

Perancangan Buku Cerita Digital Interaktif Punakawan sebagai Media Edukasi Pendidikan Karakter untuk anak SD Usia 7-11 Tahun

Sofyana Kharisma Wulandari dan Rabendra Yudistira Alamin
Departemen Desain Komunikasi Visual, Institut Teknologi Sepuluh Nopember
e-mail: sofyakw@gmail.com, rabendrayudistira@gmail.com

Abstrak—Nilai-nilai yang ada di dalam pendidikan karakter dapat dijadikan sebuah pondasi bagi anak dalam berkehidupan sehari-hari sebagai bentuk tindakan preventif untuk anak. Perlu adanya media yang saat ini dekat dengan anak, yaitu media digital. Penyajian nilai-nilai tersebut berupa cerita-cerita keseharian. Pada media tersebut dapat mengangkat Punakawan sebagai tokoh-tokoh utamanya, yang terdiri dari Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong. Keempat tokoh tersebut dapat membawa pesan nilai-nilai pendidikan karakter sesuai dengan sifat-sifat yang mereka miliki. Adapun teori yang dijadikan acuan adalah teori Nilai Pendidikan Karakter menurut Kemendiknas tahun 2013. Target pengguna pada perancangan media tersebut adalah anak-anak usia 7-11 karena pada rentang usia tersebut anak-anak sudah memiliki kemampuan berpikir secara logis. Metode yang digunakan dalam penelitian adalah metode kualitatif serta kuantitatif data primer dan data sekunder. Pengaplikasian metode kualitatif, yaitu saat mengumpulkan data lapangan melalui kegiatan depth interview kepada para ahli. Depth interview dilakukan sebelum melakukan studi eksperimen dan sesudah melakukan studi eksperimen. Studi eksperimen dilakukan kepada para ahli. Studi eksperimen menghasilkan revisi dan evaluasi. Selanjutnya akan dilakukan user testing kepada target pengguna. Hasil dari perancangan ini adalah buku cerita digital interaktif dengan konten cerita pendidikan karakter dengan tokoh-tokoh Punakawan sebagai tokoh utamanya. Terdapat empat chapter cerita. Setiap chapter ceritanya membawa nilai pendidikan karakter dari setiap tokohnya.

Kata Kunci—Konten Cerita, Interaktif, Pendidikan, Karakter, Punakawan, Anak SD Usia 7-11 Tahun.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan karakter sangat penting untuk diterapkan, khususnya di Sekolah Dasar, karena peserta didik pada masa ini, memerlukan pendidikan moral yang mampu menerjemahkan prinsip-prinsip yang abstrak tentang benar dan salah, agar dapat bersifat preventif dalam mengatasi permasalahan sikap dan perilaku pada lingkup pendidikan. Hal ini sejalan dengan pendapat Hurlock bahwa, “Perkembangan moral pada awal masa kanak-kanak masih dalam tingkat yang rendah, sehingga belum mampu menerapkan prinsip-prinsip abstrak tentang benar dan salah” [1].

Pendidikan karakter di Sekolah Dasar, harus mendapatkan perhatian yang lebih untuk membentuk pondasi akhlak mulia peserta didik yang kuat. Hal tersebut dilakukan agar peserta didik memiliki kesadaran tentang pentingnya nilai-nilai kebaikan dan memiliki komitmen untuk selalu melakukan kebaikan pada pendidikan selanjutnya maupun dalam

kehidupan sehari-hari, selaras dengan pendapat Rohendi bahwa, “Pendidikan karakter harus dimulai dari SD karena jika karakter tidak terbentuk sejak dini maka akan susah untuk merubah karakter seseorang” [2].

Terdapat banyak media yang telah diciptakan sebagai bentuk media edukasi tentang pendidikan karakter untuk anak-anak Sekolah Dasar, yakni berupa buku cerita maupun komik. Media-media tersebut menampilkan ilustrasi dan cerita-cerita ringan sehingga mudah dipahami oleh anak-anak. Namun, di dalam media-media tersebut masih menggunakan media konvensional, seperti buku fisik. Belum ada yang menciptakan media digital untuk menyajikan konten mengenai pendidikan karakter untuk anak.

