

## BAB V. PENUTUP

### A. Kesimpulan

Desain Komunikasi Visual memang mampu merespon masalah sosial dengan memanfaatkan potensi budaya tradisi sebagai sumber energi kreatif. Dalam perancangan ini, cerita interaktif Kawan Kancil dapat menjadi wajah dan wadah baru pementasan Wayang Kancil yang membawa pesan kebaikan bagi anak zaman modern. Tidak hanya menjadi media alternatif pendidikan budi pekerti yang menempatkan anak secara aktif dan interaktif, namun mampu merangkul dan mengembangkan kearifan lokal. Bukti perubahan perilaku anak setelah mencoba aplikasi ini memang memerlukan penelitian lebih lanjut yang mendalam dan tidak singkat. Namun jika dilihat dari hasil media yang dirancang dengan meramu beragam teori dan pendekatan baru, cerita interaktif Kawan Kancil jelas lebih unggul dari media sejenis. Mulai dari konsep penyampaian pesan, dan tentu saja konsep visualnya. Kawan Kancil tidak hanya mampu memadukan ciri tokoh wayang hewan dengan desain karakter modern, tapi juga mengemasnya ke dalam sebuah bentuk penyajian yang segar. Hal ini tergolong belum banyak dikembangkan pada topik wayang kulit khususnya Wayang Kancil.

Untuk dapat merancang cerita interaktif berupa aplikasi ponsel pintar sebagai sarana pendidikan budi pekerti bersumber dari cerita Wayang Kancil untuk anak Indonesia, memang tidak mudah. Bahkan penulis sendiri cukup tercengang dengan tingkat kesulitan dan waktu yang diperlukan. Prosesnya dimulai dari identifikasi masalah perilaku anak. Kemudian penulis berupaya

merangkul salah satu wujud kearifan lokal yang cocok untuk merespon permasalahan ini. Wayang Kancil yang memiliki misi mengajarkan budi pekerti pada anak, menjadi alternatif yang sesuai. Kajian pustaka, observasi, wawancara, dan analisis pada topik perilaku anak maupun Wayang Kancil adalah proses ilmiah yang wajib dilakukan guna mendapat bekal penyusunan konsep perancangan yang berkualitas. Pelbagai teori yang relevan meliputi teori psikologi, sosial dan tentunya teori desain, diramu guna menghasilkan konsep perancangan yang memiliki unsur invensi. Proses produksi perancangan ini tidak kalah penting dan menantang, sekalipun untuk desainer yang sudah berpengalaman. Tahap studi cerita, sistem aplikasi dan *UI* (antarmuka pengguna), perancangan tokoh, dan lainnya membutuhkan usaha dan waktu yang tidak sedikit. Perancangan aplikasi Kawan Kancil ini benar-benar memeras semua kemampuan yang penulis miliki, bahkan harus belajar banyak hal baru. Akan tetapi semua tidak sia-sia karena hasil perancangan ini memiliki nilai kebaruan, meski tidak sepenuhnya baru. Cerita interaktif Kawan Kancil ini juga dapat menjadi alternatif format penyajian pertunjukan atau cerita wayang kulit di zaman modern. Semangat pertunjukan wayang kulit dapat terus hidup bahkan dikembangkan, khususnya untuk pertunjukan wayang yang mulai terkikis frekuensinya seperti Wayang Kancil. Selain itu, mungkin banyak pengajar yang merasa kesulitan dalam menemukan contoh media pendidikan moral Pancasila. Cerita interaktif Kawan Kancil ini hadir menjadi solusi alternatifnya.

Perancangan ini jauh dari sempurna dan memiliki banyak kekuarangan. Khususnya bidang-bidang yang tidak dikuasai oleh penulis seperti penulisan naskah, musik, dan pengisian suara. Penulis harus belajar lebih banyak lagi dan akan terus melakukan perbaikan yang mungkin dilakukan. Dari pengalaman penulis selama mengerjakan perancangan ini, banyak koreksi yang bisa diambil sebagai pelajaran. Tidak ada artinya usaha lebih dari seribu jam kerja jika tidak didukung penjadwalan yang sistematis dan rasional. Begitu juga tentang topik kearifan lokal yang disoroti masih sangat sempit. Diharapkan peneliti lain dapat menggali lebih dalam lagi karena potensi nilai budaya lokal Indonesia sangatlah tinggi. Sedangkan hal yang belum bisa dicapai dalam perancangan ini adalah mengetahui tingkat keberhasilan penyampaian nilai kebajikannya. Hal ini dikarenakan aplikasi yang dirancang masih memiliki beberapa keterbatasan yang masih terus disempurkan. Kemudian dibutuhkan penelitian lanjutan yang konkrit guna mengukur tingkat keberhasilan penyampaian nilai budi pekertinya.

