

**ILUSTRASI DESAIN DALAM MEDIA INTERAKTIF CERITA
RAKYAT SUKABUMI BERBASIS APLIKASI UNTUK ANAK
SEKOLAH DASAR DI SD ISLAM ATTARBIYAH**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat dalam Menempuh Gelar Sarjana
Desain Komunikasi Visual (S.Ds)*

Oleh :

REGGY CAHYARI
15166029



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
UNIVERSITAS NUSA PUTRA
SUKABUMI
2022**

ABSTRACT

When elementary school students learn about the environment around them, folklore is one of the cultures that must be taught because it has values in society. Many folk tales from other regions have been taught, but rarely are those from Sukabumi itself. In an interview with people from Education and Culture of Sukabumi City, Then Sukabumi's folk tales were chosen to be introduced to the children. The stories are then analyzed with folklore theory to find out what category of folklore they are. This Sukabumi folklore uses interactive media as introduction facility in the form of an application made with software and can be run on a gadget. The design process consists of pre-production related to the preparation of ideas, sketching layouts, storyboards, and buttons which then proceeds to the production process such as placing story narratives and illustrations into interactive media, after that post-production such as testing to see the suitability of the application. The illustrations used are digitally created cartoon images. In this interactive media, it is important to apply design illustrations that use elements and principles of Visual Communication Design to make it more attractive. By using the results of the questionnaire distributed to students of SD Islam Attabiyah as the first school to be the target of the test, it is known that the design of this interactive media can be said to be successful with the achievement more than 70% positive votes.

Keyword : *Interactive Media, Application, Illustration Design, Folk Tales, Sukabumi*

ABSTRAK

Ketika murid Sekolah Dasar mempelajari tentang lingkungan di sekitar mereka, cerita rakyat adalah salah satu kebudayaan yang harus diajarkan karena memiliki nilai-nilai dalam masyarakat. Sudah banyak cerita rakyat dari daerah lain yang diajarkan, tetapi jarang ditemukan yang berasal dari Kota Sukabumi. Dalam wawancara bersama anggota Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Sukabumi, maka terpilihlah cerita-cerita rakyat Sukabumi yang akan dikenalkan kepada anak-anak. Kemudian cerita dianalisis dengan teori folklor untuk dapat diketahui kategorinya. Cerita rakyat Sukabumi ini menggunakan media Interaktif sebagai sarana pengenalannya dengan bentuk aplikasi yang dibuat dengan bantuan perangkat lunak dan dapat dijalankan di gawai. Proses perancangannya terdiri dari pra-produksi yang berhubungan dengan persiapan ide, pembuatan sketsa *layout*, *storyboard*, dan tombol yang kemudian dilanjutkan ke proses produksi seperti menempatkan narasi cerita dan ilustrasi ke dalam media interaktif, setelahnya pasca-produksi seperti pengujian untuk melihat kesesuaian aplikasi. Ilustrasi yang digunakan adalah gambar kartun yang dibuat secara digital. Di dalam media interaktif tersebut, pentingnya diterapkan ilustrasi desain yang menggunakan elemen, unsur dan prinsip dari Desain Komunikasi Visual untuk membuatnya semakin menarik. Dengan menggunakan hasil angket yang dibagikan ke murid SD Islam Attabiyah sebagai sekolah pertama yang menjadi target pengujian, diketahui bahwa perancangan media interaktif ini dapat dikatakan berhasil dengan pencapaian lebih dari 70% suara positif.

Kata kunci : Media Interaktif, Aplikasi, Ilustrasi Desain, Cerita Rakyat, Sukabumi

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Dalam pengertian yang lebih umum cerita rakyat adalah cerita yang diturunkan secara turun menurun dari zaman nenek moyang melalui lisan di setiap daerah yang akhirnya membentuk sebuah dongeng, legenda atau mitos yang unik dan beraneka ragam dan hal itu terjadi di seluruh bagian di Indonesia. Membuat negeri ini kaya akan cerita yang hebat dan terkenal sampai ke mancanegara. Cerita rakyat tersebut kebanyakan memiliki nilai-nilai yang berhubungan dengan moral kehidupan sehari-hari.

Cerita rakyat pada awalnya dibuat untuk beberapa keperluan seperti mengisahkan kisah masa lalu yang benar-benar terjadi (bisa juga tidak) yang lama-lama dianggap sebagai legenda. Atau cerita fiksi (karangan) yang sengaja dibuat untuk mengajari generasi selanjutnya mengenai sifat yang baik atau memperingati larangan nenek moyang, yang akhirnya menjadi dongeng atau mitos. Meski begitu, inti tujuan dari cerita rakyat itu sendiri masih saling terhubung satu sama lainnya. Membuat suatu komunitas yang berbagi cerita yang sama memiliki beberapa aturan unik tersendiri. Ini juga akhirnya akan membentuk suatu tradisi yang membuat Indonesia makin kaya akan keanekaragaman budaya.

Cerita rakyat adalah salah satu dari folklor lisan yang paling banyak diteliti oleh para ahli dan memiliki beberapa jenis yang berbeda, di setiap jenis mereka terbagi lagi menjadi beberapa sub golongan yang memperjelas perbedaan mereka. Namun, karena orang awam tidak mengetahui perbedaan-perbedaan ini, mereka terkadang mencampur-adukan cerita rakyat menjadi satu kesatuan yang sama seperti yang dijelaskan oleh penulis pada paragraf sebelumnya.

