka diputuskan untuk mengangkat tema kebersihan gigi pada seri perdana interactive storybook.

A. Batasan Masalah

1. Cakupan pembahasan dalam interactive storybook ini hanya meliputi ritual keseharian kebersihan dan kesehatan anak.
2. Lingkup target audiensi adalah anak berumur 9 sampai

10 tahun.

- Keutamaan dari interactive storybook ini adalah hiburan anak dengan konten edukasi . Bukan pendidikan pokok yang berkaitan dengan kurikulum sekolah.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang interactive storybook yang mampu mengedukasi anak mengenai kebersihan diri dengan kualitas storytelling yang baik.

C. Maksud dan Tujuan

- Memberikan hiburan anak yang memberikan edukasi mengenai pentingnya menjaga kebersihan dan kesehatan diri melalui rutinitas ritual kebersihan harian mereka.
- Diharapkan dapat membentuk pribadi anak untuk terus melakukan ritual ritual kebersihan tersebut secara sukarela sampai beranjak dewasa nanti.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Interactive Storybook

Pengertian Interactive storybook adalah buku cerita yang membutuhkan partisipasi dari pembaca dalam penyampaian ceritanya, sehingga dapat dikatakan terjadi interaksi antara buku dengan pembacanya. Cara interactive storybook untuk membuat pembacanya berpartisipasi sangat beragam yakni dengan menampilkan ilustrasi, tekstur kertas, pop-up, ataupun alat tambahan yang disertakan pada interactive storybook. Jenis interactive storybook tersebut semakin beragam dari tahun ke tahun dan seiring dengan pertumbuhan teknologi maka interactive storybook kini disajikan juga dalam bentuk digital yang bisa dinikmati pembaca pada berbagai media elektronik seperti komputer, smartphone dan tablet. Storybook yang baik adalah storybook yang mampu mengatakan mengungkap moral story tanpa harus menampilkannya secara eksplisit.[4]

B. Elemen Perancangan

1) User Interface

Pada dasarnya media yang diperuntukkan untuk anak cenderung sangat minim menampilkan tulisan. Begitu pula dengan user interfacenya. User interface haruslah didominasi dengan ikon, simpel dan tidak menampilkan opsi yang berbelit belit.

2) Storytelling

Storytelling pada cerita anak haruslah mengandung sebuah moral yang disisipkan secara implisit didalam cerita itu sendiri. Moral pada cerita anak umumnya mengenai pada cerita anak adalah mengenai pengembangan diri, baik, keluarga, mengatasi ketakutan, mengatasi masalah dengan kemampuan yang terbatas, berpartisipasi pada kegiatan baru, menjelajahi lingkungan baru, tersesat dan persahabatan.

3) Karakter

Desain karakter yang terbentuk umumnya akan berbeda beda sesuai dengan target audiens yang dituju oleh desain tersebut. Desain karakter yang diperuntukkan untuk anak umumnya dirancang dari pengembangan bentuk dasar (basic

shapes) serta mempunyai warna yang cenderung colorful dan soft.

4) Environment

Environment disekitar karakter harus berkaitan dengan karakter dari segi tema visual, gaya gambar, dan warna. Gaya gambar yang berbeda pada environment terhadap karakter membuat tampilan visual keseluruhan terlihat tidak terintegrasi dengan baik. Penggambaran environment juga harus mengadopsi teknik pengambilan sudut pandangan jarak pandang.

III. METODOLOGI RISET

A. Metode Pengumpulan Data

1) Focus Group Discussion

Target yang dipilih dalam metode penelitian focus group discussion adalah anak anak sekolah dasar dengan batasan umur 9 – 10 tahun. Pemilihan populasi demikian bertujuan untuk mengetahui perilaku keseharian anak, serta menggali pengetahuan mereka mengenai ritual kebersihan harian mereka, dari mulai intensitas sampai pengetahuan mereka mengenai efek negatif dan penyakit yang didapat jika mereka tidak rutin melakukan ritual kebersihan tersebut. Selain itu focus group discussion ini juga bertujuan untuk mengetahui hiburan yang populer dikalangan mereka dari mulai tontonan, bacaan, sampai permainan (game).

2) Wawancara Mendalam

Wawancara dilakukan kepada Psikolog anak bertujuan untuk mengetahui kemampuan kognitif anak dalam menyerap konten literatur, khususnya interactive storybook. Dalam pembuatan interactive storybook khususnya yang ditargetkan untuk usia tertentu hendaknya penulisan kalimat, ukuran huruf, serta banyaknya ilustrasi pendukung perlu diperhatikan.