## **B. Saran**

### **1. Diri Sendiri**

Melalui perancangan ini penulis secara harafiah belajar banyak hal. Mulai dari segi teknis seperti desain karakter wayang, animasi karakter, pembuatan aset untuk aplikasi atau permainan, dan masih banyak lagi. Di luar segi penelitian, penulis mengkaji hal baru seperti budi pekerti, psikologi, pewayangan, penceritaan, dan lainnya. Yang paling berkesan adalah kajian tentang dunia anak yang begitu menantang. Namun sebagai

catatan untuk diri sendiri, ke depannya harus lebih memperhitungkan penjawalan yang realistis yang sesuai dengan kemampuan diri sehingga pengerjaan menjadi lebih sistematis dan efisien. Yang pasti, penulis harus berusaha lebih keras lagi.

## 2. Institusi

Diharapkan pihak institusi menyusun kurikulum yang lebih efisien dengan konten yang lebih berkualitas. Penjadwalan dan target studi sebaiknya diperjelas sehingga mahasiswa mampu menyesuaikan proses perancangan.

## 3. Pencipta Lain

Indonesia memiliki potensi nilai budaya tradisi yang tiada habisnya digali. Meskipun studi tentang budaya tradisi bukan perkara mudah dan akan mendapat reaksi beragam. Namun diharapkan makin banyak desainer atau pencipta lain yang mau menggali lebih dalam nilai budaya tradisi. Jika dibandingkan dengan negara lain seperti Malaysia atau Thailand yang sudah mampu menemukan identitas industry kreatifnya, Indonesia masih merangkak dengan beragam problematikanya. Akan tetapi penulis optimis Indonesia akan mampu bersaing, meski tidak dalam waktu dekat.

## 4. Pembaca pada umumnya

Melalui perancangan ini diharapkan kesadaran masyarakat akan lebih terbuka untuk menyebarkan pesan kebaikan melalui nilai budaya tradisi. Teknologi bisa menguntungkan atau merusak tergantung bagaimana kita menggunakannya.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Andresen, Bent B. dan Brink, Katja van den. (2013), *Multimedia in Education*, UNESCO Institute, Russian Federation.
- Angst, Walter. (2007), *Wayang Indonesia*, Stadler, Konstanz.
- Claudio Scolastici. (2013), *Mobile Game Design Essentials*, Packt Publishing Ltd, Birmingham.
- Chiong, Cynthia dan Shiler, Carly. (2010), *Learning: Is there an app for that?*, The Joan Cooney Center, New York.
- Darman, Deni. (2012), *Inovasi Pendidikan*, PR Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Dipodjojo, Asdi S. (1966), *Sang Kantjil Tokoh Tjeritera Binatang Indonesia*, Gunung Agung, Jakarta.
- Duska, Roland. Whelan, Mariellen. (1982), *Perkembangan Moral Perkenalan dengan Piaget dan Kohlberg*, Kanisius, Yogyakarta.
- Fudyartanta. (2007), *Pendidikan Budi Pekerti*, Semesta Media, Yogyakarta.
- Gelman, Debra Levin. (2014), *Designing for Kids Digital Products for Playing and Learning*. Rosenfeld.
- Greenspan, David. (2013), *Mastering The Game*, WIPO Publication, Geneva.
- Hariwijaya, M. (2010), *Panduan Mendidik dan Membentuk Watak Anak*, Luna Publisers, Yogyakarta.
- Jarvis, Matt. (2011), *Teori-Teori Psikologi*, Nusa Media, Bandung.
- Jefkins, Frank. (1985), *Advertising*, Heinemann, Oxford.
- Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata. (2010), *7 (Tujuh) Pokok National and Character Building (Pembentukan Watak dan Pembinaan Bangsa)*, Jakarta.
- Klokke, Marijke J. (1993), *The Tantri Reliefs on Javanese Candi*, KITLV Press, Leiden.
- Kurtines, William M. Gerwitz, Jacob L. (1982), *Moralitas, Perilaku Moral, dan Perkembangan Moral*, Kanisius, Yogyakarta.
- Mascelli, Joseph V. (2010), *The Five C's od Cinematography*. Fakultas Film dan Televisi IKJ, Jakarta.

