

PENGENALAN CERITA RAKYAT I GEDE BASUR MELALUI CERITA BERGAMBAR BERBASIS ANDROID

Ni Putu Setia Dewi¹, I Ketut Setiawan²

^{1,2}STMIK STIKOM Indonesia, Denpasar, Bali-Indonesia

e-mail: setiadewi1307@gmail.com¹, wen@stiki-indonesia.ac.id²

INFORMASI ARTIKEL

Received : October, 2020
Accepted : October, 2020
Publish online : October, 2020

ABSTRACT

The loss of storytelling tradition makes children forget about folktales, whereas folktales contain many positive values about norm, ethics, and moral character. In the middle of technology development nowadays, it needs synergy between local wisdom with technology so that both can walk hand in hand and support each other. Considering that children become "close" with their smartphone, it is important to introduce folktales to them with more modern medium that is comic strip (cergam) based on digital android. The folktales being used is taken from the story by I Gede Basur, where in the story contains a moral message about cause and effect law, the bad will always be defeated by the good, we should not be arrogant, filial to parents and work hard. Data collection method used in this research is observation related to the development of smartphone usage by children. Questionnaire is used to know the types of characters, and whatever the children do with their smartphone. Literature method is used to obtain information about narration and plot of the story from I Gede Basur's folktales. The research resulted in a digital comic strip based on android which consists of 3 parts, namely introduction, content, and closure. The comic strip is made with the concept of happiness, with cartoonal visualization style and light color, combined with animation, and sound effect to make the comic strip become interesting to be read by children.

Key words : Folktales, Comic strip, I Gede Basur, Android applications

ABSTRAK

Hilangnya tradisi mendongeng membuat anak-anak mulai lupa akan cerita rakyat, padahal dalam cerita rakyat banyak terkandung nilai-nilai positif tentang norma, etika, dan budi pekerti. Ditengah perkembangan teknologi saat ini, perlu dilakukan sinergi antara kearifan lokal dengan teknologi sehingga keduanya bisa berjalan beriringan serta saling mendukung. Mengingat anak-anak saat ini yang semakin 'akrab' dengan *smartphone*, sehingga perlu untuk memperkenalkan cerita rakyat kepada mereka dengan media yang lebih modern yaitu dengan cerita bergambar (cergam) berbasis android. Cerita rakyat yang diangkat berjudul I Gede Basur, dimana didalamnya terkandung pesan moral tentang hukum sebab akibat, kejahatan akan selalu kalah dari kebaikan, tidak boleh sombong, berbakti kepada orang tua dan bekerja keras. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi terkait dengan perkembangan penggunaan *smartphone* oleh anak-anak.

Kuesioner untuk mengetahui jenis karakter, serta apa saja yang dilakukan anak dengan menggunakan *smartphone*. Metode kepustakaan digunakan untuk mendapatkan informasi tentang narasi, dan alur dari cerita rakyat I Gede Basur. Penelitian ini menghasilkan sebuah cergam berbasis android yang terdiri dari 3 bagian, yaitu bagian pembukaan, isi, dan penutup. Cergam dibuat dengan konsep yang ceria, dengan gaya visualisasi kartunal dan warna yang cerah, dikombinasikan dengan animasi, serta suara efek untuk membuat cerita bergambar menjadi menarik untuk dibaca oleh anak-anak.

Kata Kunci: Cerita rakyat, Cerita bergambar, I Gede Basur, Aplikasi android

PENDAHULUAN

Cerita rakyat menyimpan sejumlah pesan moral tentang norma, adat istiadat, budi pekerti serta nilai-nilai luhur yang bisa dijadikan media pembelajaran terutama untuk anak-anak. Cerita rakyat berkembang di kalangan masyarakat daerah tertentu, dimana biasanya disebar luaskan secara lisan dengan menggunakan bahasa daerah masing-masing sesuai dengan asal cerita daerah tersebut[1]. Cerita rakyat dahulu kala dijadikan pengantar tidur oleh orang tua kepada anaknya dengan cara menceritakan cerita rakyat tersebut menjelang si anak tertidur[2].

Adapun salah satu cerita rakyat yang terkenal di kalangan masyarakat Bali, yaitu cerita I Gede Basur. Cerita ini terkenal karena sering ditampilkan dalam bentuk pementasan calonarang. Dalam pementasan calonarang cerita I Gede Basur sering menampilkan berbagai unsur mistis, wujud serta suara yang menakutkan, sehingga dengan demikian masyarakat lebih mengenal kisah I Gede Basur dari sisi mistis dan menyeramkan. Padahal dibalik cerita I Gede Basur yang terkesan menyeramkan, terkandung pesan moral yang dapat dijadikan acuan dalam kehidupan sehari-hari yang disampaikan oleh setiap tokoh pada cerita tersebut. Seperti misalnya hukum sebab akibat, kejahatan akan selalu kalah dari kebaikan, tidak boleh sombong, berbakti kepada orang tua dan bekerja keras[3].