Serta dikonsultasikan juga seberapa dalam konten pada interactive storybook yang perlu disajikan kepada anak dan konten apa saja yang sebaiknya tidak dimasukkan kedalam interactive storybook tersebut. Dalam wawancara ini juga dijelaskan berbagai macam aktivitas keseharian anak yang mengurangi kebersihan diri mereka. Aktivitas keseharian anak inilah yang kemudian bisa disertakkan kedalam interactive storybook ini sebagai konten cerita pendukung.

3) Observasi

Dilakukan untuk mendapatkan format format interactive storybook terbaik dari segi ilustrasi, layout, konten, kedalaman pembahasan serta storyline pada interactive storybook tersebut yang cocok untuk disajikan terhadap anak dengan cakupan usia 9 – 10 tahun.

IV. KONSEP DESAIN

A. Big Idea

Mengingat begitu populernya film, bacaan, maupun game bertemakan fantasi yang mendominasi hiburan anak usia 9 – 10 tahun, maka diputuskan pembuatan storyline bertema fantasi dirasa cocok sebagai tema utama dari digital interactive

storybook. Selain dekat dan familiar dengan anak, tema fantasi juga merupakan tema yang tepat untuk penyampaian konten edukasi anak yang disampaikan secara implisit didalam cerita.

B. Produk

Produk yang diproduksi merupakan Digital Interactive Storybook mengenai Kebersihan Gigi pada platform Smartphone. Storyline yang diangkat bertemakan fantasi yang menceritakan perjalanan karakter utama yang berpetualang di dunia permen dimana dalam petualangannya sang karakter utama yang awalnya acuh pada kebersihan giginya perlahan lahan mendapatkan pengetahuan akan kebersihan gigi dan pentingnya merawat gigi agar tetap sehat. Konten interaktif yang ditawarkan berupa gambar ilustrasi yang animated, narasi cerita yang disuarakan narator, serta macam macam minigame yang tersebar di dalam

C. Konsep Visual

Konsep visual yang diangkat dalam interactive storybook ini adalah simple-cartoonic. secara garis besar cartoonic merupakan gaya gambar bersifat 2 dimensi yang umumnya berwujud non-realistis sampai dengan semi-realistis. Gaya gambar ini biasa diangkat dalam karya yang bertema humoris. Karena perancangan storybook ini ditujukan untuk segmentasi anak 9-10 tahun, maka visual cartoonic yang ditampilkan akan disederhanakan (simpler).

D. Kriteria Desain

1) Karakter

a. Protagonist

Protagonist merupakan karakter utama dalam interactive storybook ini. Protagonist memiliki watak ceria, suka berpetualang namun cenderung keras kepala, bandel, jorok, dan tidak peduli pada kebersihan terutama kebersihan dirinya sendiri.

b. Supporting Protagonist

Supporting protagonist akan mendampingi sang protagonist dimanapun ia berada. Karakter supporting protagonist ini berupa karakter kucing terbang dengan jubah merah. Watak karakter ini menyerupai protagonist, namun sedikit lebih dewasa dan terkadang justru cenderung menyerupai kakak bagi sang protagonist. Di dunia nyata kucing ini hanyalah kucing biasa yang dipelihara oleh sang protagonist. Namun pada dunia fantasi kucing ini berubah menjadi kucing berjubah merah, sesuai dengan imajinasi sang protagonist.

c. Gigi

Para gigi tinggal di negeri permen. Kegiatan mereka tiap hari adalah memakan permen, kue dan gula. Namun mereka tidak tahu cara membersihkan diri mereka, sehingga tubuh mereka semakin hari semakin lengket dipenuhi sisa sisa makanan manis. Karena itulah mereka jadi incaran para kuman yang hampir setiap hari datang untuk memburu mereka.

d. Kuman

Kuman suka merampas permen dan kue yang ada pada

negeri permen, namun yang lebih disukai kuman adalah sisa sisa makanan manis yang menempel pada tubuh para Gigi . Karena itulah kuman sering sekali menyerang gigi yang kotor, tak jarang serangan kuman membuat Gigi-Gigi tersebut keropos dan berlubang.

e. Dewi Kebersihan

Dewi kebersihan (Dewi Lily) tinggal di negeri sabun, negeri dimana para dewa – dewi mandi setiap saat sambil bersenang senang. Dewi kebersihan yang nantinya akan memberi Protagonist senjata untuk menyelamatkan kaum Gigi dari gangguan para kuman.