Dari buku Folklor Indonesia yang ditulis oleh seorang antropolog asal Indonesia, James Danandjaja (1984: 50) menyebutkan menurut William R. Bascom, cerita rakyat memiliki tiga kategori utama yaitu:

1. Mite (*Myth*) adalah cerita rakyat yang memiliki tokoh dewa atau demigod (setengah dewa), dan berlatar cerita jauh di masa lampau atau bahkan di dunia yang bukan dunia yang kita kenal dalam kisahnya. Dianggap suci dan pernah terjadi pada zaman dahulu oleh pengarang atau pemilik cerita.
2. Legenda (*Legend*) adalah cerita rakyat mirip dengan penjabaran kategori Mite hanya saja tidak dianggap sakral (suci) seperti Mite. Legenda kebanyakan menceritakan tentang terjadinya sesuatu (pulau, gunung, danau, sungai atau daerah) dan tokohnya adalah manusia yang memiliki kekuatan luar biasa juga dibantu oleh makhluk gaib.
3. Dongeng (*folktale*) adalah cerita rakyat yang tidak pernah terjadi, tidak dianggap sakral (suci) juga tidak terikat oleh waktu atau pun tempat.

Masyarakat Indonesia sendiri (terutama orang-orang tua beberapa generasi sebelum tahun 2000) belum dapat membedakan ketiga kategori tersebut sehingga membuat cerita rakyat bercampur. Mitos dan Mite adalah dua hal yang berbeda meski ada juga yang menyebutnya sama atau sebaliknya. Menurut penulis sendiri, mite lebih mendekati penjabaran legenda, hanya saja mite lebih dipercaya terjadi (namun tidak bisa dibuktikan secara ilmiah karena ilmu gaibnya) dan bisa dianggap sejarah. Sementara mitos adalah cerita yang tidak terbukti kebenarannya. Tetapi, semua itu bisa juga tergantung dari mana cerita itu sendiri berasal, siapa yang membuat cerita dan siapa yang meyakini cerita tersebut. Karena satu cerita bisa menjadi kategori cerita rakyat berbeda, bagi orang yang berbeda.

Menurut salah satu guru besar Universitas Negeri Padang (UNP), Prof. Drs. M. Atar Semi (1984: 10-14 dalam Zahara, 2018), cerita rakyat memiliki lima fungsi sosial, yaitu: (1) Menghibur, (2) Mendidik, (3) Mewariskan, (4) Jati diri, dan (5) Tradisi. Namun seiring perkembangan zaman, terkadang cerita rakyat ini

mulai menghilang dari ingatan penerus bangsa sekarang. Bukan karena tanpa alasan, sekarang akses informasi dari berbagai dunia mudah diperoleh termasuk cerita yang berasal dari negeri lain dan menjadi tren yang lebih menarik dibanding cerita rakyat dari negeri sendiri. Jika dibandingkan, lebih banyak orang lebih mengenal kisah luar daerah atau luar negeri yang sering tayang di televisi daripada cerita rakyat dari daerah mereka sendiri.

Sukabumi sendiri, sebenarnya memiliki banyak sekali cerita rakyat yang tenggelam karena kurangnya pencatatan secara tulisan, dan terkadang hanya diceritakan secara lisan dalam sebuah keluarga di suatu komunitas. Meskipun ada juga seorang karakter cerita rakyat Sukabumi yang masuk ke tingkat nasional atau bahkan internasional seperti contohnya adalah Nyi Roro Kidul, Sang Ratu Pantai Selatan yang sampai dibuatkan karakter gim di salah satu produk gim luar negeri. Itu tidak bisa dibandingkan dengan jumlah cerita rakyat Sukabumi yang mungkin sudah tenggelam dari sejak lama.

Sebenarnya, sudah banyak cerita rakyat yang dibuat menjadi buku serta diberi ilustrasi yang menarik untuk anak-anak. Namun, entah karena kesibukan orang tua, sehingga budaya membacakan cerita kepada anak sebelum tidur sudah mulai hilang, atau ketidaktertarikannya anak kepada buku selain yang ditugaskan oleh sekolah, juga mereka lebih memilih menghabiskan waktu dengan gawai mereka untuk bermain gim. Mungkin hal ini juga diperburuk karena kurangnya perhatian pemerintah pada kualitas tontonan televisi yang mempertunjukkan hiburan yang tidak mendidik dan hanya mencari sensasi semata. Apa pun itu, kita harus mulai memperbaiki hal ini dimulai dari diri sendiri.

Dengan makin pesatnya perkembangan yang terjadi, ada sisi positif dan negatif yang menyertai. Dengan kemajuan teknologi, meski sekarang terjadi musibah yang menyebabkan perekonomian hampir terhenti, perlahan umat manusia mulai bangkit dan mencari alternatif, termasuk dalam sistem pendidikan. Karena sekarang banyak sekolah yang tidak bisa / belum bisa mengadakan sistem tatap muka, media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi multimedia

menjadi salah satu gagasan yang dapat dipakai oleh para guru dalam menyampaikan mata pelajaran meski siswa berada di rumah. Kemajuan teknologi ini juga membuat dunia makin luas, yang artinya banyak budaya luar yang dapat dengan mudah dipelajari dari internet di rumah. Hal ini membuat budaya lokal yang masih belum tersimpan datanya di internet perlahan-lahan mulai dilupakan.