Namun seiring perkembangan jaman dan teknologi, tradisi mendongengkan anak cerita rakyat menjelang tidur sudah sangat jarang dilakukan oleh orang tua kepada anaknya. anak-anak kini lebih sering bersama dengan *gadget* (*smartphone*), bahkan tidak hanya menjelang tidur, tetapi juga diberbagai kesempatan. Tidak bisa dipungkiri karena di dalam *smartphone*, anak-anak memiliki akses yang sangat luas untuk melakukan berbagai hal, entah itu bermain game, menonton video, dan sosial media. Hal tersebut menyebabkan mulai hilangnya cerita rakyat dari ingatan anak-anak saat ini. Padahal cerita rakyat

sudah menjadi warisan nenek moyang sejak dahulu dan patut untuk dijaga kelestariannya.

Sehingga untuk mengenalkan Kembali cerita rakyat khususnya cerita I Gede Basur sekaligus menyampaikan pesan moral yang terkandung di dalamnya, diperlukan media yang bisa diterima oleh anak-anak. Salah satu media tersebut adalah cerita bergambar (cergam) berbasis android, bisa diakses pada *smartphone* yang sudah akrab dengan anak-anak. Cergam merupakan sebuah cerita yang disertai dengan gambar-gambar sebagai pendukung cerita dimana gambar tersebut dapat membantu pembaca dalam memahami isi dari cerita tersebut[4]. Cergam memiliki keunggulan yaitu dapat meningkatkan minat baca anak-anak, hal tersebut dikarenakan teks cerita didukung dengan gambar sehingga anak-anak menjadi lebih tertarik untuk membaca[5].

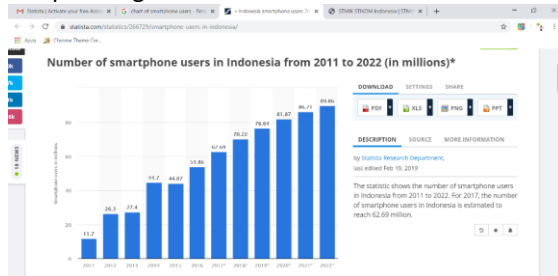
METODE PENELITIAN

Metode pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini dengan menggunakan beberapa metode yaitu observasi, kuesioner, dan kepustakaan. Metode observasi dilakukan terkait dengan penggunaan *smartphone* oleh anak-anak. Selain itu observasi juga dilakukan pada playstore terkait dengan aplikasi yang berkaitan dengan aplikasi yang mengangkat kearifan lokal Bali, khususnya cergam I Gede Basur.

Selanjutnya metode kuesioner dilakukan kepada anak-anak mengenai minat baca dan penggunaan *smartphone* dari responden khususnya anak-anak dengan memberikan pertanyaan tertulis untuk dijawab. Metode kuesioner ini juga digunakan untuk mencari tahu apakah responden pernah membaca cerita rakyat dan karakter seperti apakah yang mereka sukai. Sehingga bisa menentukan konsep karakter yang akan digunakan pada cergam. Sedangkan metode kepustakaan dilakukan pada buku dan jurnal yang berkaitan dengan cerita rakyat I Gede Basur serta cergam digital.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengumpulan data observasi yang dilakukan, penggunaan *smartphone* pada anak-anak terlihat mengalami peningkatan, terutama pada masa pandemi saat ini, proses belajar mengajar dilakukan secara online, dan khususnya anak-anak, mereka belajar menggunakan *smartphone*. Selain itu data statistic mengungkapkan penggunaan *smartphone* di Indonesia mengalami peningkatan dari tahun 2011 sampai dengan tahun 2020.



Gambar 3.1 Grafik Peningkatan Pengguna *Smartphone* (Sumber: statista.com)

Berdasarkan data kuesioner didapatkan data bahwa anak-anak lebih banyak menggunakan *smartphone* untuk menonton video dan bermain game dan hanya sedikit yang menggunakannya untuk belajar. Sehingga sangat perlu media yang bisa memberikan edukasi serta pengenalan terkait kearifan lokal khususnya cerita rakyat kepada anak-anak dengan menggunakan media *smartphone* yang sudah sering mereka gunakan.

