

## PERANCANGAN APLIKASI (APP) BUKU DIGITAL SRI POHACI UNTUK ANAK PRA-SEKOLAH: Pengenalan Sembilan Tanaman Pangan Pokok

Citra REMI<sup>1</sup>, Priyanto SUNARTO<sup>2</sup> dan Riama MASLAN<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Institut Teknologi Bandung

<sup>1</sup> citraremi@gmail.com

<sup>2</sup> pris@cxloa.com

<sup>3</sup> fleur2ria@yahoo.com

### ABSTRACT

Folktales need to be modified and packaged in a variety of media to preserve classic literature. The myth of *Sundanese* goddess of rice, *Sri Pohaci* is modified to fit the current context, without changing the basic structure of the story. As the story told, *Sri Pohaci* incarnated into nine plants. These plants are modified to nine consumptive plants, to support diversification of food consumption program through the story of *Sri Pohaci*, intended for pre-school children. The pre-design phase for this research applies qualitative methodology based on action research. The e-book application (app) design utilizes digital storytelling method, combined with touch-screen technology to enable interactive animated features. The concept of storytelling through narration, visual, audio and interactivity can increase the sensation of two-way interaction to encourage children's comprehension and enjoyment of storybook.

*Keywords: Sri Pohaci, myth, consumptive plants, e-book app*

## 1. PENDAHULUAN

Sebagian besar buku cerita rakyat memiliki banyak ketidaksesuaian antara konten dan ilustrasi yang menyertainya. Murti Bunanta berpendapat bahwa hal ini dapat menimbulkan kerancuan pemahaman terhadap sebuah cerita rakyat. Cerita rakyat perlu dikemas sesuai dengan konteks sosial masa kini dan dalam bentuk media digital yang dapat diterima oleh masyarakat agar tetap lestari [1].

Cerita rakyat asal Jawa Barat umumnya diangkat dari kisah pantun. Salah satu pantun yang mengakar kuat di daerah Jawa Barat, khususnya bagi masyarakat tani adalah Pantun *Wawacan Sulanjana*. Penemuan naskah kuno Pantun *Wawacan Sulanjana* di berbagai penjuru Jawa Barat (Bandung, Sumedang, Bogor, Banten dan Majalengka), menunjukkan kisah mite di dalam pantun yang biasa ditampilkan saat ritual panen padi tiba ini sudah dimulai dalam periode yang sangat tua [2]. Kisah mite dalam Pantun *Wawacan Sulanjana* adalah cerita tentang dewi padi, Sri Pohaci.

Seperti cerita mitos pada lainnya, kisah Sri Pohaci dalam Pantun *Wawacan Sulanjana* tidak hanya berfungsi sebagai media panyampai pesan moral, hiburan masyarakat, tapi juga memiliki fungsi transendental. Adaptasi kisah Sri Pohaci dalam bentuk buku digital perlu mempertimbangkan konten atau pesan

yang hendak disampaikan agar sesuai dengan kondisi masyarakat saat ini tanpa menghilangkan cita rasa tradisi yang telah melekat dalam kisah Sri Pohaci.

## 2. KAJIAN PUSTAKA

### 2.1 Sri Pohaci

Dalam kajian ilmu antropologi, kisah Sri Pohaci memiliki motif atau unsur cerita yang menonjol, yaitu tentang asal muasal tanaman [3]. Dalam sebuah transkripsi pantun *Wawacan Sulanjana* asal Majalengka, dikisahkan bahwa Sri Pohaci berubah menjadi sembilan tanaman yaitu padi-padian, kelapa, pohon buah-buahan, pohon enau, tumbuhan merambat, dan rerumputan. Dalam naskah *Wawacan Sulanjana* lainnya, Sri Pohaci juga berubah wujud menjadi jengkol, kemiri, petai, dan sebagainya. Inkonsistensi penyebutan macam-macam tanaman ini wajar karena pantun adalah produk intertekstual. Pantun sebagai sebuah budaya oral, sangat mungkin memiliki perbedaan pada detail cerita.

