

Perancangan Buku Interaktif Cerita Rakyat Lombok “Monyeh”

Mirnayati¹, I Nyoman Yoga Sumadewa²

Universitas Bumigora

mirnayati11@gmail.com* yoga@universitاسbumigora.ac.id

ABSTRAK

Cerita rakyat merupakan warisan budaya lisan yang perlu untuk dilestarikan karena cerita rakyat adalah bagian dari kekayaan budaya nusantara. Namun kurangnya publikasi membuat cerita rakyat banyak yang masih tidak diketahui masyarakat terutama anak-anak. Salah satu cerita rakyat yang kurang diketahui masyarakat adalah cerita rakyat dari Lombok yang berjudul *monyeh*. Sehingga perlu adanya media publikasi untuk memperkenalkan cerita rakyat ini salah satunya melalui buku interaktif yang bisa menarik minat anak untuk membaca, agar tidak bosan saat membaca dan lebih memberikesan. Buku interaktif cerita rakyat *monyeh* ini dirancang menggunakan metode *design thinking* untuk mendapatkan solusi pemecahan masalah yang tepat dalam merancang. Terdapat dua media dalam perancangannya, yaitu media primer buku interaktif cerita rakyat monyeh dan media sekunder yaitu x-banner dan merchandise. Dengan perancangan buku interaktif ini diharapkan dapat menjadi pilihan media yang baru untuk memperkenalkan cerita rakyat lombok monyeh ini.

Kata kunci : Buku Interaktif, Cerita Rakyat, Monyeh, Lombok, Desain Thinking.

ABSTRACT

Folklore is an oral cultural heritage that needs to be preserved because folklore is part of the cultural wealth of Nusantara. However, the lack of publications makes many folk tales still unknown to the public, especially children. One of the folk tales that are less well known to the public is the folklore from Lombok entitled monyeh. So it is necessary to have a publication media to introduce this folklore, one of which is through interactive books that can attract children to read, so they do not get bored while reading and are more informative. This interactive book of monyeh folk tales is designed using the design thinking method to get the right problem-solving solution in designing. There are two media in the design, namely the primary media of interactive folklore books, monyeh and secondary media, namely x-banners and merchandise. By designing this interactive book, it is hoped that it can become a new media choice to introduce the Lombok Monyeh folklore.

Keywords : Interactive book, Folklore, Monyeh, Lombok, Desain Thinking.

**email penulis sebagai contact person*

I. Pendahuluan

Cerita Rakyat *monyeh* menceritakan tentang seorang putri cantik seorang raja yang di fitnah oleh 8 saudaranya lalu diasingkan di sebuah gubuk, lalu datanglah seorang pangeran yang ingin menyelamatkannya. Pangeran tersebut merubah dirinya menjadi monyet. Cerita ini memiliki pesan moral yang baik untuk diceritakan kepada anak-anak untuk menanamkan karakter sejak dini kepada anak-anak. Pesan moral yang dapat dipetik ialah selalu bersabar dalam menghadapi masalah, berbuat baik, menjauhi perbuatan buruk seperti bersifat iri dan jahat kepada orang lain, kasih sayang, persaudaraan, empati dan mempunyai rasa saling menghargai. Sikap tidak terpuji, iri dan dengki seperti yang dilakukan 8 saudara Ratna Ayu Wideradin tidak akan berbuah kebaikan. Sebaiknya sebagai saudara harus memberikan perhatian, dukungan, dan pertolongan satu dengan yang lainnya. Namun masih sangat sedikit masyarakat yang tau tentang cerita rakyat *monyeh* ini.

Kurangnya publikasi, kesadaran masyarakat untuk melestarikan dan sudah sangat jarang ditemukan orang tua yang mendongeng kepada anak-anak seperti yang dilakukan nenek moyang pada zaman dahulu menjadikan cerita rakyat ini kurang dikenal masyarakat. Permasalahan yang terjadi juga adalah minimnya buku yang memuat tentang cerita ini, itu pun hanya buku cerita biasa bukan dalam bentuk buku bergambar. Anak-anak pada saat ini cenderung lebih memiliki ketertarikan pada cerita yang bergambar seperti cerita luar yang dipublikasikan dengan gambar-gambar kartun yang lucu dan dikemas secara lebih menarik. Sehingga tidak heran anak-anak saat ini lebih mengenal cerita dari luar dari pada cerita rakyat daerah mereka sendiri. Akibat dari hal ini cerita rakyat ini lambat laun bisa punah seiring dengan perkembangan zaman.