Salah satu budaya itu adalah cerita rakyat. Penyebabnya adalah orang-orang dari generasi sebelumnya, kesulitan menggunakan teknologi di masa sekarang, sehingga mereka perlu dibantu atau generasi masa sekarang sendiri yang melakukannya. Karena masalah inilah, tercetuslah sebuah ide untuk memperkenalkan kembali cerita rakyat dari Sukabumi yang hampir tenggelam tersebut secara lebih menarik, edukatif dan interaktif agar meningkatkan kembali minat anak-anak kepada cerita tersebut agar tidak punah.

Salah satunya adalah Media Pembelajaran Interaktif seperti Aplikasi Multimedia Interaktif (Aplikasi Telepon Genggam atau gawai lain) yang menyerupai sebuah buku ilustrasi interaktif yang menarik. Anak-anak bahkan orang dewasa pada masa sekarang lebih menyukai hal-hal yang bersifat lebih praktis dan menarik. Itulah sebabnya Media Pembelajaran Interaktif dijadikan sebuah pilihan yang tepat untuk memperkenalkan Cerita Rakyat Kota Sukabumi yang mulai terlupakan atau bahkan tidak dikenal oleh masyarakat dalam ataupun luar Sukabumi. Selain Media Pembelajaran Interaktif dapat memuat lebih dari satu cerita dan dapat diakses gawai apa saja (tergantung jenis media interaktif yang dipilih) sehingga membuatnya praktis, jika diberikan tampilan yang menarik maka minat membuka dan membaca informasi di dalamnya pun akan meningkat.

Dengan menggabungkan teknologi dengan sarana media interaktif dan budaya lokal cerita rakyat yang banyak mengandung nilai-nilai tinggi dari masyarakat, penulis ingin generasi masa sekarang dan masa depan mempelajari kembali nilai-nilai tersebut dan melestarikannya karena itu merupakan salah satu warisan dari nenek moyang dan salah satu kultur unik Indonesia. Cerita rakyat

yang akan disajikan dalam penulisan ini adalah cerita rakyat yang berasal dari Kota Sukabumi, karena banyak sekali cerita menarik dan berpendidikan yang sayangnya masih belum tertulis. Hal itu dikarenakan masih dilestarikan dengan cara penyampaian lisan dari satu generasi ke generasi selanjutnya dan sulitnya mengkaji kebenaran sejarah yang terjadi untuk pemanenan Cerita Rakyat Kota Sukabumi secara resmi.

Untuk semakin dapat membuat media pembelajaran interaktif berbasis Multimedia ini semakin menarik, dalam perancangannya maka dibuatlah ilustrasi-ilustrasi sebagai pendamping *text* narasi yang selain membuat menarik juga akan membuat semakin mudah cerita untuk dipahami. Target utama dalam pengilustrasian cerita rakyat ini juga adalah Anak Sekolah Dasar (SD) karena memperkenalkan cerita rakyat sejak masih duduk di sekolah dasar itu bagus untuk mereka semakin mengenal daerah tempat mereka tinggal, di mana pada usia SD kelas empat sampai enam (umur sembilan sampai dua belas tahun) adalah waktunya mereka mulai mengenal dan mempelajari wilayah mereka berdasarkan kurikulum pendidikan saat ini (buku tema ke delapan kelas empat sekolah dasar).

I.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang tersebut dapat dirumuskan suatu permasalahan dalam laporan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana konsep Cerita Rakyat Kota Sukabumi dapat dipahami oleh anak usia Sekolah Dasar (Kelas 4 - Kelas 6) atau sekitar umur 9 sampai 12 tahun?
2. Bagaimana Cerita Rakyat Kota Sukabumi dapat divisualisasikan melalui Media Interaktif?
3. Bagaimana analisis karya media interaktifnya dalam Cerita Rakyat Kota Sukabumi?

I.3 Pembatasan Masalah

Dikarenakan banyaknya Cerita Rakyat dari Sukabumi yang belum tersebar ke beberapa bagian lainnya di Kota Sukabumi, maka akan dipilih beberapa cerita yang mewakili beberapa bagian melalui proses pemilihan seperti salah satunya tujuan Cerita Rakyat itu diceritakan.

Untuk menghindari meluasnya pembahasan dari seharusnya, maka perlu diberi batasan permasalahan, Adapun batasannya adalah sebagai berikut:

1. Cerita hanya terbatas berasal dari wilayah Kota Sukabumi saja.
2. Cerita Rakyat yang disajikan berjumlah lima cerita terpilih.
3. Target audiensinya adalah murid Sekolah Dasar (kelas 4 – kelas 6).
4. Gambar ilustrasi pada cerita rakyat dalam media interaktif akan dibuat secara digital.

I.4 Ruang Lingkup

Ruang lingkup yang akan dibahas meliputi pemilihan elemen DKV (ilustrasi, simbol, tipografi dan tata letak) dan unsur DKV (warna, ukuran) yang dibutuhkan dalam perencanaan Media Interaktif Cerita Rakyat Sukabumi ini.