### 2.2 Tanaman Pangan Pangan Pokok

Berdasarkan wawancara dengan Jakob Sumarjo pada tanggal 24 April 2012, beliau mengemukakan bahwa Sri Pohaci berubah wujud menjadi tanaman pangan pokok yang biasa dikonsumsi masyarakat Jawa Barat. Pendapat Sumarjo ini sangat relevan dengan kondisi di Indonesia saat ini. Pemerintah Provinsi Jawa Barat tengah gencar menghimbau masyarakat

untuk merubah pola konsumsi pangan. Masyarakat diharapkan dapat memanfaatkan bahan pangan lokal sehingga dapat mengurangi impor beras dan gandum. Data terakhir dari Badan Ketahanan Pangan Daerah Jawa Barat, Indonesia masih berada di posisi paling atas sebagai negara yang paling banyak mengkonsumsi beras.

### **2.3 Pengenalan Tanaman Pangan Pokok untuk Anak Pra-sekolah**

Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini (DP-PAUD), Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan telah menjalankan program penyuluhan konsumsi pangan pokok non-beras yang menasar perubahan pola konsumsi pangan pada skala rumah tangga. Sebuah *booklet* telah disusun oleh DP-PAUD untuk mengenalkan, dan memasyarakatkan kembali ubi jalar sebagai bahan pangan pokok yang dapat diolah menjadi berbagai panganan, lengkap dengan resep masakan dan ilustrasi pendukung. Dengan demikian, tanaman pangan pokok lokal non-beras perlu diperkenalkan sedini mungkin.

### **2.4 Anak Pra-sekolah dan Teknologi Layar Sentuh**

Anak usia dini (pra-sekolah) belajar melalui berbagai pengalaman sehari-hari. Anak-anak lebih mudah menangkap pesan melalui cara yang menghibur. Bentuk hiburan melalui dongengan yang memuat tidak hanya narasi, tapi juga

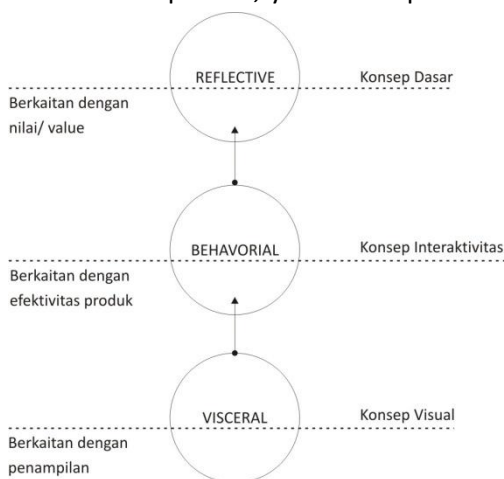
visual, musik, dan interaktivitas, tidak hanya dapat menambah kesenangan, tapi juga merangsang kognitif dan menambah pemahaman anak. Dalam kajian ilmu psikologi, dikenal istilah *flow experience*, yaitu sebuah keadaan optimal bagi seseorang untuk menyelesaikan sebuah tantangan. Anak-anak dapat dengan mudah mencapai keadaan ini ketika motoriknya dapat berfungsi sesuai keinginannya. Animasi interaktif berbasis layar sentuh membuka peluang untuk meningkatkan sensasi dua arah. Dengan hanya menggunakan gestur (gerakan tangan) dapat mengaktifkan fitur animasi, tanpa perlu bagi anak untuk membiasakan diri terlebih dahulu dengan perangkat perantara seperti *mouse* atau *keyboard*.