- Matthews-DeNatale, Gail. (2008), *Digital Storytelling Tips and Resources*. Simmons College, Boston.
- Mulyono, Sri. (1979), *Simbolisme dan Mistikisme dalam Wayang*, CV Haji Masagung, Jakarta.
- \_\_\_\_\_. (1975), *Wayang: Asal-usul, Filsafat dan Masa Depan*, CV Haji Masagung, Jakarta.
- Munir. (2012), *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*, CV Alfabeta, Bandung.
- Nurdiyanto, Burhan. (2010), *Sastra Anak*, Gadjah Mada University Press, Yogyakarta.
- Oblinger, Diana, (2005), *Educating the Net Generation*, Brockport Bookshelf, State University of New York.
- Sarwono, Jonathan. Lubis, Hary. (2007), *Metode Riset untuk Desain Komunikasi Visual*. CV Andi, Yogyakarta.
- Sasrawijaya. (1986), *Serat Kancil*, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta.
- Schell, Jesse. (2008), *The Art of Game Design*, Morgan Kaufmann Publishers, Burlington.
- Sherman, Josepha. (2008), *Storytelling: An Encyclopedia of Mythology and Folklore*, M.E. Sharpe, Inc., Armonk, New York.
- Tinarbuko, Sumbo. (2015), *Desain Komunikasi Visual Penanda Zaman Masyarakat Global*, Buku Seru, Jakarta.
- Thornsby, Jessica. (2016), *Android UI Design*, Birmingham, Packt Publishing.
- Tim Penyusun Kamus Bahasa Indonesia. (2008), *Kamus Bahasa Indonesia*, Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, Jakarta.
- Tim MLPTS. (1961a), *Karya Ki Hajar Dewantara Bagian I Pendidikan*, Majelis Luhur Persatuan Tamansiswa, Yogyakarta.
- \_\_\_\_\_. (1961b), *Karya Ki Hajar Dewantara Bagian II Kebudayaan*. Majelis Luhur Persatuan Tamansiswa, Yogyakarta.
- Zuriah, Nurul. (2007), *Pendidikan Moral & Budi Pekerti dalam Perspektif Perubahan*, PT Bumi Aksara, Jakarta.

## Tesis

Pursubaryanto, Eddy. (2005), "Wayang Kancil di Indonesia: Bentuk, Fungsi, dan Dinamika Kehidupannya", Tesis UGM, Yogyakarta.

## Jurnal, Artikel dan Seminar

Adolph, Martin. (July 2009), "Mobile Applications", ITU-T's Technology Watch Function.

Babiker, Mohd. Elmagzoub A. (Oktober 2015), *For Effective Use of Multimedia in Education, Teachers Must Develop Their Own Educational Multimedia Applications*, TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology – volume 14 issue 4, 62-68.

Burke, Carolyn L. Copenhaver, Joby G. (2004), "Animals as People in Children's Literature", National Council of Teacher of England, Inggris.

Deliyannis, Ioannis. (Februari 2012), "From Interactive to Experimental Multimedia", Department of Audio and Visual Arts, Ionian University, Corfu, Greece.

Fullerton, Tracy. (2008), "Game Design Workshop", Morgan Kaufmann Publishers, Burlington.

Hill, Don. (2010), "Smartphone Explained". Global Knowledge Training LLC.

Hung, Chun-Ming. Hwang Gwo-Jen. Huang1, Iwen. (September, 2011), *A Project-based Digital Storytelling Approach for Improving Students' Learning Motivation, Problem-Solving Competence and Learning Achievement*, Educational Technology & Society, 15 (4), 368-379.

Krouse, Alex. (2012), *Ipads, Iphones, Androids, and Smartphone: Fda Regulation of Mobile Phone Applications as Medical Devices*, Indiana Health Law Review volume 9, 732-764.

Lambert, Joe. (Januari 2010), "Digital Storytelling Cookbook", Digital Diner Press, California.

Lickona, Thomas. (1991), "Educating for Character: How Our Schools can Teach Respect and Responsibility", Bantam Books, New York.

Mishra, Sanjaya. (2004), "Interactive Multimedia in Education and Training", Idea Group Inc., Hershey.