Karena pembuatan media interaktif ini menggunakan *ActionScript* 3.0 yang belum benar-benar dikuasai Penulis (dan di luar ruang lingkup DKV), jadi pembuatan permainan interaktif yang tersedia (kuis) hanya bersifat sederhana.

I.5 Tujuan Perancangan

Adapun tujuan yang dicapai dari perancangan Media Interaktif Cerita Rakyat Sukabumi ini antara lain adalah sebagai berikut:

1. Dapat membuat media interaktif yang menjelaskan cerita rakyat Sukabumi secara mudah dipahami oleh anak usia Sekolah Dasar.

2. Dapat memvisualisasikan cerita rakyat Sukabumi secara menarik melalui media interaktif bagi anak usia Sekolah Dasar.
3. Dapat dijadikan sebagai landasan pengumpulan dan pendataan berbagai Cerita Rakyat dari wilayah Sukabumi untuk pengajuan warisan non benda wilayah Sukabumi dan disebarluaskan kepada publik.

I.6 Manfaat Perancangan

Setiap penulisan suatu karya tulis, pengkajian atau perencanaan sesuatu pastinya ingin memiliki manfaat untuk orang lain. Berikut adalah manfaat yang ingin dicapai oleh penulis:

1. Bagi Masyarakat

Dapat dijadikan sebagai media untuk mempelajari cerita rakyat yang berasal dari Sukabumi agar tidak hilang seiring perkembangan zaman karena tidak adanya pembukuan atau karena hanya dilestarikan secara tradisi lisan.

2. Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual

Dapat mempelajari penulisan laporan pengkajian Tugas Akhir mengenai perencanaan media interaktif sebagai acuan pembuatan penulisan di masa depan.

3. Bagi Dinas Kebudayaan

Dapat dijadikan acuan untuk penyimpanan dan pengembangan data mengenai cerita rakyat dari Sukabumi dan diajukan sebagai warisan budaya tak benda yang kemudian diusulkan menjadi warisan Indonesia, yang hasilnya dapat diakses oleh siapa saja yang ingin mengenal cerita rakyat dari Kota Sukabumi.

4. Bagi Guru Sekolah

Dapat dijadikan sebagai media pembelajaran anak-anak di sekolah untuk mengajari mereka tentang cerita-cerita rakyat yang berasal dari Sukabumi.

Mereka dapat mengambil beberapa amanat dalam cerita seperti mempelajari sifat tokoh dalam menyelesaikan masalah, dan lain sebagainya.

5. Bagi Siswa Sekolah Dasar

Dapat memudahkan siswa Sekolah Dasar (SD) terutama kelas empat sampai enam untuk mempelajari tentang apa saja contoh kesenian dan kebudayaan dalam lingkungan mereka.

I.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang, rumusan dan pembatasan masalah, ruang lingkup, tujuan dan manfaat perancangan, sistematika penulisan serta bagan dan alur proses kreasi

BAB II KAJIAN TEORI

Berisi tentang metodologi, teori dan referensi, yang terbagi menjadi dua yaitu teori desain yang berisi definisi Desain Komunikasi Visual dan Media Interaktif serta teori penunjang yang berisi tentang Folklor yang berfokus pada cerita rakyat. Dalam bab ini juga terdapat studi referensi perancangan sebagai perbandingan dengan karya dan penulisan Tugas Akhir ini, seperti buku cerita bergambar dan video animasi. Begitu juga dibuat perbandingan dengan beberapa aplikasi yang sudah ada terlebih dahulu.

BAB III METODE PERANCANGAN

Berisi tentang Metode penelitian dan pengumpulan data seperti penjelasan dan uraian dari *mindmapping* dan analisis data yang digunakan seperti analisis 5W1H dan analisis S.W.O.T. serta solusi untuk masing-masing permasalahan.

Konsep kreatif yang terdiri dari tujuan dan strategi, serta proses perancangan media interaktif.

BAB IV TINJAUAN DAN ANALISIS KARYA

Berisi tentang tinjauan cerita rakyat dan media interaktif yang berkaitan dengan teori desain pada bab dua dan berhubungan dengan audiensi.

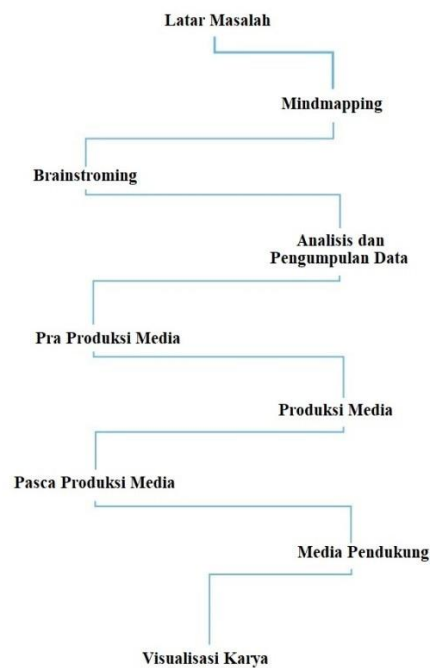
BAB V PENUTUP

Berisi tentang kesimpulan dan saran.