## **3. METODOLOGI**

### **3.1 Perancangan**

Untuk menyampaikan kisah Sri Pohaci kepada anak usia pra-sekolah, perancangan aplikasi (*app*) buku digital menggunakan metode bercerita *digital storytelling*. *Digital Storytelling* menekankan pada aspek narasi, visual, audio dan *software*. Aspek-aspek tersebut dikembangkan menggunakan pendekatan *User-Centered Design (UCD)*. *UCD* pada prinsipnya adalah sebuah sistem untuk menghasilkan suatu produk yang dirancang sesuai kebutuhan, untuk kepentingan terbaik bagi pengguna. Salah satu teori yang mendukung prinsip

ini adalah teori *emotional design* [4]. *Emotional design* mengacu pada tahap pemrosesan pada otak manusia yaitu *visceral*, *behavioral* dan *reflective*. Dalam ranah desain, *visceral* berkaitan dengan penampilan suatu produk, *behavioral* berkaitan dengan efektivitas sebuah produk dan *reflective* berkaitan dengan nilai atau *value* sebuah produk. Tahap perancangan produk mengadaptasi teori *emotional design*. Teori *emotional design* diadaptasi menjadi tiga konsep utama. Tahap *visceral* diterjemahkan menjadi konsep visual, dan tahap *behavioral* untuk mendukung konsep interaktivitas. Kedua konsep tersebut dikombinasikan untuk mencapai tahap *reflective* sebagai sebuah konsep dasar, yaitu *value* produk.

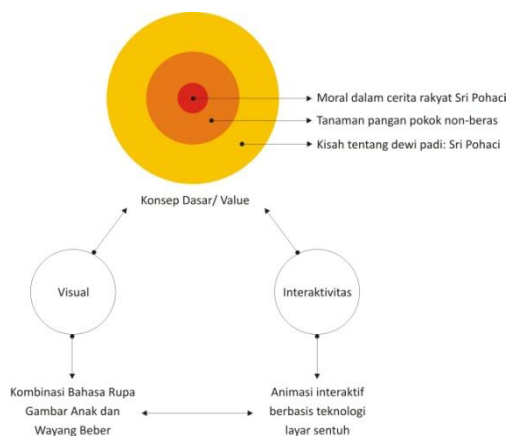


Gambar 1. *Emotional design* [4]  
Sumber: Dokumentasi penulis

### 3.2 Konsep Dasar (*reflective*)

Konsep dasar berkaitan dengan nilai atau *value* buku digital Sri Pohaci. Pesan pertama yang hendak disampaikan kepada pengguna buku digital adalah

menginformasikan tentang keberadaan cerita rakyat Jawa Barat (mitos) dewi padi, Sri Pohaci. Pesan kedua mengenai pengenalan sembilan tanaman pangan pokok yaitu padi, jagung, talas, kentang, ubi jalar, ketela pohon, sukun, labu dan pisang. Jenis tanaman pangan ini dipilih berdasarkan komoditas unggulan Jawa Barat (data Badan Ketahanan Pangan Daerah Jawa Barat tahun 2011) dan himbauan gubernur Jawa Barat periode 2008-2012. Pesan ketiga merupakan pesan inti cerita Sri Pohaci, yaitu nilai-nilai moral yang terkandung dalam plot cerita Sri Pohaci.



Gambar 2. Konsep dasar (*reflective*)  
Sumber: Dokumentasi penulis

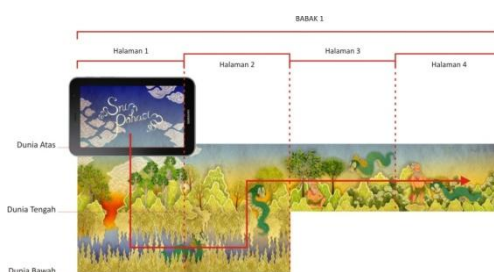
### 3.3 Konsep Interaktivitas (*behavioral*)

Konsep interaktivitas berbasis animasi interaktif, menggunakan teknologi layar sentuh. Aktivitas dua arah diprogram untuk merespon sentuhan (*gesture*) pada layar untuk memunculkan animasi sederhana, audio atau akselerometri.