Konsep Media

Dalam membuat sebuah karya desain, diperlukan sebuah konsep agar media yang diwujudkan tepat dan efektif sesuai dengan target sasaran[6], yaitu anak-anak. Konsep yang digunakan dalam aplikasi cergam ini adalah ceria dengan memadukan warna-warna yang cerah serta karakter dengan gaya yang kartunal. Cergam akan dikombinasikan dengan animasi pada bagian transisi, serta didukung dengan suara efek untuk menghidupkan suasananya. Suara efek yang digunakan meliputi efek teriakan, petir dan lain sebagainya. Komposisi teks ditempatkan menyerupai gelembung kata seperti pada komik untuk memudahkan pembaca dalam memahami maksud pada gambar[7], serta untuk menambah unsur estetika dalam setiap *frame* cergam.

Dalam cergam I Gede Basur berbasis *android* terdapat beberapa jenis transisi yang digunakan, diantaranya *cross dissolve*, *ripple dissolve*, *wipe* dan *fade to black*. Untuk penempatan teks pada bagian halaman cerita akan diletakan pada posisi acak dan berbeda untuk di setiap halaman. Perpindahan halaman pada aplikasi cerita

bergambar ini tidak menggunakan button melainkan dengan cara klik atau tap pada bagian layar kanan dan kiri layar *smartphone* yang digunakan *users*.

Visual Karakter

Visual karakter yang digunakan dalam cergam ini adalah gaya karikatural karena menyesuaikan dengan hasil analisis data yang telah dilakukan. Dari hasil penyebaran kuesioner yang telah dilaksanakan didapatkan hasil berupa karakter yang disukai oleh anak-anak, yaitu:



Gambar 3.15 Karakter dari Kartun Upin-Ipin (Sumber: google.com)



Gambar 3.15 Karakter dari Kartun Spongebob (Sumber: google.com)



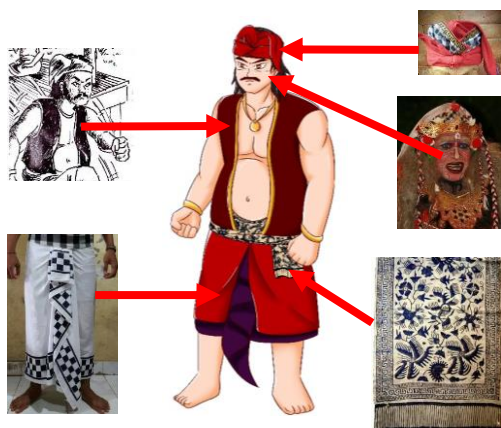
Gambar 3.17 Karakter dari Kartun Frozen 2 (Sumber: google.com)

Selanjutnya Analisis visual karakter dalam cergam ini didasari oleh beberapa hal yang pertama berdasarkan beberapa gambar dan keterangan yang terdapat dalam buku cerita I Gede Basur karangan I Nyoman Suarjana, kemudian data hasil wawancara yang didapatkan dari seorang maestro seni tari dan tabuh dari Desa Blahkiuh, yaitu Ida

Bagus Nyoman Mas atau masyarakat lebih mengenal beliau dengan sebutan Atu Kakiang Mas.

I Gede Basur

I Gede Basur merupakan seorang saudagar kaya, memiliki sifat yang sombong, angkuh dan tak acuh. Berdasarkan hasil wawancara, I Gede Basur digambarkan dengan wujud tinggi besar, perut agak buncit, memiliki kumis yang tebal dan bisa berubah wujud menjadi Rangda karena dia memiliki ilmu hitam. Warna yang digunakan pada pakaian tokoh I Gede Basur didominasi dengan warna merah yang melambangkan keberanian, kekuatan, kekuasaan dan ego. Warna ungu yang dapat melambangkan sisi ambisius dan kemewahan. Kemudian motif dari kain rambang yang terdapat pada bagian selendang I Gede Basur merupakan kain khas Bali dan biasanya dalam calonarang tokoh yang memiliki kain tersebut beserta pola bintang-bintang berwarna putih pada wajah adalah tokoh yang dapat menggunakan ilmu hitam dan dapat berubah wujud.