Sebanyak 98% anak-anak di wilayah Asia Tenggara menggunakan *mobile device*. Sebanyak 70% anak menggunakannya untuk bermain. Sebanyak 85% orang tua menyetujui harapan adanya aplikasi buku, dan sebanyak 81% orang tua menyetujui harapan adanya aplikasi pendidikan untuk anaknya. 99% anak-anak menggunakan gawai di rumah, sehingga masih berada di bawah pengawasan orang tua. Selain itu, lebih dari seperempat anak-anak di seluruh dunia memiliki gawai sebelum usia mereka genap delapan tahun. Tidak hanya itu, 30 juta anak dan remaja Indonesia pengguna aktif gadget. Mereka secara intens lima jam sehari menggunakan gadget.

Berdasarkan hasil survei-survei di atas, maka perlu adanya media alternatif berupa buku digital untuk anak sebagai bentuk kontribusi media digital yang bersifat positif dan edukatif untuk anak. Buku digital dapat ditampilkan secara interaktif, agar anak dapat ikut berinteraksi ketika membacanya. Selain itu, tidak hanya dari sisi jenis media saja yang perlu dipertimbangkan dalam menyajikan konten tentang pendidikan karakter untuk anak-anak, namun juga dari sisi tokoh-tokoh yang akan menyampaikan konten cerita tersebut. Tokoh-tokoh yang dapat dijadikan sebagai penyampai pesan mengenai nilai pendidikan karakter adalah tokoh-tokoh pewayangan Punakawan yaitu Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong. Punakawan memiliki karakter yang berbeda satu sama lain. Berdasarkan artikel yang dituliskan oleh Listyo Yuwanto dari Fakultas Psikologi Universitas Surabaya, pada portal www.ubaya.ac.id, menjelaskan bahwa Punakawan adalah tokoh jenaka yang dimiliki oleh Indonesia yang patut dijadikan model pembelajaran dalam kehidupan. Setiap tokoh Punakawan mengajarkan manusia untuk berperilaku terhadap sesama melalui sifat-sifat mereka yang berbeda satu sama lain. Punakawan merupakan tokoh yang sangat terkenal, namun tidak banyak generasi muda yang mengetahui Punakawan [3].

A. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut maka rumusan masalah yang diangkat dalam perancangan ini adalah bagaimana merancang media buku cerita digital interaktif Punakawan sebagai media edukasi pendidikan karakter untuk anak-anak SD usia 7 hingga 11 tahun?

B. Batasan Masalah

1. Penulis hanya menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan bidang desain, yaitu menciptakan konten cerita, redesain karakter Punakawan versi kartun untuk anak, serta pembuatan ilustrasi dan aset-aset buku cerita digital interaktif.
2. Konten pendidikan karakter yang disampaikan berdasar Nilai-Nilai Pendidikan Karakter versi Kemendiknas tahun 2013. Mengangkat 4 nilai pendidikan karakter untuk dijadikan *sampling* konten cerita: yaitu nilai: jujur, mandiri, cinta lingkungan dan disiplin.
3. Target pengguna anak-anak usia 7-11 atau setara dengan tingkat pendidikan Sekolah Dasar kelas 1 hingga 3.
4. Tokoh-tokoh Punakawan yang digunakan sebagai tokoh dalam cerita adalah Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan ulasan latar belakang dan rumusan masalah pada penelitian ini, maka adapun maksud dan tujuan penelitian ini adalah merancang buku cerita digital interaktif dengan konten cerita pendidikan karakter sebagai media edukasi yang menambah wawasan anak-anak usia 7-11 tahun dan menerapkan nilai-nilai tersebut di dalam kehidupan sehari-hari.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Pendidikan Karakter

Dalam publikasi Pusat Kurikulum Badan Penelitian dan Pengembangan Kementerian Pendidikan Nasional berjudul Pedoman Pelaksanaan Pendidikan Karakter, telah mengidentifikasi 18 nilai pembentuk karakter yang merupakan hasil kajian empirik Pusat Kurikulum yang bersumber dari agama, Pancasila, budaya dan tujuan pendidikan nasional. 18 nilai-nilai tersebut yaitu: religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab.

B. Anak Usia 7-11 Tahun

Pada tahap pra-operasional anak-anak berada pada rentang usia 7-11 tahun. Tahap ini dicirikan dengan perkembangan sistem pemikiran yang didasarkan pada aturan-aturan yang logis. Pengerjaan logis dapat dilakukan dengan berorientasi pada obyek-obyek atau peristiwa yang langsung dialami oleh anak. Kemampuan-kemampuan baru termasuk penggunaan operasi-operasi yang dapat balik. Pemikiran tidak lagi sentris tetapi desentris, dan pemecahan masalah tidak begitu dibatasi oleh keegosentrisan.