Alur baca dalam buku digital Sri Pohaci menggunakan kombinasi sistem wayang beber dan kosmologi pantun Sunda. Wayang beber terdiri dari enam gulungan. Masing-masing gulungan terdiri dari empat adegan [5]. Kosmologi Sunda dalam pantun menyebutkan tentang adanya Dunia Atas (*Buana Nyungcung*), Dunia Tengah (*Buana Panca Tengah*), dan Dunia Bawah (*Buana Larang*) [6]. Seperti halnya cara pandang masyarakat tradisi di Indonesia, Dunia atas adalah tempat para dewa atau roh, Dunia tengah adalah tempat manusia dan segala isinya. Sedikit berbeda dengan konsep Dunia bawah yang umumnya dikenal sebagai neraka, Dunia bawah dalam pantun Sunda dikenal juga sebagai *Bumi Paniisan*, adalah tempat bagi mereka yang bertugas menjaga kesuburan tanah dan tanaman [6]. Pengguna dapat berinteraksi dengan animasi interaktif berdasarkan lokasi adegan yang itu bertempat. Sistem wayang beber diterapkan pada satu rangkaian cerita Sri Pohaci yang terdiri dari dua puluh empat halaman (setiap babak terdiri dari empat halaman), dan pada setiap halaman terdiri dari tiga dunia yang mengadaptasi kosmologi pantun Sunda.

Navigasi halaman menggunakan fitur *multitouch* (*tap*, *pinch-stretch*, *swipe*). Arah baca dari kiri ke kanan sesuai sistem wayang beber, atas ke bawah atau bawah ke atas sesuai kosmologi Pantun

Sunda. Pada setiap halaman terdapat animasi interaktif berupa interaksi utama dan interaksi pendamping. Interaksi utama adalah animasi interaktif yang berkaitan dengan pesan atau narasi cerita pada halaman tersebut, sedangkan interaksi pendamping adalah animasi interaktif yang tidak secara langsung berkaitan dengan pesan atau narasi halaman tersebut.



Gambar 3. Konsep interaktivitas (*behavioral*)

Sumber: Dokumentasi penulis

### 3.4 Konsep Visual (*visceral*)

Kekayaan alam daerah Majalengka dan sekitarnya (Cirebon, Indramayu, Majalengka dan Kuningan) atau disebut juga kawasan pengembangan Ciayumajakuning sebagai lokasi asal transkripsi naskah Sri Pohaci yang dikembangkan, serta produk budaya sebagai bentuk perwakilan budaya pesisir utara Jawa Barat menjadi acuan dalam visualisasi objek, tokoh-tokoh, dan panorama.

Visualisasi objek menggunakan bahasa rupa tradisi (wayang beber) dan bahasa rupa gambar anak (usia empat sampai

dengan enam tahun) yaitu cara penggambaran dekoratif, digeser, tampak khas, aneka arah/ jarak/ waktu, naturalis-stilasi, bagian objek tertentu diperbesar, tepi bawah kertas = garis tanah, tanpa perpektif, jagongan, sinar-X, serta penggambaran dari kepala hingga kaki.



Gambar 5. Cara wimba  
Sumber: Dokumentasi penulis



Gambar 4. Konsep visual  
Sumber: Dokumentasi penulis

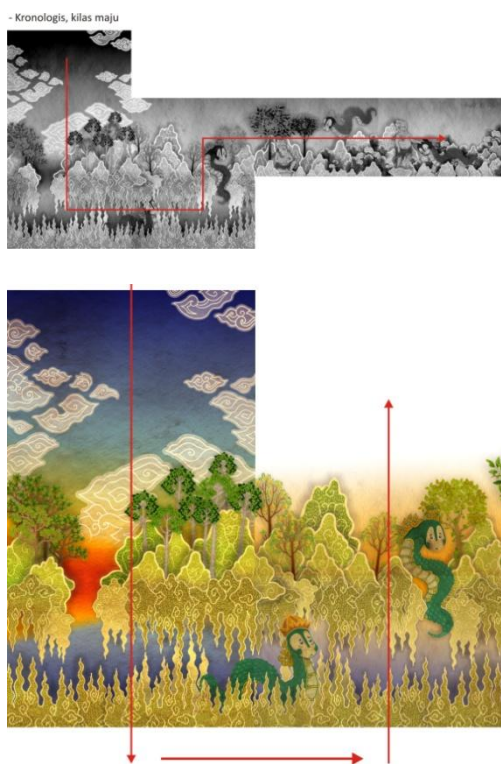
Penerapan kombinasi bahasa rupa tradisi (wayang beber) dan bahasa rupa gambar anak dapat dipaparkan dalam bentuk ilustrasi, berdasarkan *cara wimba* (cara penggambaran), *isi wimba* (objek apa yang digambar), penggunaan warna, dan *tata unkap dalam* (cara menyusun berbagai wimba lengkap dengan cara wimba dalam satu gambar) dan *tata unkap luar* (perubahan *isi wimba*, *cara wimba*, lengkap dengan *tata unkap dalam* antara gambar yang satu ke gambar berikut pada suatu rangkaian gambar).