I.8 Skema dan Alur Proses Kreasi

1. Skema Proses Kreasi

Dalam perancangan media interaktif ini, penulis membuat apa saja skema proses kreasi yang mana dapat dilihat di bawah ini beserta penjelasannya.



Gambar I.3 Skema Proses Kreasi
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

a. Latar Masalah

Berisi tentang latar belakang masalah yang menjadikan bahan untuk dilakukan penelitian dan pengumpulan data untuk menentukan suatu karya untuk memecahkan masalah.

b. *Mindmapping*

Mindmapping berisi pertanyaan seperti 5W1H dan analisis S.W.O.T yang berhubungan dengan latar masalah di atas.

c. *Brainstroming*

Brainstorming adalah metode yang digunakan untuk menyelesaikan masalah dan menghasilkan ide dengan cepat dengan cara menulis semua yang dibutuhkan dan/atau masalah apa saja yang ingin diselesaikan dan bagaimana caranya.

d. Analisis dan Pengumpulan Data

Analisis yang mencakup uraian tentang metode perhitungan yang akan digunakan untuk mengolah data-data hasil penelitian yang telah didapatkan. Pengumpulan data dilakukan untuk mengetahui apa yang dapat digunakan sebagai bahan untuk melakukan perancangan karya.

- 1) Analisis di sini merujuk kepada analisis yang dipakai untuk menentukan metode yang akan dipakai, misalnya penulis akan memakai analisis S.W.O.T dan 5W1H juga menggunakan metodologi penelitian kualitatif dan kuantitatif.
- 2) Pengumpulan data di sini merujuk kepada metode apa yang dipakai dalam proses pengumpulan data seperti wawancara dan angket.

e. Pra Produksi Media

Di sini, ide, konsep mengenai pemilihan tema, desain antar muka dan ikon apa saja yang cocok dan nantinya akan dipakai. Perancangan

Layout atau tampilan media interaktif. Alat (perangkat keras) dan aplikasi (perangkat lunak) yang akan digunakan.

f. Proses Produksi Media

Dimulailah pembuatan media interaktif yang berdasar pada *layout* yang dibuat sebelumnya, penyusunan narasi cerita yang terpilih dan membuat ilustrasi untuk cerita.

g. Pasca Produksi Media

Setelah semua disusun dan menjadi suatu rancangan media interaktif, selanjutnya adalah dilakukan pengujian (*review*) apakah hasil akhirnya sesuai dengan yang diharapkan juga tombol dan yang lainnya berfungsi dengan baik.

h. Media Pendukung

Di sini hanya dibuat media pendukung seperti perancangan *icon* untuk aplikasi *smartphone* dan perancangan *cover* CD beserta kotaknya untuk aplikasi komputer.

i. Visualisasi Karya

Dibuat juga visualisasi karya sebagai media pemasaran seperti untuk publikasi (*ATL/Above The Line* dan *BTL/Below The Line*) dan *mercendaise* (stiker, pembatas buku, pin, *totebag* sebagai media untuk pengenalan atau promosi).

2. Alur Proses Kreasi

Berikut di bawah ini adalah alur proses perancangan media interaktif untuk pengenalan cerita rakyat Sukabumi.

Nama Kegiatan	Oktober		November				Desember			
	Mgu ke-		Minggu ke-				Minggu ke-			
	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Mindmapping dan Brainstroming										
Analisis dan Pengumpulan Data										
Pra Produksi										
Proses Produksi										
Pasca Produksi										
Media Pendukung dan Visualisasi										
Penulisan Tugas Akhir										

Tabel I.1 Alur Proses Kreasi

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini S, Ria, Kirana Nathalia. 2014. *Desain Komunikasi Visual; Dasar-dasar Panduan untuk Pemula*. Bandung : PENERBIT NUANSA
- Danandjaja, James. 2007. *FOLKLOR INDONESIA: Ilmu Gosip, Dongeng, dan Lain-Lain*. Jakarta: Pustaka Utama Grafity.
- Darmawanto, Eko. 2019. *TIPOGRAFI: Dasar-Dasar Karakter Huruf*. Jepara: UNISNU PRESS
- Herdiansyah, Haris. 2013. *WAWANCARA, OBSERVASI DAN FOCUS GROUPS Sebagai Instrumen Penggalan Data Kualitatif*. Jakarta: Rajawali Pers
- Kjellldahl, Lars. 2012. *Multimedia: Systems, Interaction and Applications*. Berlin: Springer Science & Business Media
- Lestari, Ambar Sri. 2015. *MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA E-LEARNING DENGAN MULTIMEDIA DESIGN MODEL*. Jakarta: Penerbit YAYASAN PENDIDIKAN YATALATOP ISLAMIC SCHOOL
- Lestari, Novia. 2020. *MEDIA PEMBELAJARAN Berbasis MULTIMEDIA Interaktif*. Jateng: Penerbit Lakeisha.
- Lubis, Mayang Sari. 2018. *METODOLOGI PENELITIAN*. Yogyakarta: PENERBIT DEEPUBLISH
- Magotuwio, Namuri. 2020. *Desain Grafis: Kemarin, Kini dan Nanti*. Pati: Alinea Media Dipantara
- Mahasiswa UIN Sunan Gunung Djati Bandung. 2021. *Edukasi dan Produktivitas Masyarakat di Masa Pandemi*. Bandung: LP2M UIN SGD Bandung
- Misha, Sanjaya, Ramesh Sharma. 2004. *Interactive Multimedia in Education and Training*. Pennsylvania: IGI Global
- Musman, Asti. 2019. *KAIZEN For Live: Kunci Sukses Continuos Improvment di Era 4.0*. Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia
- Noor, Juliansyah. 2011. *METODOLOGI PENELITIAN: Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Karya Ilmiah*. Jakarta: KENCANA
- Nurgiyantoro, Burhan. 2019. *TEORI Pengkajian FIKSI*. Yogyakarta: GADJAH MADA UNIVERSITY PRESS