Berdasarkan masalah di atas, diperlukan inovasi untuk merancang media yang lebih menarik yang diharapkan dapat meningkatkan publikasi sekaligus melestarikan, menarik minat masyarakat untuk membaca dan mendongengkan cerita rakyat kepada anak-anaknya. Penulis memutuskan merancang buku interaktif cerita rakyat lombok "*monyeh*" yang dikhususkan untuk anak-anak. Buku interaktif merupakan media pembelajaran yang baik untuk diberikan kepada anak-anak karena dapat menarik perhatian anak sehingga tidak bosan saat membaca, merangsang pertumbuhan otak, dan melatih motorik anak.

II. Metodologi

A. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam perancangan ini adalah sebagai berikut:

1. Metode Kualitatif

Pada penelitian ini, Perancang penelitian menggunakan metode kualitatif untuk menghasilkan data. Penelitian kualitatif menurut (Sukmadinata, 2009) merupakan sebuah metode yang pada saat digunakan bertujuan untuk menjabarkan serta menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, perilaku, keyakinan, persepsi atau setiap orang baik secara individual maupun kelompok.

2. Metode Kuantitatif

Metode kuantitatif menurut (Kasiram, 2008), merupakan metode penelitian yang menggunakan data-data berupa angka sebagai alat menganalisis dan melakukan kajian penelitian mengenai sesuatu yang sudah diteliti.

B. Sumber Data Penelitian

1. Data Primer

Menurut (Asep, 2005) data primer merupakan data yang dikumpulkan dan diperoleh secara langsung oleh peneliti bertujuan untuk menjawab masalah atau tujuan penelitian yang dilakukan dalam penelitian eksploratif, deskriptif maupun kausal. Data primer dalam penelitian ini adalah data yang diperoleh peneliti secara langsung melalui kuisioner yang diberikan kepada target audien dan wawancara.

2. Data Sekunder

Data sekunder menurut (Asep, 2005), merupakan struktur data historis mengenai variabel lain yang sudah dikumpulkan dan dihimpun sebelumnya oleh pihak lain. Data sekunder diperoleh melalui sumber-sumber seperti internet, buku, jurnal, ataupun data-data peneliti terdahulu yang sudah ada sebelumnya.

3. Metode Analisis Data

Metode yang penulis gunakan untuk menganalisis data pada perancangan ini adalah sebagai berikut:

a. Analisis 5W+1H

Analisis 5W+1H adalah analisa yang digunakan oleh Perancang untuk mencari informasi, data, dan kejadian. Kemudian dari data-data tersebut akan di evaluasi untuk mencari jawaban yang dapat memecahkan masalah dalam perancangan buku. Analisis 5W+1H terdiri dari

who (siapa), *what* (apa), *why* (kenapa), *when* (kapan), *where* (dimana) dan *how* (bagaimana).

b. Analisis SWOT

Analisis SWOT menurut (Philip Kotler, 2009) diartikan sebagai evaluasi terhadap keseluruhan kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman. Sedangkan menurut (Rangkuti, 2004), analisis SWOT diartikan sebagai : “analisa yang didasarkan pada logika yang dapat memaksimalkan kekuatan (strengths) dan peluang (opportunities), namun secara bersamaan dapat meminimalkan kelemahan (weaknesses) dan ancaman (threats). Analisis SWOT merupakan salah satu instrumen analisis lingkungan internal dan eksternal perusahaan yang dikenal luas. Analisis ini didasarkan pada asumsi bahwa suatu strategi yang efektif akan meminimalkan kelemahan dan ancaman. Bila diterapkan secara akurat, asumsi sederhana ini mempunyai dampak yang besar atas rancangan suatu strategi yang berhasil. Dari beberapa pengertian diatas, penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa analisis SWOT merupakan salah satu metode untuk menggambarkan kondisi dan mengevaluasi suatu masalah, proyek atau konsep bisnis yang berdasarkan faktor eksternal dan faktor internal yaitu strength, opportunities, weaknesses, threats.

C. Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan dalam pembuatan penelitian ini adalah metode *Design Thinking*. Metode Desain Thinking menurut Nursyiwani (2018) dan (Haq, Bayyinah Nurrul, dan, Baskoro, 2018) merupakan model pembelajaran yang dianggap efektif untuk melatih kemampuan problem solving dan inovasi di perguruan tinggi. Tujuan utama Metode Desain Thinking adalah menawarkan solusi bagi kebutuhan yang di masyarakat, maka model pembelajaran yang memiliki kedekatan tujuan dan proses. Metode ini adalah model pembelajaran yang melibatkan siswa untuk memecahkan masalah melalui metode ilmiah sehingga dapat memahami hubungan antar pengetahuan. Metode *Design Thinking* adalah metode penyelesaian masalah yang berfokus kepada pengguna (user). Proses Metode Desain Thinking diperkenalkan dengan berbagai versi dan tahapan. Salah satu tahapan Metode Desain Thinking yang banyak dirujuk adalah lima tahapan Metode Desain Thinking menurut The Stanford University - Hasso Plattner Institute of Design (2010) dalam (Carroll, 2015) Alasan penulis menggunakan metode ini Karena metode ini sudah penulis gunakan di berbagai pernkaryaan dan juga karakteristik dari metode ini terletak pada tahap-

tahapnya yang lebih kompleks. Adapun tahapannya adalah sebagai berikut:

a. *Emphatize*

Pada tahap ini penulis harus memahami target audien yang akan dituju, melalui wawancara, observasi kehidupan pengguna, dan lain-lain.

b. *Define*

Setelah itu penulis menyimpulkan temuan-temuan dari tahap sebelumnya *emphatize* untuk mendefinisikan pokok persoalan

c. *Ideate*

Tahapan ini adalah penulis menghasilkan beberapa alternatif ide ide dari problem yang telah didefinisikan dengan cara *Brainstorming*, *Mind Mapping*, *sketching*

d. *Prototype*

Pada tahapan ini ide terbaik yang sudah ada pada tahapan ideate mulai dirancang desain kedalam mockup untuk menggambaran ide yang akan dibuat. Lalu diaplikasikan dalam media yang sudah ditentukan.

e. *Test*

Tahap ini adalah tahap akhir yaitu pengujian dan evaluasi terhadap produk kepada target audien dan hasilnya akan dilakukan perubahan dan penyempurnaan.

III. Hasil Dan Pembahasan

A. *Emphatize*

Pada tahap ini penulis melakukan observasi masalah yang terjadi dalam lingkungan, ada beberapa cerita rakyat terdapat di pulau lombok ini masih sangat minim publikasi dan hanya sedikit orang yang mengetahui salah satunya adalah cerita rakyat “*monyeh*”. Masalah tersebut yang menjadi alasan cerita rakyat *monyeh* ini diangkat dalam penelitian ini.

Penulis telah melakukan pengumpulan data terkait topik yang diangkat sebagai pondasi penelitian. Penulis mengumpulkan data melalui, wawancara, kuisisioner ke target audiens, dan studi pustaka melalui buku, jurnal, dan skripsi terdahulu. Data yang diperoleh berupa data kuantitatif dan kualitatif tentang cerita rakyat *monyeh* dan target audiens.

B. *Define*

a. Analisis data

Dalam penelitian ini telah dilakukan analisis data menggunakan analisis 5W+1H dan *SWOT*

b. *User* (target audience):

1. Geografis Jangkauan wilayah: pulau Lombok, NTB
 2. Demografis Usia: anak-anak dan pendamping (orang tua/keluarga)
Jenis kelamin : laki-laki dan perempuan
Tingkat pendidikan : TK sampai SD kelas 3
 3. Psikografis, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, sangat aktif, sangat suka bermain, menyukai hal hal yang seru yang membuat mereka senang, menyukai gambar-gambar kartun, menangis, suka mencari perhatian, dll.
- c. *Need*(kebutuhan)

Anak-anak menginginkan sesuatu yang seru dan menyenangkan. yang menyenangkan dari pada membaca *Insight* (alasan bermakna). Anak-anak lebih memilih untuk bermain dan melakukan hal buku, karena membaca buku tidak menarik dan sangat membosankan. Dapat disimpulkan Anak-anak membutuhkan pengalaman seru dan menyenangkan pada saat membaca buku karena kebanyakan dari mereka tidak tertarik dan bosan saat membaca buku.