E. Environment

1) Negeri Permen

Negeri permen mempunyai penduduk asli, yakni kaum Gigi. Para Gigi di negeri permen setiap hari menanam permen dan kue, serta mengkonsumsinya. Namun karena para gigi tidak pernah membersihkan diri mereka, maka akhirnya mereka sering dijadikan makanan empuk bagi para Kuman yang datang dari negeri seberang.

2) Negeri Kuman

Negeri Kuman berada disebatang negeri permen. Sesuai namanya , negeri kuman dipenuhi kuman – kuman jahat yang terus menerus menyerang negeri permen dengan menjarah permen & kue di negeri tersebut serta menyerang para penduduk negeri permen, yakni para gigi.

3) Negeri Sabun

Negeri sabun terletak diatas awan yang akan dicapai sang protagonist dengan mendaki gunung pencakar langit yang bersentuhan dengan awan. Negeri Sabun adalah negeri yang menyerupai awan, namun bukan awan biasa, melainkan awan yang terbentuk dari gelembung & busa sabun. Di negeri inilah hidup para dewa – dewi yang senang mandi dan bersih bersih.

F. Tipografi

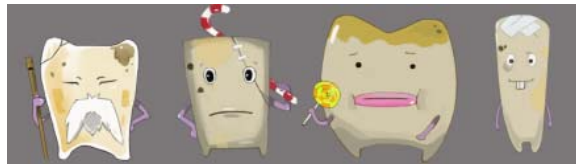
Font yang digunakan dalam interactive storybook ini adalah Steel City Comic. Font ini dinilai sesuai dengan tema yang diangkat storybook ini yang jenaka, playful dan edukatif. Tampilan font ini tidak hanya komikal namun juga mempunyai tingkat keterbacaan yang jelas.



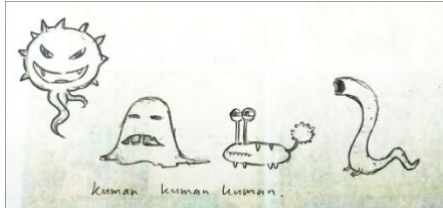
Gambar 1: Rancangan karakter utama



Gambar 2: Rancangan karakter pendukung



Gambar 3: Rancangan karakter gigi



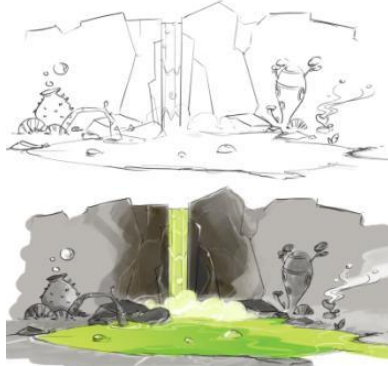
Gambar 4: Rancangan karakter kuman



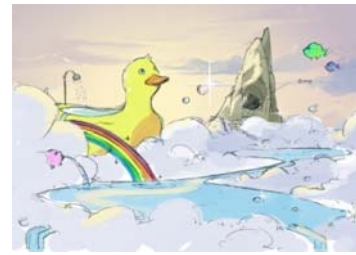
Gambar 5: Rancangan karakter Dewi Lily



Gambar 6: Sketsa Negeri Permen



Gambar 7: Sketsa Negeri Kuman



Gambar 8: Sketsa negeri Sabun



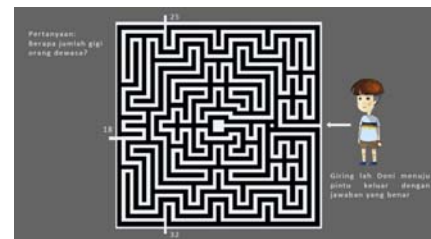
Gambar 9: Tipografi



Gambar 10: Tampilan Setting menu



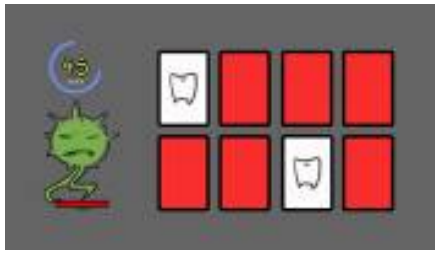
Gambar 11: Minigame tengkorak



Gambar 12: Minigame labirin



Gambar 13: Minigame sikat gigi



Gambar 14: Minigame kartu



Gambar 15: Judul & title screen



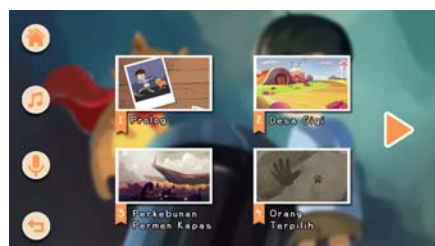
Gambar 16: Menu baca



Gambar 17: Narrative Screen



Gambar 18: Conversation screen



Gambar 19: Setting menu



Gambar 20: Minigames

G. Setting Menu

Setting Menu dapat diakses dengan melakukan tap pada ikon gerigi. Menu ini berisi semua tampilan halaman yang terdapat pada interactive storybook ini. Dengan melakukan tap pada tampilan halaman tertentu maka user dapat langsung menuju bagian cerita yang dikehendaki.