C. Punakawan

Punakawan terdiri dari 4 tokoh yakni Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong. Keempatnya adalah bapak-beranak yang memiliki karakter yang menarik karena mewakili simbol kerendahhatian dan penebar hikmah. Setiap karakter Punakawan mewakili profil umum manusia. Mereka adalah tokoh multi-peran yang dapat menjadi penasihat para penguasa atau satria bahkan dewa. Mereka juga berperan sebagai penghibur, kritikus sekaligus menjadi penyampai kebenaran, kebajikan dan penganjur keutamaan. Punakawan selalu hidup di dalam suasana kerukunan sebagai satu keluarga. Bila tidak ada kepentingan yang istimewa, mereka tidak pernah berpisah satu sama lain. Punakawan juga mengajarkan manusia untuk berperilaku terhadap sesama melalui sifat-sifat mereka yang berbeda satu sama lain.

D. Buku Digital Interaktif

Pada perancangan buku cerita digital interaktif ini perlu studi lebih dalam mengenai kerangka buku digital interaktif. Terdapat empat aspek [4] mengenai kerangka buku digital interaktif yang dijadikan acuan dalam perancangan cerita interaktif ini. Keempat aspek tersebut adalah sebagai berikut aspek desain multimedia, aspek desain antarmuka, aspek desain pembelajaran, dan aspek desain kultural.

III. METODOLOGI DAN ANALISI PENELITIAN

A. Studi Literatur

Studi literatur dilakukan dengan cara meninjau kembali teori pendidikan karakter, teori perkembangan anak usia 7-11 tahun, informasi mengenai Punakawan dan teori buku digital interaktif. Dengan melakukan studi literature tersebut, data yang didapatkan berupa nilai-nilai pendidikan karakter yang telah dikarakterisasikan pada tokoh-tokoh Punakawan yang dapat diterapkan pada konten cerita. Sedangkan dengan studi literatur mengenai buku cerita digital interaktif yang dilakukan maka diperoleh informasi mengenai cara penyusunan konten cerita ke dalam media yang bersifat interaktif.

B. Depth Interview

Depth interview dilakukan pada para ahli di bidang terkait judul perancangan dengan tujuan mendapat informasi lebih mendalam mengenai bidang tersebut. *Depth interview* dilakukan kepada penulis buku anak untuk mendapat informasi mengenai penyusunan konten cerita untuk anak, kepada budayawan untuk mendapatkan informasi mengenai wayang Punakawan, serta kepada pengembang aplikasi permainan untuk mendapatkan informasi mengenai teknis pembuatan buku cerita interaktif berbasis aplikasi *mobile*.



Gambar 1. Bagan karakterisasi 18 Nilai Pendidikan Karakter menurut Kemendiknas tahun 2013 terhadap 4 tokoh Punakawan.

C. Studi Ekperimental

Berdasarkan hasil studi literatur dan *depth interview* yang telah dilakukan maka dilakukan *studi eksperimental*. Penulis melakukan eksperimen dengan membuat konten cerita mengenai nilai-nilai pendidikan karakter, redesain karakter Punakawan versi kartun untuk anak-anak, ilustrasi konten cerita, serta membuat aset-aset untuk antarmuka buku cerita digital interaktif. Pada tahap ini dilakukan asistensi kepada para ahli yang telah disebutkan pada pembahasan *depth interview* sebelumnya. Asistensi dilakukan untuk mendapatkan tanggapan dari para ahli mengenai hasil eksperimen yang telah dibuat.

D. User Testing

Setelah melakukan studi eksperimental dan revisi dari para ahli, maka dilakukan *user testing* pada target pengguna yakni anak-anak Sekolah Dasar usia 7 hingga 11 tahun. *User testing* dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai pengalaman pengguna terhadap *interface* serta mengenai informasi mengenai pemahaman target pengguna terhadap konten cerita nilai-nilai pendidikan karakter yang telah dibuat.

IV. KONSEP DESAIN

Perancangan buku cerita digital interaktif ini merupakan sebuah perancangan yang berisi konten-konten cerita untuk anak. Terdapat tokoh-tokoh Punakawan sebagai pemain utamanya, yang terdiri dari Semar, Gareng, Petruk dan Bagong. Selain tokoh-tokoh Punakawan terdapat tokoh pewayangan lainnya sebagai pemain pendukung di dalam cerita. Semua tokoh dibuat dalam bentuk kartun yang ditujukan untuk anak, sehingga muncul sebuah konsep karakter yakni Punakawan Kids.

