

PERANCANGAN ALAT PERAGA STORYTELLING DONGENG “KAMBING TAKUTIN MACAN” UNTUK ANAK DI DENPASAR

Annisa Rohimah Suharno¹, Agung Wijaya², Made Arini Hanindharputri³

^{1,2,3}Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Desain dan Bisnis Bali

e-mail: annisars002@gmail.com¹, hunter.media.video@gmail.com², arinihanindhar@gmail.com³

INFORMASI ARTIKEL

Received : Oktober, 2021

Accepted : November, 2021

Publish online : Desember, 2021

ABSTRACT

Storytelling actually still done nowadays. However it is done orally or without props. Therefore, there was an initiative to design a storytelling props which can be used to support storytelling activities for children. By bringing up a traditional Balinese folklore "Kambing Takutin Macan". Supported by the appearance that resemble theathre stage, visually attractive illustration and bright colors to increase children's enthusiasm. In this writing, the methods that used are observation, interview, questionnaire, literature, and internet studies. Author will design storytelling props, mini guidebook, and Instagram content as their primary media. There are also supporting media such as packaging, roll banners, T-shirts, tote bags, sticker pack, and keychain. These media are designed with concept of "interactive fairytale stage". With the design of this storytelling props, it is expected to increase children's enthusiasm in listening to a folklore and make a fun interaction with parents.

Key words : Storytelling, folklore, props, media design

ABSTRAK

Kegiatan storytelling atau mendongeng secara lisan hingga saat ini. Namun terkadang hanya dibacakan lisan tanpa alat peraga. Maka dari itu, penulis merancang alat peraga yang dapat digunakan untuk mendukung kegiatan storytelling. Penulis mengangkat dongeng tradisional Bali “Kambing Takutin Macan”. Didukung dengan bentuk alat peraga yang menyerupai panggung pertunjukan, visual ilustrasi yang menarik dan warna yang cerah untuk meningkatkan antusiasme anak saat mendengarkan dongeng. Dalam penulisan ini metode yang digunakan adalah observasi, wawancara, kuesioner kepustakaan, dan kajian internet. Dalam proses perancangannya, penulis merancang alat peraga, mini guidebook, dan konten instagram sebagai media utamanya. Ada pula media pendukung seperti packaging, roll banner, T-shirt, tote bag, sticker pack, dan gantungan kunci. Media-media tersebut dirancang dengan konsep "Panggung Dongeng Interaktif". Dengan adanya perancangan alat peraga ini, diharapkan dapat meningkatkan antusiasme anak dalam mendengarkan dongeng dan menciptakan interaksi yang menyenangkan dengan orangtua.

Kata Kunci: *storytelling*, dongeng, alat peraga, perancangan media

PENDAHULUAN

Bercerita merupakan kegiatan yang sudah dilakukan masyarakat secara turun temurun sejak zaman dahulu. Bercerita adalah suatu kegiatan yang dilakukan seseorang secara lisan kepada orang lain dengan alat atau tanpa alat bantu yang bertujuan untuk menyampaikan pesan, informasi atau hanya sebuah cerita yang untuk didengarkan dengan rasa menyenangkan, oleh karena itu orang yang menyajikan cerita tersebut sebaiknya menyampaikannya dengan menarik [1].

Di Bali sendiri, khususnya di Denpasar, kegiatan mendongeng mulai lebih gencar dilakukan beberapa tahun terakhir. Kegiatan mendongeng yang menyenangkan ini dipopulerkan oleh Made Taro, seorang pendongeng dan pelestari permainan tradisional Bali. Melalui sanggarnya yang telah banyak tersebar di Denpasar, beliau mendongeng cerita – cerita tradisional sambil bermain. Selain itu beliau juga mendongeng secara interaktif dengan memanfaatkan alat peraga yang dibuat sendiri untuk menarik perhatian anak – anak agar tetap fokus pada cerita tanpa merasa bosan, intinya agar suasana menjadi menyenangkan. Kegiatan ini mendapat respon yang baik dari anak – anak dengan antusiasmenya saat mendengarkan cerita yang dibawakan.