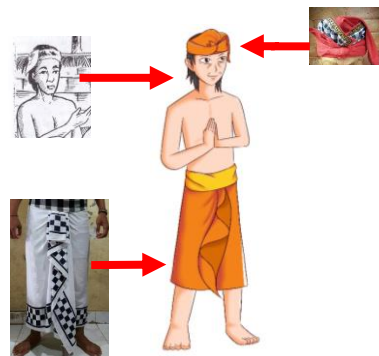


Gambar 3.20 Analisis Karakter I Gede Basur (Sumber: Arsip Penulis, 2020)

I Nyoman Karang

I Nyoman Karang merupakan ayah dari Ni Sukanti dan Ni Rijasa, memiliki kehidupan yang sederhana dan pas-pasan, memiliki sifat sopan, ramah dan seorang pekerja keras. Berdasarkan hasil wawancara I Nyoman Karang dapat diwujudkan sebagai bapak-bapak yang kurus dan memiliki kumis tipis. Warna yang digunakan pada pakaian karakter I Nyoman Karang didominasi oleh warna orange atau jingga, warna tersebut dapat memberi

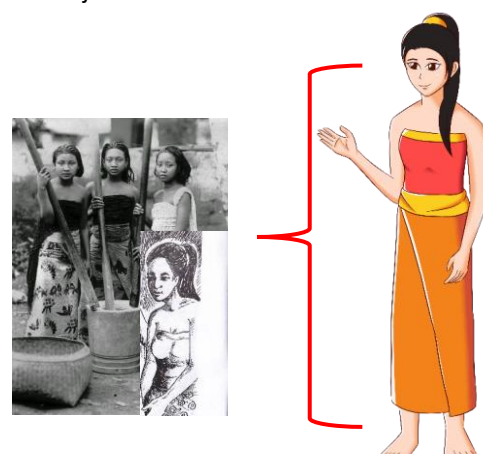
kesan optimis, sederhana, ceria dan hangat, sedangkan warna kuning memiliki kesan bijak dan cerdas.



Gambar 3.21 Analisis Karakter I Nyoman Karang (Sumber: Arsip Penulis, 2020)

Ni Sukanti

Ni Sukanti adalah anak pertama dari I Nyoman Karang, memiliki wajah yang cantik, rajin bekerja, penurut dan sopan. Warna yang digunakan pada pakaian karakter Ni Sukanti, yaitu warna merah muda yang dapat memberi kesan kasih sayang dan cantik, kemudian warna orange atau jingga yang dapat memberi kesan optimis, sederhana, ceria dan hangat, sedangkan warna kuning memiliki kesan bijak dan cerdas.



Gambar 3.22 Analisis Karakter Ni Sukanti
(Sumber: Arsip Penulis, 2020)

Desain Latar Belakang

Pada aplikasi cergam I Gede Basur berbasis Android memerlukan beberapa latar belakang untuk mendukung lokasi dari setiap kejadian yang terdapat dalam cerita tersebut. Adapun beberapa *background* yang di buat yaitu latar belakang yang menggambarkan suasana pedesaan, tempat tinggal, suasana malam hari, latar belakang berupa kertas kuno dan beberapa latar belakang lainnya.



Gambar 4.2 Background
(Sumber: Arsip Penulis, 2020)

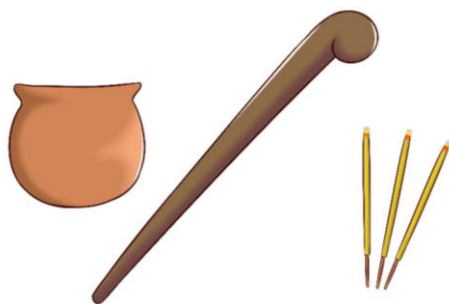
Desain Aset Pendukung

Adapun beberapa aset pendukung dalam aplikasi cergam I Gede Basur, yaitu tombol-tombol, properti dan desain dekorasi layout.

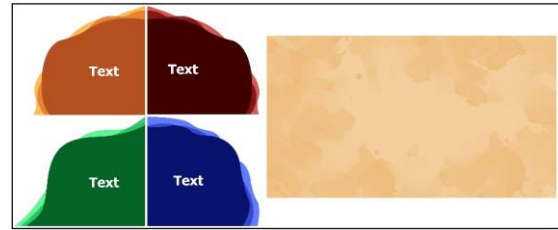
Desain Tombol-tombol



Gambar 4.3 Tombol-tombol
(Sumber: Arsip Penulis, 2020)



Gambar 4.4 Properti
(Sumber: Arsip Penulis, 2020)



Gambar 4.5 Desain Dekorasi Layout
(Sumber: Arsip Penulis, 2020)

Berikut ini adalah implementasi aplikasi cergam I Gede Basur. Secara struktur cergam terbagi menjadi tiga, yaitu pembukaan, isi dan penutup. Pada bagian pembukaan terdiri dari empat *frame*, yaitu ; *frame* halaman utama, halaman informasi, halaman petunjuk, halaman pengenalan tokoh.