Punakawan Kids menjadi alat dalam menyampaikan konten-konten cerita. Pada perancangan ini, konten cerita yang disampaikan adalah konten cerita mengenai pendidikan karakter yang berpedoman pada 18 nilai-nilai pendidikan karakter menurut Kemendiknas Tahun 2013. 18 nilai-nilai

tersebut dikarakterisasikan berdasarkan karakter-karakter yang dimiliki oleh tokoh-tokoh Punakawan Kids. Setiap nilai diterapkan ke dalam sebuah cerita. Sehingga terdapat 18 *chapter* cerita dan masing-masing tokoh membawakan 4 hingga 5 *chapter* cerita mengenai nilai pendidikan karakter.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka tercipta konsep desain dari perancangan buku cerita digital interaktif ini, yaitu "Serial Cerita Punakawan Kids: Pendidikan Karakter". Penggunaan kata-kata serial cerita menunjukkan serangkaian cerita dari subyek yang sama, tetapi setiap ceritanya bukan lanjutan dari cerita sebelumnya, namun menampilkan topik yang berbeda. Sehingga tidak menjadi masalah apabila pembaca tidak membaca secara runtut. Adapun Penggunaan tanda baca titik dua (:) yang dilanjutkan dengan kata-kata pendidikan karakter, merupakan sebuah penjelasan dari topik serial cerita yang sedang dibawakan oleh Punakawan Kids. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pada proyek-proyek perancangan berikutnya, Punakawan Kids dapat membawakan konten cerita dengan topik-topik yang lainnya.

Gambar 1 menunjukkan bagan hasil karakterisasi 18 nilai-nilai pendidikan karakter terhadap sifat-sifat yang dimiliki 4 tokoh Punakawan. Pada perancangan ini, terdapat 4 nilai pendidikan karakter yakni jujur, mandiri, peduli lingkungan, dan disiplin, yang diterapkan pada konten cerita dan menjadi *sampling* dari perancangan ini. Tokoh Bagong yang membawakan nilai jujur dengan judul cerita "Menemukan Tempat Pensil". Tokoh Petruk yang membawakan nilai mandiri dengan judul cerita "Piring Pertama Limbuk". Gareng membawakan nilai peduli lingkungan dengan judul cerita "Semut di Bawah Meja". Tokoh Semar membawakan nilai disiplin dengan judul cerita "Akibat Menunda Tugas".

Pada perancangan ini terdapat kriteria desain yang merupakan terjemahan dari konsep desain menjadi berbagai elemen untuk menyusun konten cerita yang interaktif. Kriteria desain dibagi menjadi tiga yaitu dari segi spesifikasi media, komunikasi dan visual. Dari segi spesifikasi media yaitu layar HD 1280 x 720, resolusi 72 dpi, ekstensi format .apk, dan *operating system* android. Dari segi komunikasi yaitu balon kata *highlight* percakapan berisi pesan, balon kata opsi pengambilan keputusan, halaman pesan moral, dan 16 *slide* per *chapter* cerita. Dari segi visual yaitu Karakter Utama (Punakawan), karakter pendukung, *graphic user interface*, gambar suasana/ lokasi, gambar karakter bersuara/ tombol karakter, dan kotak narasi.

V. IMPLEMENTASI DESAIN

A. Desain Karakter

Penggambaran karakter dilakukan dengan meninjau ulang karakter Punakawan yang sesuai dengan literatur dan eksisting Punakawan, serta dengan mengacu pada penggambaran kartun untuk anak dengan bentuk anggota tubuh, kepala yang besar, dan digambarkan seperti fisik tubuh anak-anak. Gambar 2 menunjukkan sketsa dari desain karakter Punakawan versi kartun untuk anak-anak.

Punakawan menjadi tokoh-tokoh utama dalam konten cerita. Terdapat beberapa tokoh-tokoh pewayangan lainnya yang menjadi pemain pendukung dalam setiap *chapter* cerita. Adapun pemain pendukung tersebut adalah Rama, Bu Guru,



Gambar 2. Sketsa desain karakter Punakawan versi kartun.



Gambar 3. Sketsa logo cerita interaktif Punakawan Kids.

Limbuk, Bibi Cangik, Duryudana, Banowati, Cepot dan Bibi Sutiragen.

B. Logo

Gambar 3 menunjukkan sketsa dari logo buku cerita digital interaktif Punakawan kids.