- Primadi. 2000. *Proses, Kreasi, Apresiasi, Belajar*. Bandung: ITB
- Putra, Ricky W. 2020. *Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan*. Yogyakarta: Penerbit ANDI
- Rahman, Syed. M. 2002. *Interactive Multimedia System*. Pennsylvania: IGI Global
- Rakhmat, Jalaluddin, Idi Subandi Ibrahim. 2017. *METODE PENELITIAN KOMUNIKASI*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media
- Ruslan, Rosady. 2013. *Kiat dan Strategi KAMPANYE PUBLIC RELATIONS*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada
- Sardiman. 2007. *SEJARAH 1 SMA Kelas X*. Yudhistira Ghalia Indonesia
- Sayidah, Nur. 2018. *METODOLOGI PENELITIAN Disertai Dengan Contoh Penerapannya Dalam Penelitian*. Sidoarjo: Zifatama Jawa
- Soewardikoen, Didit Widiatmoko. 2019. *METODOLOGI PENELITIAN Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: PENERBIT PT KANISIUS
- Supriyono, Rakhmat. 2010. *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta : Penerbit ANDI
- Surjono, Herman Dwi. 2017. *MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF Konsep dan Pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press
- Suyanto, M. 2003. *MULTIMEDIA Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Jakarta: Penerbit ANDI
- Tersiana, Andra. 2018. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia
- Wahyuningsih, Sri. 2013. *Desain Komunikasi Visual*. Madura: UTM PRESS
- Waluyo, Herman J. 2017. *Pengkajian dan Apresiasi Prosa Fiksi*. Yogyakarta: Penerbit Ombak
- Wibawanto, Wandah. 2017. *Desain dan Pemograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember : Penerbit Cerdas Ulet Kreatif
- Wicaksono, Andri. 2014. *Pengkajian Prosa Fiksi*. Yogyakarta: Garudhawaca

Sumber Penelitian :

Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum. 2010. *Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa*. Jakarta: Kementrian Pendidikan Nasional.

Kun Guo, Kerstin Meints. dkk. 2009. *Left gaze bias in humans, rhesus monkeys and domestic dogs*. UK: University of Lincoln

Pipin Zahara. 2018. *Struktur Dan Fungsi Sosial Cerita Rakyat Legenda Makam Keramat Syekh Ibrahim Mufti Dinagari Taram Kecamatan Harau Kabupaten Lima Puluh Kota*. Padang: Universitas Negeri Padang.

Wisrawaty Wahyuddin. 2016. *Kemampuan Menulis Isi Cerita Rakyat Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Raha*. Jurnal Bastava.

Sumber Internet :