H. Minigame

Ada 4 macam minigame yang akan ditampilkan dalam interactive storybook ini. Minigame sendiri adalah salah satu contoh konten interaktif yang menunjang penyampaian storyline serta informasi mengenai kebersihan gigi yang ada pada interactive storybook ini.

1) Minigame Pasang Gigi

Dalam minigame ini user harus menempatkan 3 jenis gigi (seri, taring, dan graham) pada sebuah tengkorak dengan posisi yang benar. User diberi kesempatan 3 kali salah.

2) Minigame Labirin

Dalam minigame ini user harus menggiring karakter menuju pintu keluar labirin. Ada 3 pintu labirin masing masing mengandung jawaban dari sebuah quiz yang berkaitan dengan gigi.

3) Minigame Sikat Gigi

Dalam minigame ini user harus menggesekkan jarinya kelayar gadget sampai gambar gigi pada layar perlahan lahan memutih dan bersih.

4) Minigame Kartu

Minigame ini muncul dalam cerita dimana karakter harus menyerang kuman. Untuk dapat menyerang kuman user diberi kesempatan 60 detik untuk menemukan 2 kartu bergambar sama dalam jabaran 8 kartu yang terbalik. Setiap user menemukan kartu yang sama maka nyawa (HP / Health Point) kuman akan berkurang

I. System Requirements

Nama aplikasi : Bubble hero Story

Android O.S : Android 4 / Ice Cream Sandwich
 Hard drive Space : 145 Mb
 Memori : 500 Mb RAM
 Device Type : Phone and Tablet.

J. Implementasi Desain

Implementasi desain pada penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 15-20.

V. KESIMPULAN & SARAN

Berdasarkan studi perancangan environment pada digital interactive storybook: Bubble Hero Story, juga dari post-test yang dilakukan, dapat ditarik beberapa kesimpulan. Dengan mengangkat storyline bertemakan fantasi disertai berbagai konten interaktif seperti animated illustration serta minigame membuat penyampaian konten edukasi kebersihan gigi dapat tersampaikan dengan cara yang santai dan menghibur. User cenderung memberi perhatian lebih pada jalannya cerita dan percakapan untuk dapat menyelesaikan minigame dan pertanyaan yang berhubungan dengan kebersihan gigi. 70 % user dapat menjawab pertanyaan seputar kebersihan gigi dan menjelaskan kembali moral story dari keseluruhan kisah tersebut setelah selesai membaca Bubble Hero Story. Sedangkan sisanya masih perlu menelaah ulang storybook tersebut untuk mengingat kembali poin-poin yang mereka lupa. 50% user menginginkan adanya konten minigame tambahan dan lebih tersebar merata pada setiap chapter.

Dikarenakan respon yang positif dari user, diharapkan Bubble Hero Story dapat lebih dikembangkan di masa depan dengan mengekskansi petualangan Doni & Unyu di negeri selanjutnya, tentunya juga dengan pembahasan edukasi yang berbeda (seri kebersihan selain gigi).

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis Rachmat Priramadhani Prayogi mengucapkan terima kasih kepada Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan hidayah-Nya; Kedua Orang tua dan kedua kakak yang selalu memberikan Doa, semangat, dan contoh untuk tidak berputus asa; Bapak Rahmatsyam Lakoro, S.Sn., M.T selaku dosen pembimbing yang memberi begitu banyak masukan agar proses jalannya pembuatan tugas akhir ini selalu lancar dan mempunyai kualitas yang baik; teman-teman DKV 2010 yang sudah banyak memberikan bantuan serta teman-teman di kampung halaman yang terus memberikan semangat.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Hasil survei Ditjen Pengendalian Penyakit dan Penyehatan Lingkungan (P2PL) Departemen Kesehatan tahun 2009 - Kementerian Kesehatan Indonesia
- [2] Departemen Kesehatan - Subdit Pengendalian Diare, dan Infeksi Saluran Pencernaan - Kementerian Kesehatan Indonesia
- [3] Norton, Donna. *Through the eyes of a child: An introduction to children's literature* (2010).USA.1983