C. Struktur Navigasi

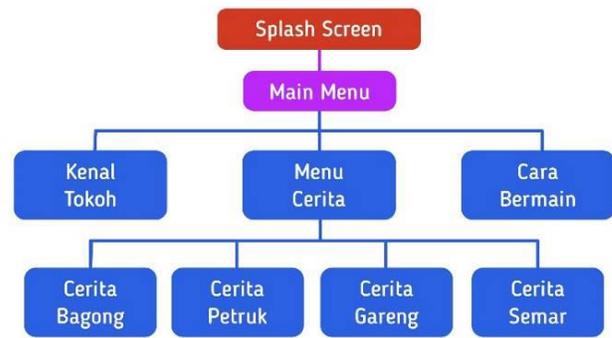
Gambar 4 menunjukkan struktur alur navigasi pada buku cerita digital interaktif yang terdiri *splash screen*, *main menu*, *halaman* kenal tokoh, *halaman* cara bermain, *halaman* menu cerita, dan *halaman* konten cerita. Pembaca dapat memilih *chapter* cerita secara acak karena tidak ada keterkaitan cerita antar satu *chapter* cerita terhadap *chapter* cerita lainnya.

D. Tombol Navigasi

Gambar 5 menunjukkan tombol navigasi yang digunakan pada aplikasi cerita interaktif Punakawan Kids.

E. Antarmuka Menu

Setiap halaman antarmuka dari menu berisikan tombol-tombol navigasi dan ilustrasi-ilustrasi suasana dan lokasi rumah Punakawan. Sehingga dengan mengoperasikan buku cerita interaktif ini, pengguna seperti memasuki rumah Punakawan. Pada *splash screen* berisi sebuah tombol navigasi yang mengarahkan pengguna menuju halaman *main menu*



Gambar 4. Bagan struktur navigasi cerita interaktif Punakawan Kids.



Gambar 5. Tombol navigasi cerita interaktif Punakawan Kids.



Gambar 6. Sketsa halaman main menu.

yang berisi menu-menu utama yakni: kenal tokoh, cara bermain, dan menu cerita. Gambar 6 menunjukkan sketsa antarmuka pada main menu.

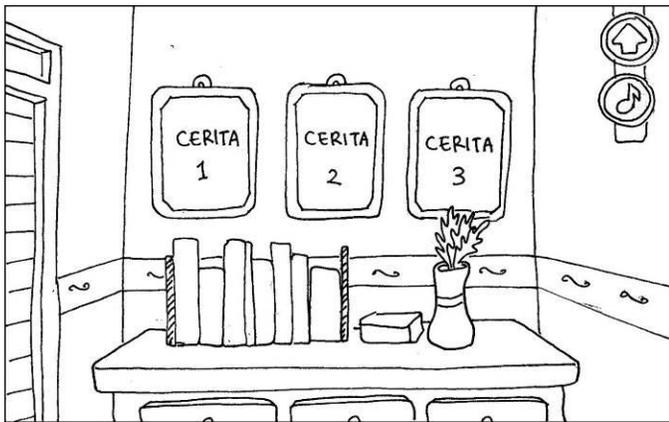
Gambar 7 menunjukkan sketsa antarmuka pada menu cerita. Pada antarmuka ini menyajikan tombol navigasi yang mengarahkan pengguna ke judul-judul cerita.

Gambar 8 menunjukkan sketsa antarmuka pada halaman pesan moral yang ada di setiap *chapter* cerita.

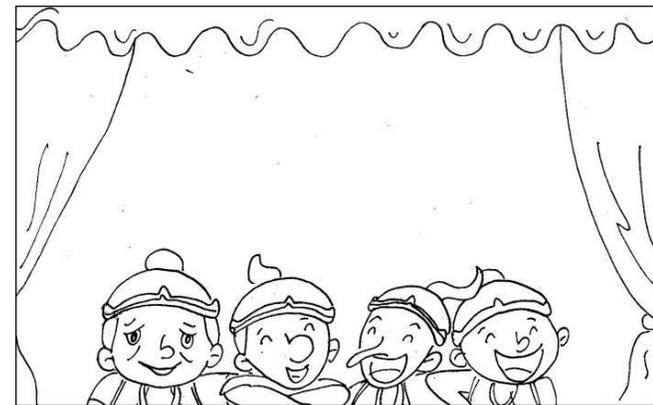
F. Antarmuka In-Game

Gambar 9 menunjukkan sketsa salah satu halaman konten cerita dari *chapter* Bagong yang membawakan nilai pendidikan karakter: jujur, dengan judul cerita: Menemukan Pensil. Pada *chapter* ini menceritakan tentang Bagong yang menemukan tempat pensil yang berisi pensil bergambar robot kesukaannya dan Bagong berada dalam dilema apakah harus mengembalikannya kepada pemiliknya ataukah menyimpannya saja.