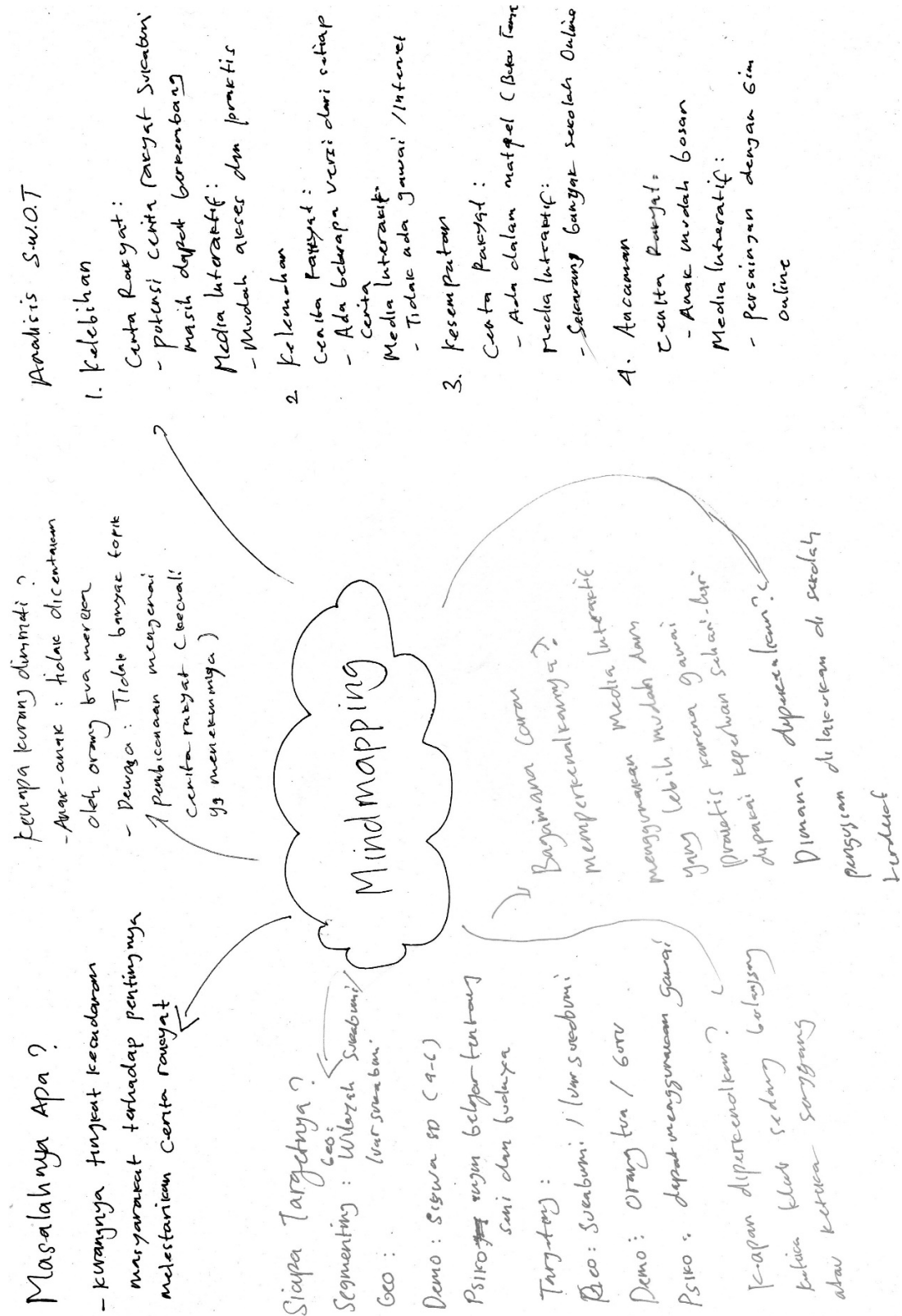
Data tentang apa saja jenis ilustrasi diambil dari situs internet: <https://www.dosenpendidikan.co.id/ilustrasi-adalah/>. Diakses pada tanggal 19 Mei 2021

Data penelitian tentang pemilihan warna *pink* untuk perempuan dan warna biru untuk laki-laki diambil dari situs internet: <https://id.theasianparent.com/warna-pink>. Diakses pada tanggal 12 Desember 2021

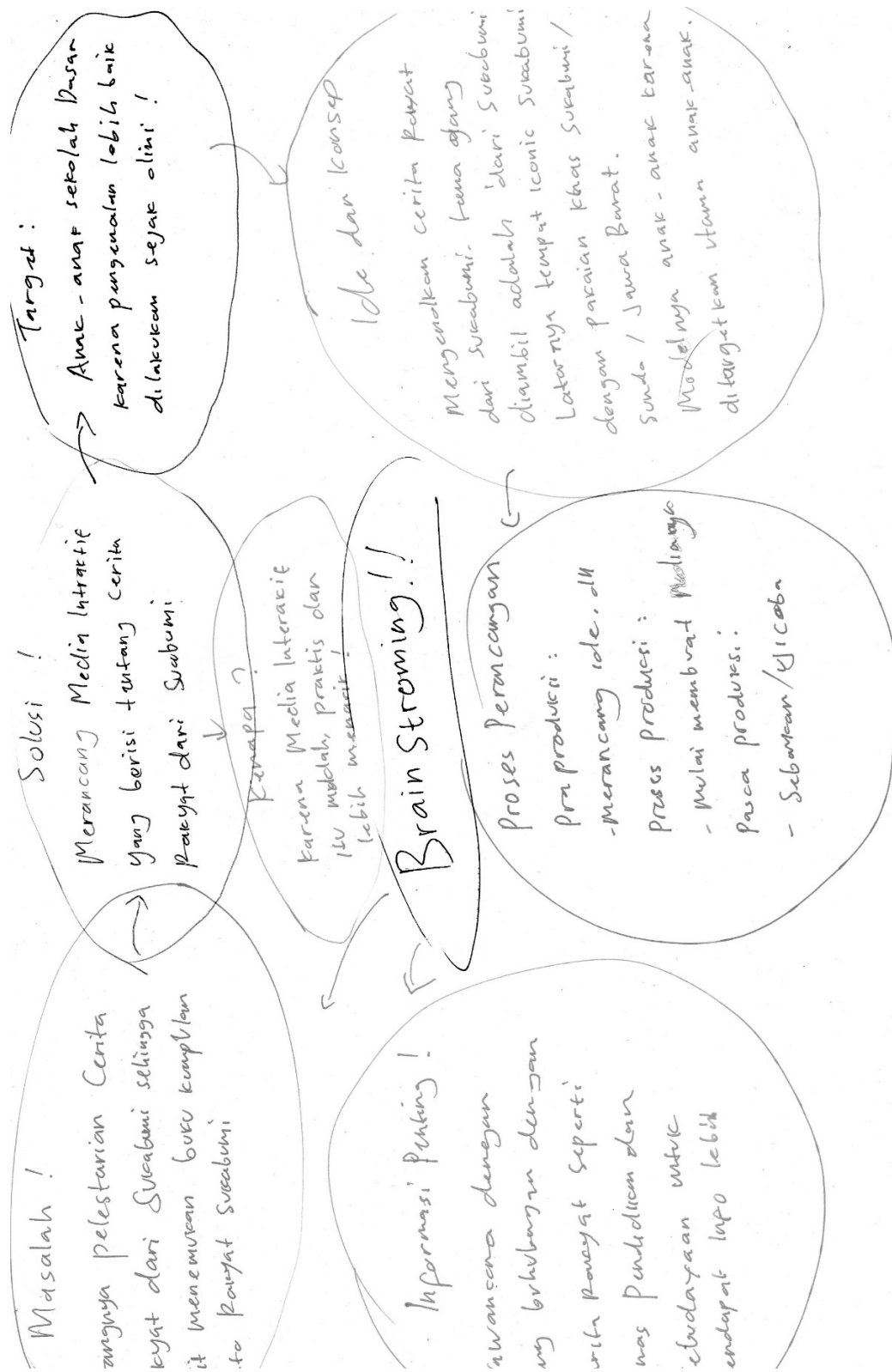
Data penelitian tentang pemilihan tata letak logo atau *layout* diambil dari situs internet: <https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20200611105658-277-512123/alasan-logo-baju-selalu-ada-di-sebelah-kiri>. Diakses pada tanggal 12 Desember 2021