C. Ideate

Setelah melakukan analisis di dapatkan pernyataan masalah yaitu “bagaimana membuat buku cerita rakyat *monyeh* yang seru dan menyenangkan untuk dibaca”.

a. Ide Utama

Ide utamanya adalah memperkenalkan cerita rakyat lombok *monyeh* ini menggunakan media buku interaktif dengan Konsep terget audien seolah-olah sedang ikut masuk kedalam cerita dengan membantu tokoh dalam menyelesaikan beberapa permainan di dalamnya.

b. Pemilihan media

Media yang dipilih penulis adalah buku cerita bergambar yang memiliki unsur interaktif didalamnya. Media ini dipilih karena anak-anak didalam kesehariannya lebih suka bermain daripada membaca buku sehingga diharapkan buku ini mampu memberikan pengalaman seru dalam membaca sehingga dapat memberi kesan lebih dibandingkan dengan buku cerita lainnya sehingga cerita rakyat *monyeh* ini lebih mudah untuk diingat anak.

c. Judul Buku

Judul pada buku ini yaitu “*Monyeh* dan Winangsia”. Penentuan judul tersebut diambil dari cerita *monyeh* itu tersendiri dimana cerita ini

menceritakan *monyeh* (monyet) dan Ratna Ayu Wideradin seorang putri yang disiasiakan. Winangsia berarti seorang putri yang disiasiakan. Jadi arti dari judul tersebut adalah monyet dan putri yang disiasiakan.

D. Prototype

a. Format dan ukuran

Buku interaktif *monyeh* ini menggunakan format buku cetak berukuran A5 dengan ukuran 14,8 cm x 21 cm, menggunakan bahan *artpaper* 260gr laminasi *glossy* dan hard cover menggunakan laminasi *doff*. Pemilihan bahan diatas bertujuan agar tetap kokoh dan tidak mudah sobek saat dimainkan anak-anak sehingga tidak mudah rusak. Dalam buku menggunakan laminasi *glossy* karena akan terdapat permainan yang membuat interaksi anak menggunakan spidol yang bisa dihapus.

b. Gaya Penulisan Naskah

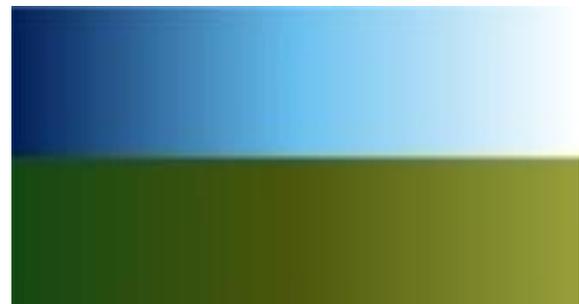
Gaya penulisan naskah dalam buku ini dibuat lebih sederhana dibandingkan dengan versi aslinya bertujuan agar lebih mudah dimengerti anak-anak.

c. Gaya Visualisasi

Mengacu pada target audien dari buku ini yaitu anak-anak peneliti akan menggunakan gaya visual yang umum disukai anak anak yaitu ilustrasi kartun.

d. Tone Warna

Tone warna yang digunakan pada perancangan buku ilustrasi ini adalah warna-warna yang asli, tetapi lebih dominan dengan warna turunan biru dan hijau, bertujuan agar memberi kesan *fresh* dan ceria. Warna yang di gunakan ini ditunjukkan pada gambar 1.



Gambar 1. Tone Warna

e. Tipografi

Pemilihan tipografi yang digunakan dalam buku adalah *sans serif* bertujuan agar mudah dibaca oleh target audien dan terkesan lebih modern. Pada judulnya “*Monyeh* dan Winangsia”

menggunakan format *positioning* tiap huruf yang acak. Format ini menggambarkan kesan kebebasan, keceriaan dan aktif. Untuk tipografi penulisan judul (*logotype*), penulis merancang sendiri font yang digunakan. Yang di tunjukan pada gambar 2.



Gambar 2. Logotype Judul Buku

Font yang digunakan didalam buku ini, penulis menggunakan satu font *Sans Serif* untuk buku anak-anak yaitu *Sassoon Sans Std (bold)*. Font ini mudah untuk dibaca karna memang di khususkan untuk buku anak-anak.

Sassoons Sans Std

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo

Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

0123456789

f. Konsef visual dan visualisasi

a. *Monyeh* dan Raden Witarasari

Dalam literasi tidak di jelaskan tentang visual karakter *monyeh* ini. Sehingga penulis mangambil bentuk visual dari karater utama dalam cerita ini adalah dari bentuk monyet ekor panjang yang banyak ditemui di pulau Lombok. Ciri cirinya adalah berwarna abu-abu seperti yang di tunjukan pada gambar 3.



Gambar 3. Visualisasi Karakter Monyeh

Dalam literasi tidak dijelaskan tentang visual atau ciri fisik Raden Witarasari hanya dijelaskan bahwa Raden Witarasari adalah pangeran tampan yang berasal dari pulau jawa. Pulau jawa pada cerita tidak dijelaskan secara detail sehingga penulis memutuskan menggunakan salah satu baju adat jawa sebagai refrensi visual dari tokoh ini. Visualisasinya di tunjukan pada gambar 4.