Dalam bercerita terdapat teknik yang disebut dengan storytelling. Storytelling dapat digunakan untuk menceritakan dongeng secara lisan dan menarik, umumnya identik dengan anak – anak, seperti kegiatan yang dilakukan Made Taro. Mendongeng biasanya dilakukan oleh orang tua kepada anaknya di rumah sebagai hiburan atau cerita pengantar tidur. Sebelum mendongeng tentu orang tua harus membaca buku dan mencari referensi cerita untuk diceritakan.

Dikutip dari VOA Indonesia, dalam seminar daring perayaan Hari Anak Nasional pada 23 Juli 2020 lalu, Franka Makarim sebagai istri menteri pendidikan Indonesia, Nadiem Makarim menyampaikan pentingnya kegiatan mendongeng secara lisan bagi anak yang telah ia terapkan di keluarganya sejak lama. Menurut Franka, kebiasaan mendongeng akan memacu kebiasaan membaca yang aktif bagi orang tua dan meningkatkan interaksi anak dan orang tua. Pernyataan ini didukung juga oleh ahli pendidikan Indonesia Citra Cininta. Menurut beliau, orang tua yang aktif mendongeng secara lisan akan menciptakan komunikasi dua arah yang baik dan meningkatkan waktu berkualitas antara orangtua dengan anak.

Di lingkungan sekitar penulis, beberapa orang tua menceritakan dongeng dengan menayangkan video cerita dongeng dari platform YouTube untuk ditonton anaknya. Secara teknis, komunikasi dua arah antara orang tua dan anak yang diharapkan dari mendongeng tidak terpenuhi hanya dengan menonton video cerita dongeng. Untuk itu, kegiatan ini perlu diseimbangkan dengan kegiatan mendongeng secara tradisional di mana orang tua menceritakan dongeng dengan cara lisan langsung kepada anak.

Namun yang terjadi di lapangan adalah anak akan mudah bosan dan kehilangan fokusnya ketika mendengarkan dongeng jika tidak disertai dengan kegiatan yang menyenangkan atau media yang menarik perhatiannya. Salah satunya yaitu kegiatan storytelling. Dengan melakukan storytelling orang tua tidak hanya sekedar membacakan cerita dari buku atau memperlihatkan video dongeng, terlebih jika didukung dengan alat peraga. Penggunaan alat peraga memegang peranan penting dalam menarik perhatian anak. Selain untuk menarik perhatian anak, alat peraga juga membantu anak dalam berimajinasi mengenai karakter, latar, dan mood dari dongeng serta memberikan ruang untuk interaksi yang menyenangkan antara anak dengan orang tua.

Berangkat dari hal tersebut, penulis tertarik untuk merancang alat peraga yang dapat digunakan mendukung kegiatan storytelling agar menyenangkan untuk anak. Alat peraga ini terinspirasi dari kamishibai tradisional. Bentuk fisiknya yang menarik, menyerupai panggung teater dapat memicu rasa ingin tahu anak untuk mendengarkan dongeng. Penulis menggunakan material yang lebih ringan dan ekonomis serta merancang ilustrasi tampilan yang menarik pada alat peraga.

Penulis memilih cerita “Kambing Takutin Macan” atau kambing yang ditakuti macan sebagai topik utama cerita karena merupakan dongeng tradisional Bali atau cerita Tantri yang belum terlalu diketahui masyarakat namun memiliki cerita dan karakter yang menarik. Dengan menggunakan ilustrasi cerita yang menarik untuk anak diharapkan dapat meningkatkan minat dan antusiasme anak dalam mendengarkan dongeng sembari membangun interaksi dua arah yang aktif antara orangtua.

METODE PENELITIAN

Pengumpulan data penelitian ini dilakukan melalui observasi, wawancara, dan kuisisioner.