Gambar 10 menunjukkan salah satu sketsa halaman konten cerita dari *chapter* Petruk yang membawakan nilai pendidikan karakter: mandiri, dengan judul cerita: Piring Pertama Limbuk. Pada *chapter* ini menceritakan tentang Petruk yang



Gambar 7. Sketsa halaman menu cerita.



Gambar 8. Sketsa halaman pesan moral.



Gambar 9. Sketsa halaman *chapter* cerita Bagong (jujur).

sebab karena harus menghadapi sepupunya yang bernama Limbuk. Limbuk anak yang sangat manja dan tidak mau mengambil makan sendiri.

Gambar 11 menunjukkan salah satu sketsa halaman konten cerita dari *chapter* Gareng yang membawakan nilai pendidikan karakter: cinta lingkungan, dengan judul cerita: Semut di Bawah Meja. Pada *chapter* ini menceritakan tentang Gareng yang sedih melihat teman sekelasnya, Duryudana, selalu membuang sampah di kolong meja. Duryudana selalu marah jika diingatkan Gareng. Hingga akhirnya tangan Duryudana kesakitan karena digigit semut-semut di bawah mejanya sendiri.

G. Preview Prototype

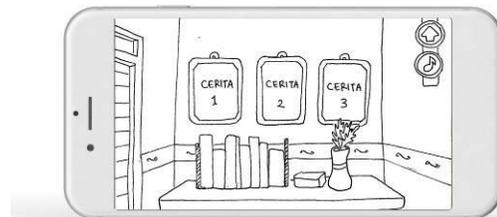
Gambar 12 menunjukkan *preview prototype* dari perancangan buku cerita digital interaktif Punakawan Kids.



Gambar 10. Sketsa halaman *chapter* cerita Bagong (mandiri).



Gambar 11. Sketsa halaman *chapter* cerita Gareng (cinta lingkungan).



Gambar 12. *Preview prototype* perancangan buku cerita digital interaktif Punakawan Kids.

Aplikasi dapat dijalankan di *smartphone* berbasis os android sesuai dengan kriteria media yang telah dibahas pada bab konsep desain.

VI. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Setelah melakukan *breakdown* terhadap nilai-nilai pendidikan karakter dan memasukkannya ke dalam karakterisasi karakter Punakawan, ternyata dapat disimpulkan bahwa Punakawan dapat menampung keseluruhan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter menurut Kemendiknas tahun 2013, yang berjumlah 18 poin. Sedangkan untuk penggambaran karakter Punakawan ke dalam versi kartun untuk anak-anak menciptakan sebuah persepsi bahwa tokoh Punakawan bukan tokoh jadul yang hanya diperuntukkan bagi orang-orang yang sudah tua saja, namun juga memiliki keunikan tersendiri ketika ditujukan untuk anak-anak. Penggabungan antara konten pendidikan, tokoh pewayangan, dan media digital, adalah sebuah hal yang unik dan diminati.

B. Saran

Berdasarkan dari proses yang telah dilalui, penulis mendapatkan beberapa masukan yang dapat digunakan untuk mengembangkan perancangan ini ke depannya yaitu melengkapi keseluruhan chapter cerita dari setiap tokoh, animasi dan interaksi pada buku cerita digital lebih diperbanyak. Perlu adanya studi yang lebih mendalam mengenai pembuatan konten cerita untuk anak serta melakukan uji coba konten dalam jangka waktu yang lebih panjang sebagai upaya mengetahui tingkat pemahaman anak-anak terhadap konten.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] E. B. Hurlock, Istiwidayanti, R. M. Sijabat, and Soedjarwo, *Psikologi perkembangan: Suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan*. Erlangga, Jakarta, 1990.
- [2] E. Rohendi, "Pendidikan karakter di sekolah," *EduHumaniora/ J. Pendidik. Dasar Kampus Cibiru*, vol. 3, no. 1, 2011.
- [3] A. Kresna, *Punakawan: Simbol kerendahan hati orang Jawa*. Narasi, 2012.
- [4] M. Phadung, S. Suksakulchai, and W. Kaewprapan, "The design framework of interactive storybook support early literacy learning for ethnic minority children," in *Proceedings of the 2012 World Congress on Engineering and Computer Science*, 2012, pp. 24–26.