Gambar 4. Visualisasi Karakter Witarasari.

b. Ratna Ayu Wideradin (*winangsia*)

Bentuk visual karakter Ratna Ayu Wideradin diolah berdasarkan ciri fisik yang terdapat pada cerita yaitu dengan mengenakan pakaian dari kain hitam kasar, selendangnya terbuat dari kain tenun berwarna hijau yang sudah usang. Selendang itu dipakai untuk selimut tidur dan penutup dada. Wajah Ratna Ayu Wideradin sangat cantik sehingga digambarkan dengan kulit putih, rambut panjang, dan pipi merona. Visualisasi karakternya di tunjukan pada gambar 5.



Gambar 5. Visualisasi karakter Ratna Ayu Wideradin (*winangsia*)

c. Raden Kitapmuncar

Dalam cerita *monyeh* dijelaskan bahwa Raden Kitapmuncar adalah adek dari Raden Witarasari sehingga bentuk visual seperti baju yang dikenakan memiliki model yang sama. Visualisasi karakternya di tunjukan pada gambar 6.



Gambar 6. Visualisasi Raden Kitapmuncar

d. Raja Indrapandita

Dalam cerita *monyeh* dijelaskan bahwa Raja Indrapandita adalah raja yang berkuasa di pulau lombok sehingga refrensi visualnya mengacu pada bentuk visual raja lombok. Mengenakan baju hitam, kain merah dengan sabuk dan *sapuq* kepala. Visualisasi karakternya di tunjukan pada gambar 7.



Gambar 7. Visualisasi Karakter Raja Indrapandita

e. Rangda Sayoman (inang pengasuh)

cerita dijelaskan bahwa rangda sayoman adalah pengasuh Ratna Ayu Wideradin saat dikucilkan di pondok Dalam buruk. Seingga visual dari inang pengasuh ini adalah tua dan mengenakan pakaian seadanya berupa kemben. Visualisasi karakternya di tunjukan pada gambar 8.



Gambar 8. Visualisasi Karakter Rangda Sayoman

g. Media Utama

Buku ilustrasi "*Monyeh dan Winangsia*" merupakan media utama dalam perancangan karya desain komunikasi visual ini. Buku ini berperan sebagai media memperkenalkan cerita rakyat lombok untuk anak-anak. Karena buku ilustrasi yang berisi banyak gambar sangat menarik perhatian anak anak. Contoh buku visual yang di rancang di tunjukan pada gambar 9 dan 10.



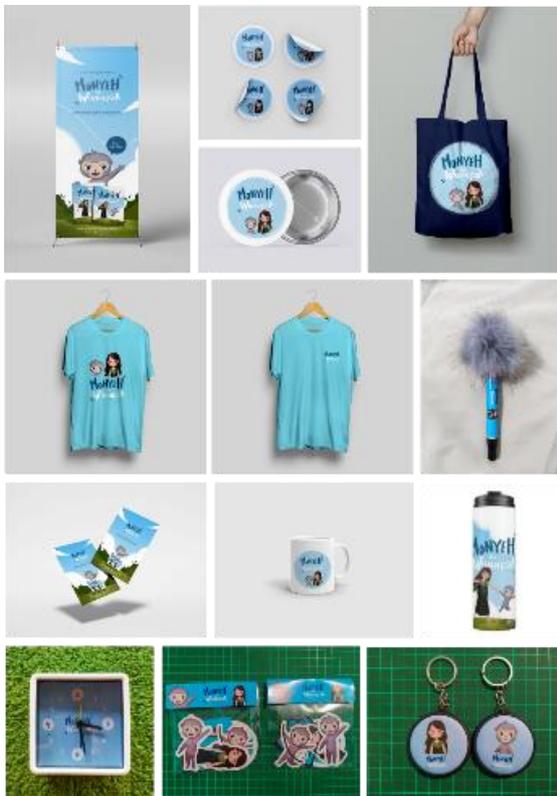
Gambar 9. Rancangan isi Buku



Gambar 10. Sampul Depan Buku

h. Media pendukung

Media pendukung yang di rancang dalam penelitian ini berupa exbaner, stiker, tas, tsirt, bulpoin, poster, mug, jam dinding dan gantungan kunci. Media pendukung ini merupakan karyaskunder atau karya tambahan dalam penelitian ini. Visualisasinya di tunjukan pada gambar 11.