- Nuryantiningsih, Farida. (2012), *Peran Falsafah Jawa sebagai Kearifan Lokal dalam Membentuk Karakter Masyarakat*, Jurnal PIBSI XXXIV 2012 UNSOED, Purwokerto.
- Pursubaryanto, Eddy. (Maret 1995). “Seni Pertunjukan Wayang Kancil dan Kemungkinan Pengembangannya di Indonesia”, Seminar di Pusat Penelitian dan Perubahan Sosial UGM, Yogyakarta.
- Sastroatmodjo, Suryanto. (November 1985), “Wayang Kancil”, Majalah Kebudayaan Citra Yogya.
- Schreiber, Ian. (April, 2009), “Game Design Concepts: An Experiment in Game Design and Teaching.”
- Singh, Anjali. (July 2014), *Challenges and Issues of Generation Z*. IOSR Journal of Business and Management (IOSR-JBM) Volume 16, Issue 7 version I, 59-63.
- Sopingi. (Juni 1998), “Peningkatan Peran Dongeng untuk Pembentukan Budi Pekerti Anak”, Ceramah dan Diskusi di Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Sejarah dan Nilai Tradisional Balai Kajian Sejarah dan Nilai Tradisional Yogyakarta, Yogyakarta.
- The Asianparent Insights. (November 2014), “Mobile Device Usage Among Young Kids”, The Asianparent Insights.
- The Joan Ganz Cooney Center. (2010), “Learning: Is there an app for that?”, The Joan Ganz Cooney Center, New York.
- \_\_\_\_\_ (2014), “Family Time with Apps”, The Joan Ganz Cooney Center, New York.
- Waldmann, Michael R. (November 2011), “Moral Judgment”, The Oxford Handbook of Thinking and Reasoning, New York.
- Zuchdi, Darmiyati. (2008), “Potret Pendidikan Karakter di Berbagai Jenjang Sekolah”. Proceeding Seminar dan Lokakarya Nasional Restrukturisasi Pendidikan Karakter. UNY, Yogyakarta.



## Narasumber

Ledjar Soebroto (78 th.), seniman dan dalang Wayang Kancil, wawancara tanggal 25 Oktober 2016, 21, 22, 24, 26 November 2016 di Jl Mataram Dn I/370 Yogyakarta.

Eddy Pursubaryanto (63 th), dosen UGM dan dalang Wayang Kancil, wawancara tanggal 23 dan 25 November 2016 di Perum Minomartani Yogyakarta.

## Internet

Backy White, 2016, Designing for Kids is Not Child's Play.

<http://www.smashingmagazine.com/2016/01/designing-apps-for-kids-is-not-child-play/> (diakses: 23.41 WIB)

Gibson, Kristin. 2013 Generation Z, The next generation of college students. NIRSA School of Collegiate Recreation.

<https://www.jmu.edu/recreation/files/presentations/gen-z-social-media.pdf> (diakses: 23.42 WIB)

Half, Robert. Get Ready for Generation Z.

[https://www.roberthalf.com/sites/default/files/Media\\_Root/images/rh-pdfs/rh\\_0715\\_wp\\_genz\\_nam\\_eng\\_sec.pdf](https://www.roberthalf.com/sites/default/files/Media_Root/images/rh-pdfs/rh_0715_wp_genz_nam_eng_sec.pdf) (diakses: 23.44 WIB)

Rachman, Adi Fida. Oktober 2015. Android Kuasai Asia Tenggara, di Indonesia Paling Juara.

<http://detik.com/inet/consumer/d-3054169/android-kuasai-asia-tenggara-di-indonesia-paling-juara.html> (diakses: 23.47 WIB)

Razdan, Rohit. November 2013. Indonesia Consumer Report 2014.

McKinsey&Company.

<http://www.mckinsey.com/~media/McKinsey%20Offices/Singapore/Indonesia%20Consumer%20Report%202014.ashx> (diakses: 23.48 WIB)

Seemiller, Corey. 2013. Move over Millennials, Generation Z is Here!

Arizona Leadership Program.

<http://advising.arizona.edu/sites/default/files/Move%20over%20Millennials%20Generation%20Z%20is%20Here-UPAC.pdf> (diakses: 23.49 WIB)

- Suprpto, Kahardityo. Maret 2010. Generasi Platinum Yang Lekat Dengan Gadget.  
<http://www.tribunnews.com/ipitek/2010/03/14/generasi-platinum-yang-lekat-dengan-gadget> (diakses: 23.51 WIB)
- Tulgan, Bruce. 2013. Meet Generation Z: The second generation within the giant "Millennial" cohort. RainmakerThinking, Inc.  
<http://rainmakerthinking.com/assets/uploads/2013/10/Gen-Z-Whitepaper.pdf> (diakses: 23.55 WIB)
- Wood, Stacy. Generation Z as Consumers: Trends and Innovation. Langdon Distinguished Professor of Marketing, College of Management, N.C. State University.  
<https://iei.ncsu.edu/wp-content/uploads/2013/01/GenZConsumers.pdf> (diakses: 23.57 WIB)