Gambar 4.5 *Frame* Halaman Utama
(Sumber: Arsip Penulis, 2020)

Selanjutnya adalah pada bagian isi, terdiri dari 32 *frame*. Pada *frame* 1 sampai dengan *frame* ke 32 dari bagian isi cerita bergambar akan terdapat tiga buah tombol di bagian pojok kanan atas, yaitu tombol home, sound dan exit. Tombol *home* berfungsi untuk mengalihkan pengguna kembali ke halaman utama, tombol *sound* berfungsi untuk mengatur *on/off* dari *audio* yang ada pada aplikasi dan tombol *exit* digunakan untuk keluar dari aplikasi. Untuk pindah menuju ke halaman berikutnya pengguna hanya perlu menekan bagian layar *smartphone* sebelah kanan dan jika ingin kembali ke halaman cerita sebelumnya pengguna hanya perlu menekan layar *smartphone* sebelah kiri. Setiap perpindahan halaman akan diisi dengan animasi transisi.

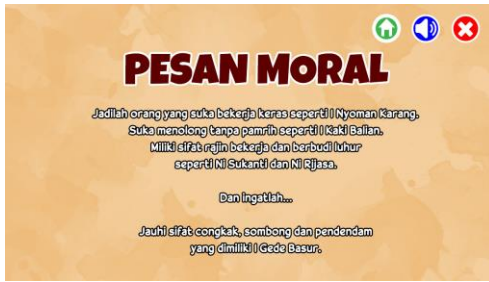






Gambar 4.5 Frame Halaman Isi (Sumber: Arsip Penulis, 2020)

Bagian atau *frame* terakhir merupakan *frame* penutup yang berisi pesan moral yang ada pada cerita yang telah selesai dibaca. Adapun beberapa tombol yang terdapat pada halaman ini, yaitu tombol *home*, *sound* dan *exit* yang berada di pojok kanan atas.



Gambar 4.44 Halaman Pesan Moral
(Sumber: Arsip Penulis, 2020)

KESIMPULAN

Mengenalkan cerita rakyat khususnya cerita I Gede Basur dengan menggunakan media cergam berbasis android memiliki keunggulan yaitu bisa diakses oleh anak-anak dengan menggunakan *smartphone* yang sudah 'akrab' dengan mereka. Dengan visualisasi yang menarik, karena menggunakan warna yang cerah, karakter kartun yang disukai anak-anak, serta didukung oleh animasi dan suara efek sehingga menambah daya tarik anak-anak untuk membacanya. Hal ini membuat cerita rakyat yang terkesan kuno yang mulai terlupakan, pelan-pelan mulai dikenal dan hidup kembali dengan disinergikan dengan teknologi, sehingga mulai kembali dikenal oleh masyarakat khususnya anak-anak.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] N. M. Sudiartini, I. G. M. Darmawiguna, and I. M. G. Sunarya, "Pengembangan Aplikasi Markerless Augmented Reality Balinese Story 'Calon Arang,'" *J. Pendidik. Teknol. dan Kejuru.*, vol. 13, no. 2, pp. 30–38, 2016.
- [2] I. K. Setiawan, "Adaptasi Cerita Rakyat Jayaprana Dan Layonsari Dalam Bentuk Animasi 2D," *J. Nawala Vis.*, vol. 1, no. 2, pp. 88–94, 2019.
- [3] G. A. I Komang Tengah, Ida Bagus Made Ludy Paryatna, "NUREKSAIN WANGUN LAN AJI PENGAJAH-AJAH (NILAI PENDIDIKAN) RING GEGURITAN BASUR PIKARDIN KI DALANG TANGSUB," *J. Pendidik. Bhs. Bali Undiksha*, vol. 2, no. 1, 2015.
- [4] N. Kusumaningtyas and W. Listianingsih, "Pengembangan Media Cergam Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Pada Siswa Sekolah Dasar di Daerah Tertinggal," *Paradig. J. Filsafat, Sains, Teknol. dan Sos. Budaya*, vol. 23, no. 1, pp. 73–79, 2017.
- [5] N. T. Tarigan, "PENGEMBANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR UNTUK MENINGKATKAN MINAT BACA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR," *J. Curere*, vol.

2, no. 2, 2018.

- [6] G. P. P. A. Yasa, K. A. S. Narpaduhita, and D. G. Purwita, "Perancangan Film Animasi Pendek 2D Sebagai Media Kampanye Penanganan Anxiety Disorder," *J. Bhs. Rupa*, vol. 2, no. 2, pp. 146–152, 2019.
- [7] G. L. A. Kusuma Putra and G. P. P. A. Yasa, "Komik Sebagai Sarana Komunikasi Promosi Dalam Media Sosial," *J. Nawala Vis.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–8, 2019.