Gambar 11. Media pendukung

E. TEST

Dalam tahapan ini penulis telah melakukan tahapan akhir dari Design Thinking yaitu tes. Tahapan ini sudah dilakukan. Tes di lakukan pada dua orang anak dengan usia 3 dan 9 tahun. Test di lakukan dengan dua sampel yang berbeda bertujuan untuk mengetahui feedback pembaca, dari dua target yang berbeda yaitu target yang hanya bisa melihat gambar tapi belum bisa membaca dan target yang bisa membaca dan sekaligus menyimak gambar. Hasil test menunjukan anak yang berumur 3 tahun memiliki ketertarikan untuk melihat buku ilustrasi ini dan untuk mengetahui isi cerita anak tersebut meminta orang tua mereka untuk membacakan buku tersebut dan mereka melihat gambar di buku secara bersamaan. Dokumentasi untuk target pertama di tunjukan pada gambar 12.



Gambar 12. Test Pada Anak berusia 3 Tahun

Test kedua di lakukan pada anak berusia 9 tahun yang sudah bisa membaca. Hasil test target pada anak tersebut menunjukan bahwa anak tersebut sangat tertarik untuk membaca buku tersebut karena banyak ilustrasi gambar yang di sajikan dan target menyatakan ilustrasi gambar membantu mereka dalam memahami isi cerita. Dokumentasi untuk target kedua di tunjukan pada gambar 13.



Gambar 13. Test Pada Anak Usia 9 Tahun

IV. Kesimpulan

Berdasarkan hasil perancangan yang telah dijelaskan, kesimpulan yang dapat ditarik dari rumusan masalah adalah untuk memperkenalkan cerita rakyat monyeh yang merupakan cerita rakyat Lombok yang saat ini karena arus modernisasi kurang di minati oleh generasi muda dan karna minimnya publikasi terhadap cerita rakyat ini kepada anak-anak maka penulis membuat sebuah buku bergambar yang memiliki unsur interaktif didalamnya untuk menarik minat anak agar tidak bosan saat membaca juga member kesan lebih dibandingkan dengan buku cerita lainnya sehingga cerita rakyat *monyeh* ini lebih mudah untuk diingat anak.

Dalam perancangan buku interaktif cerita rakyat *monyeh* ini penulis menggunakan metode Design Thinking dengan maksud agar tahapan dari perancangan ini efektif sehingga dapat lebih tertata dan memiliki tahap yang jelas dalam proses merancang, penciptaan karya sampai tahap terakhir yaitu test hasil terhadap target yang di tentukan oleh perancangan buku ini. Mulai dari *emphatize* (mengumpulkan data melalui wawancara, kuisisioner ke target audiens, dan studi pustaka melalui buku, jurnal, dan skripsi terdahulu), *define* (menganalisis kebutuhan dari target audiens), *ideate* (membuat alternatif ide-ide dari problem yang telah didefinisikan), *prototype* (merancang buku interaktif), lalu melakukan tahapan terakhir berupa *test* (melakukan uji coba kepada target audien untuk memperoleh *feedback*). Dari hasil perancangan yang telah dipaparkan pada karya ini, penulis berpendapat bahwa perlu adanya pengembangan lebih lanjut lagi agar pengenalan terhadap cerita rakyat *Monyeh* ini tidak berhenti disini. Sehingga tujuan awal dari perancangan ini

yaitu memperkenalkan dan melestarikan tentang cerita rakyat ini bisa terwujud.

Daftar Pustaka

- Asep, H. (2005) *Penelitian Bisnis Paradigma Kuantitatif*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Carroll (2015) 'Stretch, Dream, and Do - A 21st Century Design Thinking & STEM Journey', *Journal of Research in STEM Education*, Vol 1 No 1, pp. 59-70.
- Haq, Bayyinah Nurrul, dan, Baskoro, M. L. (2018) 'Emphaty and Problem Defining Skill in Design Thinking Methods Implementation in Three Different Study Program', in *Artesh ITB 2018*.
- Kasiram, M. (2008) *Metodologi Penelitian*. Malang. Malang: UIN-Malang Pers.
- Philip Kotler, dan K. L. K. (2009) *Manajemen Pemasaran*. Jakarta: Indeks.
- Rangkuti, F. (2004) *Analisis SWOT Tehnik Membedah Kasus Bisnis*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Sukmadinata (2009) *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosadakarya.