

PERANCANGAN ANIMASI DONGENG UNTUK PENDIDIKAN ANAK USIA DINI GUNA MELATIHKECERDASAN MORAL DAN LINGUISTIK

Nugroho Agung Prabowo^{1*}, Warjiyono^{2*}

Program Studi Manajemen Informatika^{1,2}
AMIK BSI Purwokerto, AMIK BSI Sukabumi
1*nugrohoagungp@gmail.com, 2*warjiyono.wrj@bsi.ac.id

Abstrak

Anak usia dini merupakan masaawal dimana anak umur pra sekolah yang sedang tumbuh kembang baik secara fisik maupun kecerdasan. Sebagai orang tua tentu harus mempunyai pengetahuan serta tindakan untuk membentuk anak menjadi cerdas baik intelektual maupun emosional. Contoh saat anak-anak mendengarkan sebuah dongeng, maka anak-anak sedang melatih linguistiknya, imajinasinya serta menangkap pesan moral dari cerita dongeng tersebut. Dongeng tidak akan luntur oleh perkembangan jaman karena mempunyai peran sebagai pendidikan terutama membentuk karakter anak. Seperti anak-anak pada umumnya suka menonton film kartun, agar dongeng, digemari dan lebih menarik untuk disimak, maka cerita dongeng diangkat kedalam animasi yang didesain dengan menarik, agar pesan dongeng lebih mudah dipahami, diingat dan menarik anak. Animasi dongeng dengan judul Pak Tani dan Si Kancil bertujuan untuk pembelajaran guna melatih kecerdasan moral dan linguistik anak usia dini.

Kata Kunci: Animasi, Dongeng, Kecerdasan Moral, Kecerdasan Linguistik, Anak Usia Dini.

PENDAHULUAN

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani danm rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan dasar bagi anak karena sebagai orang tua harus benar-benar memperhatikan perkembangan anak terutama dalam hal berkomunikasi dan bertindak. Anak usia dini tentunya belum mampu menentukan perbuatan baik atau buruk, sehingga perlu bimbingan dari orang tua untuk menjelaskan apa yang boleh dilakukan dan apa yang tidak boleh dilakukan agar moral anak menjadi baik.

Menurut Dananjaja dalam Nugraha (2012) menyatakan bahwa dongeng binatang merupakan dongeng yang aktornya adalah binatang yang dapat berbicara dan berperilaku layaknya manusia. Dongeng fabel adalah dongeng binatang yang mengandung pelajaran moral yakni mengajarkan tentang perbuatan baik dan perbuatan yang tidak baik.

Menceritakan dongeng yang dilakukan oleh orang tua biasanya dilakukan pada saat anak akan tidur sedangkan guru dalam menceritakan dongeng dikelas dengan cara bercerita atau bertutur kata.

Menurut Hidayat (2009). Pengaruh Dongeng Dalam Masa Kanak-Kanak Terhadap Perkembangan Seseorang. Menyimpulkan bahwa pentingnya dongeng dalam masa kanak-kanak untuk perkembangan daya nalar serta menentukan kepribadian anak dalam bertingkah laku memberikan pencerahan pemikiran dan penanaman nilai kebenaran melalui dongeng.

Menurut Megawati, Lilis.(2012). *Efektifitas Penggunaan Media Fil Aniamsi Terhadap Ketrampilan Menyimak Informatif Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, menyimpulkan bahwa berdasarkan hasil penelitiannya merekomendasikan bahwa penggunaan media film animasi sebagai alternatif dala proses pembelajaran dalam meningkatkan ketrampilan menyimak informatif dan menjadikan suasana menyenangkan bagi anak.

Menurut Nugraha, Ratna, Chyntia, 2012 berjudul Keefektifan Penerapan Teknik Bercerita Berpasangan Dalam Pembelajaran Apresiasi Dongeng Yang Diperdengarkan menyimpulkan bahwa metode pembelajaran dongeng dapat dipadukan dengan

penggunaan media audio karena akan lebih mudah dan menarik.

Perkembangan dunia animasi sangat pesat, animasi bukan hanya ada pada film-film kartun saja tetapi sudah mewabah ke dunia pendidikan sebagai media pembelajaran. Dengan animasi maka cerita atau informasi akan lebih mudah dipahami karena telah divisualisasikan kedalam gambar gerak dan suara.

Untuk itu penulis mencoba merancang sebuah animasi dongeng berjudul Pak Tani dan Kancil. Animasi ini akan memberikan pelajaran moral kepada anak-anak untuk bersikap jujur dan memohon maaf jika telah melakukan perbuatan yang salah.

TINJAUAN PUSTAKA

Animasi

Pada dasarnya animasi merupakan suatu objek yang digerakan agar terlihat lebih hidup. Perkembangan animasi saat ini sangatlah pesat, contoh saja dalam dunia perfilman banyak film-film yang menggunakan animasi, baik itu animasi 2D ataupun 3D.

Multimedia

Multimedia merupakan sesuatu yang berkaitan dengan komputer, gambar, video, suara dan pengguna. Menurut Vaughan dalam Binanto (2010:2), mengemukakan bahwa, "Multimedia merupakan kombinasi teks, seni, suara, gambar, animasi, dan video yang disampaikan dengan komputer atau dimanipulasi secara digital dan dapat disampaikan dan/atau dikontrol secara interaktif".

Dongeng

Dongeng adalah cerita yang biasanya berisi tentang khayalan dan mengandung pesan moral tinggi. Menurut Asfandiyar (2007:19), "Dongeng adalah cerita rekaan, tetapi tidak berarti dongeng itu tidak bermanfaat". Dongeng menawarkan kesempatan menginterpretasi dengan mengenali kehidupan di luar pengalaman langsung anak-anak. Mereka dikenalkan pada berbagai cara, pola, dan pendekatan tingkah laku manusia sehingga mereka mendapat bekal menghadapi masa depan. Menurut Woolfson dalam Puspita:2009, menyatakan bahwa dongeng merupakan aktifitas tradisional sekaligus pembelajaran dalam melatih emosional anak-anak. Menurutnya anak-anak akan lebih cepat terpengaruh psikologisnya oleh energi dari cerita dongeng tersebut.

Terdapat bermacam-macam dongeng yang dapat dibacakan kepada anak-anak. Menurut Al-Qudsy dan Nurhidayah (2010:114), dilihat dari segi sumbernya, dongeng dibedakan dalam beberapa jenis, yaitu:

1. Dongeng tradisional
Yaitu dongeng yang berasal dari cerita rakyat yang telah menyebar dan diyakini oleh masyarakat sekitar sebagai asal usul atau kisah terjadinya suatu daerah.
2. Dongeng futuristik atau modern
Yaitu dongeng yang bersumber dari imajinasi tentang kondisi masa depan yang dapat menembus ruang dan waktu.
3. Dongeng pendidikan
Yaitu dongeng yang sengaja dibuat untuk memperbaiki perilaku seseorang.
4. Dongeng fabel
Yaitu dongeng yang bersumber dari binatang-binatang yang dapat berbicara dan bertingkah seperti manusia.
5. Dongeng sejarah
Yaitu dongeng yang berisi tentang sejarah tokoh atau kejadian, seperti tema kepahlawanan, sahabat Nabi, tokoh-tokoh bangsa yang menonjol dan sebagainya.
6. Dongeng terapi
Yaitu dongeng yang digunakan untuk terapi orang yang trauma atas suatu kejadian, misalnya untuk korban gempa, *tsunami*, dan musibah lainnya.

Orangtua akan lebih baik memiliki kemampuan mendongeng, membacakan narasi dan dialog secara atraktif. Sehingga anak tidak hanya mendengar, tetapi serasa menonton suatu cerita, yang membantu mereka melatih imajinasi. Ada sebuah situs yang menampilkan dongeng-dongeng klasik baik tertulis maupun audio, karena dikemas dengan baik, mendengarkan dongeng-dongeng itu seolah-olah kita menonton sesuatu. Situs ini cukup banyak dikunjungi orang. Sayangnya sekali kita tidak memiliki situs serupa dalam bahasa Indonesia yang dapat membantu menggantikan orangtua yang tidak memiliki kemampuan mendongeng. Apabila dongeng dapat dibacakan dengan baik, kemampuan anak untuk memvisualisasikan cerita akan terpancing. Pembiasaan ini mengasah kemampuannya berimajinasi. Anak akan dibuat sanggup membayangkan tokoh yang diceritakan seperti apa atau latar ceritanya bagaimana. Pada akhirnya anak akan menjadi kreatif.

Kecerdasan Moral

Menurut Borba (2001) kecerdasan moral adalah kemampuan seseorang dalam memahami hal-hal yang benar dan salah, memiliki keyakinan etika yang kuat sehingga mampu berperilaku dengan cara yang benar dan terhormat. Membangun kecerdasan moral sangat penting pada anak-anak agar mampu membedakan mana perbuatan yang baik dan mana perbuatan yang buruk seperti tahu mengucapkan terima kasih, meminta maaf, permisi. Salah satu karakteristik yang kuat dari anak-anak secara kecerdasan moral adalah bahwa anak-anak mempunyai rasa empati dan memperhatikan orang lain.

Kecerdasan Linguistik

Menurut Gardner kecerdasan linguistik merupakan kemampuan seseorang dalam menggunakan kata-kata baik secara tertulis maupun lisan. Mampu menginterpretasi ide-ide dan informasi melalui bahasa serta memahami hubungan antara komunikasi dan makna.

Cara melatih kecerdasan linguistik pada anak-anak adalah dengan membiasakan diri mengajak anak berbicara sehari-hari dengan teman dan lingkungannya, bercerita/dongeng serta menyanyikan lagu anak-anak.

Pendidikan Anak Usia Dini

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Adobe Flash Professional CS5.5

Menurut Binanto (2010:231), *Adobe Flash* merupakan program animasi 2D berbasis vektor yang telah banyak digunakan oleh para animator untuk membuat berbagai animasi. Dalam pembuatan animasi ini penulis menggunakan *Adobe Flash Professional CS5.5* sebagai aplikasinya.

CorelDraw

adalah sebuah program aplikasi yang dibuat untuk desain grafis. Aplikasi ini mudah dipelajari dan memiliki fasilitas yang cukup lengkap. Menurut Sugianto (2010:1) "*CorelDraw* merupakan program grafis

berbasis vektor dan salah satu aplikasi grafis yang sangat populer di kalangan desainer grafis".

Audacity

Audacity merupakan *software* tambahan dalam pembuatan animasi dongeng anak Kancil Yang Tertangkap Pak Tani. Dengan penggunaan *software* ini diharapkan dongeng akan lebih menarik karena adanya efek-efek suara yang mengiringi jalannya animasi ini.

Menurut Binanto (2010:67), "*Audacity* merupakan sebuah aplikasi editor audio digital dan perekaman".

Storyboard

Menurut Binanto (2010:255) mengemukakan bahwa "*Storyboard* merupakan pengorganisasian grafik, contohnya adalah sederetan ilustrasi atau gambar yang ditampilkan berurutan untuk keperluan visualisasi awal dari satu file, animasi, atau urutan media interaktif, termasuk interaktivitas di web". *Storyboard* mempunyai peranan yang sangat penting dalam pengembangan multimedia. *Storyboard* digunakan sebagai alat bantu pada tahapan perancangan multimedia.

PEMBAHASAN

Analisa Kebutuhan

Dalam meningkatkan minat belajar anak dalam proses pembelajaran memahami sebuah pesan moral yang terdapat dalam dongeng, maka dibutuhkan sebuah metode pembelajaran yang menarik dan efektif. Dengan adanya perkembangan teknologi sekarang ini, media pembelajaran dapat menggunakan program animasi, dimana animasi ini digunakan sebagai salah satu sarana untuk menggambarkan cerita dari sebuah dongeng. Untuk membuat sebuah animasi dongeng yang menarik, penulis telah menganalisa kebutuhan yang dipakai dalam perancangan animasi dongeng tersebut, yaitu :

1. Menyiapkan materi cerita tentang Kancil Yang Tertangkap Pak Tani, seperti membuat sinopsi dan dialog.
2. Membuat tokoh/karakter dalam bentuk Kancil, Pawon (Anjing Pak Tani), dan Pak Tani, serta memberikan penokohan pada setiap tokoh/karakter.
3. Konsep animasi yang berlatar belakang hutan dan kebun.
4. Menyiapkan musik latar dan efek-efek suara. Hal ini sangat penting digunakan

agar animasi dongeng Kancil lebih hidup.

Sinopsis

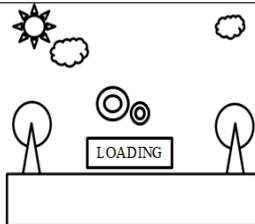
Sinopsis merupakan ringkasan cerita dari dongeng yang akan dirancang menjadi sebuah animasi. Adapun isi sinopsinya adalah sebagai berikut:

1. Si Kancil yang kelaparan menemukan kebun timun milik Pak Tani. Karena sumber makanan yang ada di hutan tempat tinggalnya mengalami kekeringan, Kancil akhirnya terpaksa mengambil beberapa timun untuk dimakan. Siang harinya, Pak Tani kaget melihat kebun timun yang ia miliki berkurang buahnya. Pak Tani yang marah dan kesal, memutuskan membuat orang-orangan sawah yang sudah dilumuri oleh getah nangka untuk menjebak pencuri yang telah mengambil timun-timunnya.
2. Keesokan harinya, Kancil datang ke kebun Pak Tani. Kancil berniat untuk meminta maaf karena sudah mengambil timun-timun milik Pak Tani tanpa izin. Dia juga ingin meminta beberapa timun untuk dibawanya pulang. Namun sesampainya di kebun, Kancil malah terkena perangkap yang disiapkan Pak Tani. Pak Tani yang mengetahui bahwa Kancil yang mengambil timun-timunnya, berniat untuk menjadikan Kancil sebagai santapan makan malam.
3. Maka, Pak Tani pun membawa pulang Kancil dan memasukkannya ke dalam kandang. Pak Tani menyuruh Pawon, anjingnya, untuk menjaga Kancil selagi dia pergi ke pasar membeli bahan-bahan makanan. Karena dijaga oleh Pawon, Kancil tidak bisa kabur begitu saja. Akhirnya, dia terpaksa menipu Pawon agar bisa kabur dari rumah Pak Tani. Sepulang dari pasar, Pak Tani kaget melihat Kancil tidak ada di kandang. Pak Tani pun kesal dan menghukum Pawon.

Perancangan

Storyboard

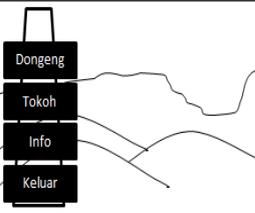
Storyboard digunakan sebagai alat bantu pada tahapan perancangan animasi ini.

VISUAL	SKETSA	AUDIO
Dalam frame ini berisi preloading.		Tidak ada Audio
Background putih.		

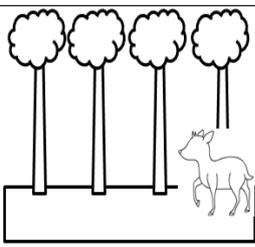
Gambar 1. Rancangan Preloading

VISUAL	SKETSA	AUDIO
Dalam frame ini, terdapat menu 'mulai' untuk masuk ke menu utama.		Background
Background warna putih.		

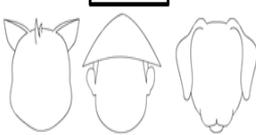
Gambar 2. Rancangan Layar Utama Setelah Preloading

VISUAL	SKETSA	AUDIO
Menu utama ini, terdapat menu dongeng, tokoh, info, dan keluar.		Suara burung-burung
Background hijau dan pegunungan.		

Gambar 3. Rancangan Menu Utama

VISUAL	SKETSA	AUDIO
Berlatar belakang hutan warna hijau, Kancil berwarna coklat yang sedang berjalan ditengah hutan		Narator, efek suara.

Gambar 4. Rancangan Cerita Kancil dan Pak Tani

VISUAL	SKETSA	AUDIO
Terdapat 3 pilihan yaitu: kancil, pak tani dan pawon. Background coklat muda.	<div style="text-align: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">Judul</div>  <div style="display: flex; justify-content: space-around; width: 100%;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">Kancil</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">Pak Tani</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">Pawon</div> </div> </div>	

Gambar 5. Rancangan Pilihan Tokoh

Implementasi

Hasil dari rancangan yang penulis buat sebagai berikut :



Gambar 6. PreLoading

Gambar 6 menunjukkan layar preloading yaitu layar pertama kali yang akan tampil sebelum masuk ke layar pilihan menu. Waktu yang diperlukan untuk proses loading ini selama 5 detik. Setelah waktu preloading habis maka akan menuju ke layar utama animasi yang terlihat pada gambar 7.



Gambar 7. Layar Utama Dongeng

Gambar 7 merupakan implementasi layar utama dongeng setelah layar preloading. Pada layar ini terdapat 2 pilihan yaitu klik mulai jika ingin masuk ke menu utama

animasi sedangkan klik keluar jika ingin keluar dari animasi ini.



Gambar 8. Menu Utama Dongeng

Gambar 8 merupakan implementasi dari tampilan layar menu utama . Layar ini berisi 4 pilihan yaitu

1. Dongeng, dengan mengklik dongeng maka akan tampil layar dongeng Pak Tani dan Kancil
2. Tokoh, dengan mengklik tokoh maka akan tampil layar tokoh.
3. Info, dengan mengklik info



Gambar 9. Cerita Pak Tani dan Si Kancil

Gambar 9 merupakan layar cerita Pak Tani dan Si Kancil dengan durasi 10 menit dengan cerita yang diperankan oleh tokoh dengan dialog dalam bentuk dubbing.



Gambar 10. Pilihan Tokoh

Gambar 10 merupakan tampilan menu tokoh dimana berisi satu tombol keluar dan tokoh-tokoh yang muncul dalam dongeng Kancil Tertangkap Pak Tani.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan yang diuraikan, maka penulis mengambil kesimpulan bahwa:

1. Perancangan animasi dongeng berjudul Pak Tani dan Si Kancil dibuat sebagai media pembelajaran untuk pendidikan anak usia dini karena terdapat nilai-nilai moral untuk diterapkan dalam melatih kecerdasan moral dan linguistik anak.
2. Animasi dibuat bertujuan untuk menyampaikan pesan moral kepada anak-anak tentang tanggung jawab untuk mereka terapkan dalam kehidupan nyata.
3. Dengan adanya animasi ini, diharapkan mampu melatih anak-anak dalam mempertajam daya ingat dan melatih imajinasi.
4. Pembuatan animasi dongeng anak Kancil Tertangkap Pak Tani ini masih jauh dari sempurna. Penulis menyadari bahwa pembuatan animasi ini tidak mudah, sekalipun animasi dongeng anak ini sederhana.

Daftar Pustaka

- Al-Qudsy, Muhaimin, dan Ulfah Nurhidayah. 2010. *Mendidik Anak Lewat Dongeng*. Yogyakarta: Madania.
- Asfandiyar, Andi Yudha. 2007. *Cara Pintar Mendongeng*. Jakarta: Mizan.
- Binanto, Iwan. 2010. *Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Borba Michele. *The Step By Step Plan to Building Moral Intelligence*. www.micheleborba.com/Pages/7virtues.htm. Diakses 19 Agustus 2014.
- Hidayat, Arif (2009). *Pengaruh Dongeng Dalam Masa Kanak-Kanak Terhadap Perkembangan Seseorang*. Jurnal Studi Gender dan Anak Yingyang Vol. 4 No.2 Juli-Desember 2009. STAIN Purwokerto.
- Megawati, Lilis.(2012). *Efektifitas Penggunaan Media Fil Aniamasi*

Terhadap Keterampilan Menyimak Informatif Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak. Repository.upi.edu.a-research.upi.edu/operator/uploads/s_paud_0702560_chapter1.pdf. Diakses 19 Agustus 2014.

- Nugraha, Ratna, Chyntia. 2012. *Keefektifan Penerapan Teknik Bercerita Berpasangan Dalam Pembelajaran Apresiasi Dongeng Yang Diperdengarkan*. Repository.upi.edu.a-research.upi.edu/operator/upload/s_ind_0807241_chapter5.pdf. Diakses 19 Agustus 2014
- www.niu.edu/facdev/resources/guide/learnin_g/howard_garder_theory_multiple_intelligences.pdf. Diakses 19 Agustus 2014.