1. Observasi

Dalam metode ini penulis melakukan survey contoh buku cerita dan media mendongeng untuk anak yang beredar di pasaran kota Denpasar ke Toko Buku Togamas Bali yang berlokasi di Jalan Hayam Wuruk No.175, Panjer, Kecamatan Denpasar Timur, Kota Denpasar, Bali. Data ini nantinya digunakan penulis sebagai acuan dan pertimbangan dalam perancangan alat peraga.

2. Wawancara

Penulis melakukan wawancara kepada Bapak Gede Tarmada, selaku pendongeng khusus anak – anak di Bali. Data yang dikumpulkan nantinya adalah berupa naskah cerita dongeng “Kambing *Takutin* Macan” yang valid agar tidak menimbulkan kerancuan cerita karena naskah sudah berasal dari ahlinya. Wawancara ini juga bertujuan untuk mengetahui seputar kegiatan *storytelling* dongeng untuk anak dan alat peraga yang biasa digunakan dalam praktiknya.

3. Kuisisioner

Pengumpulan data kuisisioner ini dilakukan melalui *Google forms*, dengan target responden orang tua yang memiliki anak usia 4 sampai 6 tahun yang berdomisili di Kota Denpasar. Pemilihan *Google forms* sebagai sarana kuisisioner dikarenakan mudah diakses, efisien waktu saat mengisi form, dan dapat menjangkau lebih banyak orang tua terutama orang tua yang sibuk bekerja.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Teater kertas merupakan salah satu kreasi alat peraga *storytelling* untuk mendongeng kepada anak-anak. Secara teknis alat peraga ini terinspirasi dari *kamishibai*. *Kamishibai* (かみしばい) berasal dari bahasa Jepang *Kami* yang berarti kertas, dan *Shibai* yang sesuatu yang dimainkan di teater. Secara umum bentuknya menyerupai panggung pertunjukan, memiliki satu jendela besar di tengahnya yang berfungsi sebagai layar kemudian dua pintu yang dapat dibuka. Di bagian dalamnya terdapat ruang untuk menelipkan lembaran-lembaran ilustrasi cerita yang berurutan. Dengan menggunakan bahan yang ekonomis dan aman untuk anak – anak, dilengkapi dengan ilustrasi dongeng “Kambing *Takutin* Macan” yang menarik menggunakan style ilustrasi *stylized* dipadukan dengan tekstur yang menyerupai pensil warna dan warna-warna cerah khas anak-anak.

Distribusi alat peraga ini dibatasi hanya untuk daerah Denpasar dikarenakan kemudahan penulis dalam mengumpulkan data serta masyarakat kota yang cenderung memiliki pola pikir modern.

Analisa SWOT

Analisa SWOT adalah suatu teknik perencanaan strategi yang bermanfaat untuk mengevaluasi kekuatan (*strength*), kelemahan (*weakness*), peluang (*opportunities*), dan ancaman (*threats*) dalam suatu perusahaan, baik yang sedang berlangsung maupun yang dalam perencanaan baru.

1. Strength (Kekuatan)

- Bentuk alat peraga yang menarik menyerupai panggung pertunjukan.
- Ilustrasinya yang lucu dan warna cerah sesuai karakteristik anak – anak.
- Dapat meningkatkan interaksi orangtua dengan anak sehingga anak tetap antusias menyimak cerita.

2. Weakness (Kelemahan)

- Harga alat peraga lebih tinggi dari buku cerita.
- Dongeng tradisional “Kambing *Takutin* Macan” kurang populer dibanding dongeng – dongeng lain.

3. Opportunity (Peluang)

- Belum adanya alat peraga *storytelling* serupa di pasaran.
- Masih banyak orang tua yang mau mendongeng untuk anaknya.
- Nantinya dapat menjadi variasi alat peraga *storytelling* di pasaran.
- Dapat menambah referensi dongeng tradisional Bali bagi orangtua.

4. Threat (Ancaman)

- Adanya media mendongeng lain yang berbasis digital seperti video animasi dongeng.

Analisa VALS

VALS merupakan singkatan dari *value*, *attitude*, dan *lifestyle*. VALS merupakan sebuah metode analisis dengan mempertimbangkan segmentasi psikografis dan perilaku konsumen.

1. Value

- Bangga dan menyukai lokalitas budaya Bali, termasuk dongeng tradisional Bali untuk diceritakan ke anaknya.

2. Attitude
 - a. Memiliki rasa ingin tahu dan imajinasi yang tinggi.
 - b. Suka dengan benda yang visualnya menarik dan warna – warna cerah.
 - c. Suka dengan sesuatu yang baru.

3. Lifestyle

Dalam hal ini Alat peraga yang penulis rancang ditujukan kepada orangtua dan anak usia 4-6 tahun yang masih melakukan kegiatan mendongeng atau mendengar dongeng. Pada umur ini rasa ingin tau anak besar namun mudah bosan. Oleh karena itu harus diimbangi dengan alat peraga mendongeng yang dapat menarik perhatiannya.

Target Segmentasi Pasar

1. Demografi

Dari segi demografi target primer yang ingin dijangkau penulis adalah anak-anak usia 4-6 tahun karena kegiatan pembelajarannya sebaiknya didukung dengan kegiatan membaca atau mendengar cerita. Oleh karena itu visual alat peraga disesuaikan dengan karakteristik anak usia tersebut [2]. Sementara target sekunder adalah orangtua usia 24-35 tahun dengan kelas sosial menengah. Target konsumen ini memiliki pendapatan yang bisa mencukupi kebutuhan primer dan masih bisa menyisihkan biaya untuk keperluan hiburan.

2. Geografi

Perancangan alat peraga ini berfokus di Bali, khususnya di Kota Denpasar. Pemilihan kota Denpasar sebagai target geografis karena masih ada permasalahan seputar alat peraga *storytelling* di kota besar ini, pola pikir orang tua cenderung lebih modern.

3. Psikografi

Target primer yang ingin dituju adalah anak - anak yang rasa ingin tahunya tinggi, suka mendengarkan cerita-cerita dongeng, menyukai visual yang menarik dan warna cerah. Sedangkan untuk target sekunder yang dituju adalah orangtua yang suka bercerita dan membaca, serta mau meluangkan waktunya untuk mendongeng kepada anak.

4. Behaviour

Dari segi behaviour target konsumen yaitu anak – anak yang rasa ingin tahunya tinggi. Sedangkan *behaviour* dari target sekunder

adalah orangtua yang menyempatkan waktu mendongeng untuk anak, suka membeli dan mencari informasi mengenai cerita dongeng, buku bergambar dan produk sejenis melalui media sosial maupun datang ke langsung ke toko buku.

Strategi Media

Media utama dari perancangan ini adalah alat peraga yang bernama Teater Kertas, *mini guidebook*, dan konten media sosial berupa instagram. Dengan media pendukung berupa kemasan, *tote bag*, *roll-up banner*, *standee*, serta *merchandise* berupa kaos, *sticker pack* dan gantungan kunci.

Strategi Kreatif

- a. Pesan

Memperkenalkan salah satu dongeng tradisional Bali yaitu “Kambing *Takutin* Macan” dengan media yang terinspirasi dari *Kamishibai*, bernama Teater Kertas. Alat peraga ini diharapkan dapat membantu orang tua dalam melakukan *storytelling* yang menyenangkan dan menambah referensi orang tua mengenai dongeng tradisional Bali. Sementara untuk media utama dan promosinya menggunakan bahasa yang informatif dan persuasif karena selain mempromosikan penggunaan alat peraga bagi orang tua namun juga dapat memperkenalkan cara penggunaan alat peraga agar mudah dimengerti serta penjelasan singkat tentang cerita yang dibawakan.

- b. Strategi Visual

Untuk visual, selain dari bentuk fisik alat peraga, penulis akan menggunakan ilustrasi digital sebagai daya tarik utama dengan menggunakan warna yang cerah dan menarik, hal ini berguna untuk orang tua dalam menarik perhatian anak. Ilustrasi ini tidak hanya digunakan untuk alat peraga namun juga pada media lainnya seperti kemasan dan *mini guidebook* agar tidak membosankan saat dibaca serta pada media – media promosi dan *merchandise* agar terlihat selaras dan menarik.

- c. Gaya Visual

Gaya visual yang akan digunakan adalah ilustrasi digital dua dimensi dengan gaya visual *stylized*. *Stylized* adalah sebuah gaya ilustrasi yang tidak mengharuskan bentuk objek persis dengan aslinya namun masih bisa dikenali secara keseluruhan, ilustrator dapat berkreasi dengan melakukan deformasi bentuk, garis,

dan warna objek untuk menciptakan kesan tertentu [3]. Jenis ilustrasi ini sering ditemui dalam buku cerita anak maupun karya – karya yang berhubungan dengan anak - anak. Dalam penerapannya penulis memodifikasi bentuk karakter dan menambahkan unsur fantasi agar terlihat lucu dan menyenangkan bagi anak, ditambah tekstur dari *brush* memberi kesan seperti digambar dengan pensil warna.

Untuk pemilihan warna, akan menggunakan warna – warna yang dipadukan dengan warna hijau, biru, orange dan warna – warna diantaranya karena latar cerita sebagian besar berada di hutan. Gaya visual ini nantinya akan dikembangkan lagi dan dipadukan dengan ciri khas gaya ilustrasi yang dimiliki oleh penulis sehingga menciptakan visual yang menarik untuk anak.

d. *Positioning*

Positioning dari perancangan ini adalah perancangan alat peraga *storytelling* yang bernama Teater Kertas untuk membantu orang tua menyampaikan cerita dongeng dengan menarik dan menyenangkan kepada anak. Alat peraga semacam ini belum pernah ada sebelumnya di pasaran, khususnya di Denpasar dan memiliki kelebihan pada desain komunikasi visual yang ditampilkan.

Konsep Desain

Terdapat tiga kata kunci dalam perancangan ini yaitu Mendongeng, interaktif, dan pertunjukan. Kata – kata tersebut menjadi gambaran awal dalam perancangan alat peraga *storytelling* ini. Dari kata kunci tersebut didapatkan “Panggung dongeng interaktif” sebagai konsepnya. Kata “panggung” merupakan penjabaran dari kata kunci “pertunjukan” yang merupakan terjemahan dari kata shibai dalam kamishibai. Menurut KBBI, pertunjukan adalah sesuatu yang dipertunjukkan; tontonan (bioskop, wayang, dan sebagainya).

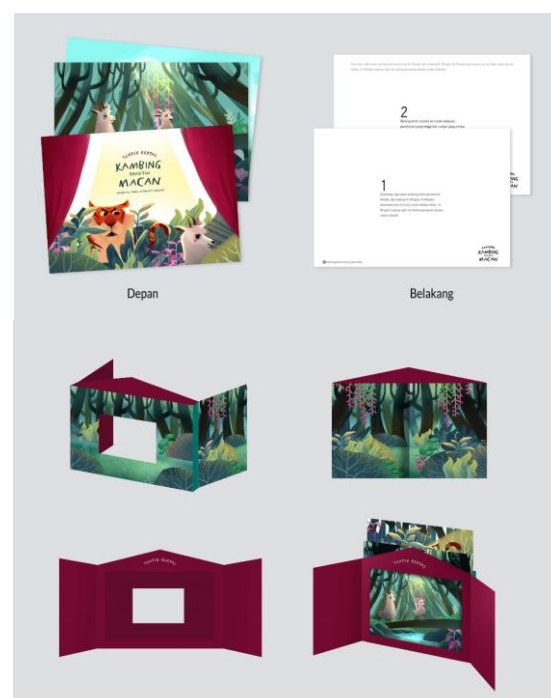
Dalam pertunjukan biasanya terdapat orang yang melakukan pertunjukan dan audience yang menonton pertunjukan. Unsur tersebut ada pada kamishibai karena yang menggunakan alat peraga dan melakukan pertunjukan adalah orang tua, dan anak berperan sebagai audience nya membuat anak seolah sedang menonton suatu pertunjukan, selain itu bentuk dari kamishibai sendiri mirip seperti panggung teater. Kata “dongeng” berasal dari kata kunci “mendongeng” berarti menceritakan dongeng, mengacu pada cerita yang dibawakan yaitu “Kambing Takutin Macan”.

Kata “interaktif” juga dipilih menjadi kata kunci karena merupakan hal yang diharapkan penulis dari penggunaan alat peraga ini. Saat menggunakan alat peraga orang tua harus menceritakan dongeng secara lisan sambil mempertunjukan lembaran ilustrasi. Sebelum menceritakan pada anak tentu orang tua harus membaca cerita terlebih dahulu lalu melakukan improvisasi sesuai cerita yang dibaca dan ilustrasi yang ada. Dari sini orang tua dapat melakukan diskusi, tanya jawab dan mengajak anak ikut terlibat dalam cerita tergantung dari kreativitas masing – masing.

Melalui konsep ini penulis ingin membantu membangun interaksi antara anak dan orang tua melalui pertunjukan dongeng menggunakan alat peraga yang bernuansa seperti panggung dengan membawakan dongeng tradisional Bali “Kambing Takutin Macan”. Dengan menggunakan konsep ini diharapkan dapat meningkatkan antusiasme anak dalam mendengarkan dongeng, meningkatkan interaksi dua arah dengan orang tua serta memberikan pengalaman yang menyenangkan saat mendongeng menggunakan kamishibai bagi target konsumen alat peraga ini.

Visualisasi Media

1. Alat Peraga “Teater Kertas”



Gambar 1. Tampilan desain alat peraga dan lembar ilustrasi
(Sumber : Dokumentasi Penulis, 2021)

2. Mini Guidebook



Gambar 2. Tampilan cover guidebook
(Sumber : Dokumentasi Penulis, 2021)



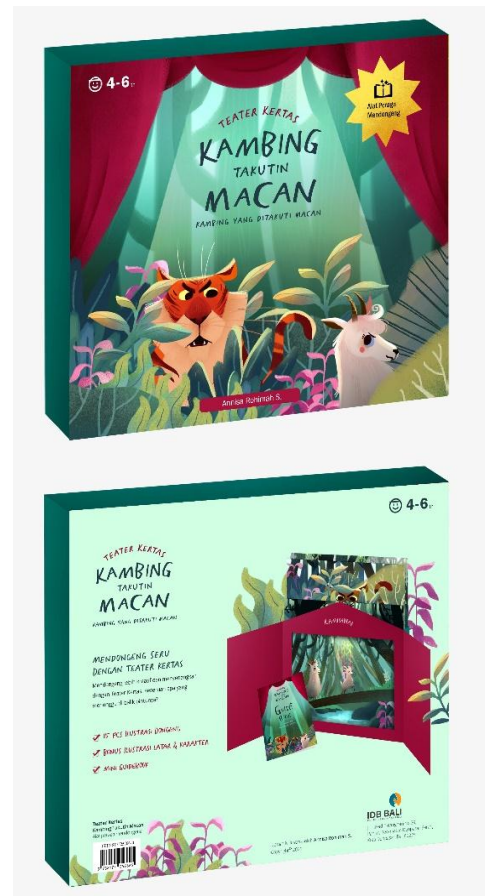
Gambar 3. Tampilan isi guidebook
(Sumber : Dokumentasi Penulis, 2021)

3. Konten media sosial Instagram



Gambar 4. Tampilan desain konten sosial media
(Sumber : Dokumentasi Penulis, 2021)

4. Kemasan



Gambar 5. Tampilan desain kemasan
(Sumber : Dokumentasi Penulis, 2021)