Gambar 6. Warna  
Sumber: Dokumentasi penulis



Gambar 6. Tata unkap dalam  
Sumber: Dokumentasi penulis



Gambar 7. Tata ungkapan luar  
Sumber: Dokumentasi penulis

#### 4. SIMPULAN

Cara pandang anak dapat dipahami melalui bahasa rupa gambar anak, sedangkan bahasa rupa wayang beber merupakan bentuk pencapaian estetika dua dimensi yang perlu dilestarikan. Konsep visual menggunakan kombinasi bahasa rupa gambar anak dan bahasa rupa tradisi (wayang beber) mengakomodasi kebutuhan anak dalam berkomunikasi melalui visual. Transformasi media ke dalam bentuk digital dengan memanfaatkan multimedia dapat diakses oleh

pengguna melalui jaringan internet. Media digital berbasis animasi interaktif dapat mendorong keterlibatan, meningkatkan sensasi dan pemahaman pengguna. Meskipun perancangan buku digital Sri Pohaci untuk anak pra-sekolah ini tidak terlepas dari berbagai kekurangan, namun konsep bercerita melalui visual dan interaktivitas dapat diterapkan dan dikembangkan pada cerita rakyat lainnya sehingga apresiasi pengguna terhadap aset budaya dapat ditingkatkan.

#### 5. PERNYATAAN PENGHARGAAN

Riset dan perancangan buku digital Sri Pohaci dapat diwujudkan atas pendanaan dari program Beasiswa Unggulan Biro Kerjasama Luar Negeri Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Terima kasih kepada Dr. Priyanto Sunarto, Riama Maslan Sihombing, M. Sn, Prof. Jakob Sumarjo, Luna Setiati, M.Sn, Dr. Murti Bunanta, SS, MA.

#### 6. REFERENSI

- [1] Bunanta M. *Probematika Penulisan Cerita Rakyat*. Jakarta: Balai Pustaka: 1998.
- [2] Pratoyo K. *Kearifan Lokal dalam Wawacan Sulanjana: Tradisi Menghormati Padi pada Masyarakat*

Sunda di Jawa Barat. Jurnal Sosio-humanika, 3(1). Bandung. Universitas Padjadjaran. [http://www.sosiohumanika-jpssk.com/sh\\_files/File/3.Kalsum.sosio.may.2010.pdf](http://www.sosiohumanika-jpssk.com/sh_files/File/3.Kalsum.sosio.may.2010.pdf). (01-04-2012)

[3] Danandjaja J. Folklor Indonesia. Jakarta. Cetakan V. Pustaka Utama Grafiti. 1997.

[4] Norman DA. Emotional Design: Why We Love (or hate) Everyday Things. Basic Books. 2004.

[5] Tabrani P. Meninjau Bahasa Rupa Wayang Beber Jaka Kembang Kuning dari Telaah Cara Wimba dan Tata Ungkapan Bahasa Rupa Media Rugarungu Dwimatra Statis Moderen, dalam hubungannya dengan Bahasa Rupa Gambar Prasejarah, Primitif, Anak, dan Relief cerita Lalitavistara Borobudur. Disertasi Doktor [tidak diterbitkan]. Fakultas Pascasarjana, Institut Teknologi Bandung. 1991.

[6] Sumarjo J. Simbol-simbol Artefak Budaya Sunda. Bandung: Kelir; 2003.