5. Roll-up Banner



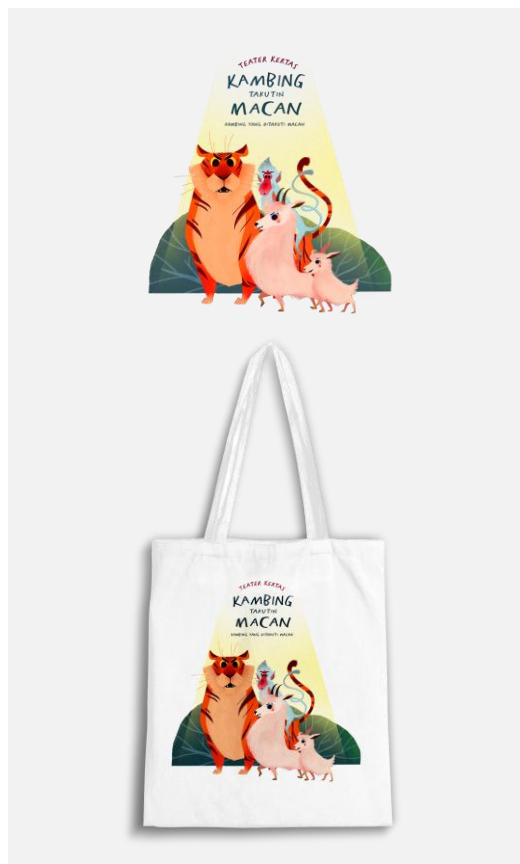
Gambar 6. Tampilan Desain Roll-up banner
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021)

6. Standee



Gambar 7. Tampilan desain standee
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021)

7. Tote bag



Gambar 8. Konten Instagram
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021)

8. Gantungan Kunci



Gambar 9. Tampilan desain gantungan kunci
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021)

9. Sticker Pack



Gambar 10. Tampilan Desain Stiker
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021)

10. T-shirt



Gambar 11. Tampilan Desain T-shirt
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021)

KESIMPULAN

Konsep yang sesuai untuk perancangan alat peraga *storytelling* “Kambing Takutin Macan” adalah Panggung Dongeng Interaktif. Konsep ini didapat dari tiga kata kunci yaitu pertunjukan yang identik dengan panggung karena alat peraga yang penulis rancang terinspirasi dari *kamishibai* tradisional, kemudian mendongeng yang berarti menceritakan dongeng dan interaktif yang berarti adanya interaksi langsung antara dua orang atau lebih. Dengan begitu alat peraga ini diharapkan dapat menciptakan interaksi yang menyenangkan antara anak dan orang tua saat mendongeng.

Untuk merancang alat peraga *storytelling* yang menarik, penulis terinspirasi dari *kamishibai* tradisional dengan nama Teater Kertas. Penulis merancang desain produk yang materialnya disesuaikan dengan target konsumen, serta merancang visual dan ilustrasinya. Menggunakan ilustrasi digital dengan gaya *stylized* yang identik dengan ilustrasi untuk anak – anak, visual karakter hewan dibuat lucu dan ekspresif, background yang dibuat bernuansa fantasi dan cerah memberikan kesan imajinatif. Penulis juga menggunakan teori – teori yang relevan dengan proses perancangan desain dibantu dengan referensi desain dan *moodboard*.

Dalam mempromosikan alat peraga ini diperlukan beberapa media seperti konten media sosial berupa akun instagram yang berisikan informasi produk, foto produk dan promo atau event. Selain itu terdapat juga *mini guidebook*, kemasan, *roll banner*, *standee*, *tote bag* dan beberapa *merchandise* seperti *sticker pack*, gantungan kunci dan *T-shirt*.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Madyawati, Lilis. 2017. *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*. Jakarta : Penerbit Kencana.
- [2] Susanto, Ahmad. 2017. *Pendidikan Anak Usia Dini – Konsep Dan Teori*. Jakarta : PT Bumi Aksara
- [3] Principle Gallery. “Technique Tuesday: Stylized Art”. Internet : <https://principlearttalk.com/2017/05/30/technique-tuesday-stylized-art/>, 3 Mei 2017 [Jun. 24,2021]