LAMPIRAN

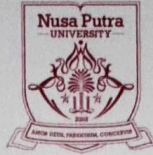
1. Mindmapping



2. Brainstroming



1. Kampus ke Badan Kesatuan Bangsa dan Politik



Nomor : 118/AKD/UNSP/VI/2020
Hal : Surat Rekomendasi Izin Penelitian
Lamp : -

Kepada Yth,
Badan Kesatuan Bangsa dan Politik
Jl. Bhayangkara No.266

Dengan Hormat,

Melalui surat ini, saya

Nama : Anggy Pradiftha Junfithrana, S.Pd.,MT
Jabatan : Wakil Rektor I Bidang Akademik Universitas Nusa Putra

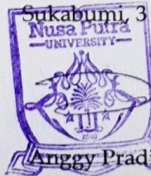
Mohon izin kepada Bapak/Ibu, agar mahasiswa kami dibawah ini:

Nama : Reggy Cahyari
NIM : 15166029
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul : Perancangan Media Interaktif Pengenalan Cerita Rakyat Sukabumi Untuk Anak Sekolah Dasar (SD)

Untuk diperkenankan melakukan Observasi / Pengambilan Data yang diperlukan oleh mahasiswa kami yang sedang melakukan penyusunan Skripsi.

Demikian surat permohonan ini kami buat, Atas perhatian dan kerjasamanya, kami ucapkan terimakasih.

Sukabumi, 3 Juni 2021



Anggy Pradiftha Junfithrana, S.Pd.,MT

NUSA PUTRA BUILDING

Jl. Raya Cibolang No.21, Cisaat Kabupaten Sukabumi 43152 Jawa Barat, Indonesia P +62 266-210594 I +62 266-237287

0857.5999.9213

nusaputra.ac.id

info@nusaputra.ac.id

@nusaputra_univ

Nusa Putra University

Nusa Putra University

Nusa Putra University



2. Kampus ke Dinas Pendidikan dan Kebudayaan



Nomor : 116/AKD/UNsP/V/2020
Hal : Observasi
Lamp : -

Kepada Yth,
Dinas Pendidikan dan Kebudayaan
Jl. Pelabuhan II Sukabumi

Dengan Hormat,

Melalui surat ini, saya

Nama : Anggy Pradiftha Junfithrana, S.Pd.,MT
Jabatan : Wakil Rektor I Bidang Akademik Universitas Nusa Putra

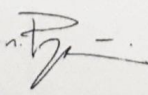
Mohon izin kepada Bapak/Ibu, agar mahasiswa kami dibawah ini:

Nama : Reggy Cahyari
NIM : 15166029
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul : Perancangan Media Interaktif Pengenalan Cerita Rakyat Sukabumi Untuk Anak Sekolah Dasar (SD)

Untuk diperkenalkan melakukan Observasi / Pengambilan Data yang diperlukan oleh mahasiswa kami yang sedang melakukan penyusunan Skripsi.

Demikian surat permohonan ini kami buat, Atas perhatian dan kerjasamanya, kami ucapkan terimakasih.

Sukabumi, 27 Mei 2021


Anggy Pradiftha Junfithrana, S.Pd.,MT

NUSA PUTRA BUILDING
Jl. Raya Cibolang No.21, Cisaat Kabupaten Sukabumi 43152 Jawa Barat, Indonesia +62 266-210594 +62 266-237287

☎ 0857.5999.9213 🌐 nusaputra.ac.id ✉ info@nusaputra.ac.id 📧 @nusaputra.univ 📺 Nusa Putra University 📺 Nusa Putra University 📺 Nusa Putra University


INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
ITS

3. Kampus ke SD Islam Attarbiyah



Nomor : 378/AKD/UNSP/XII/2021
Hal : Observasi
Lamp : -

Kepada Yth,
Kepala Sekolah Islam Attarbiyah
Batununggal, Cibadak - Sukabumi

Melalui surat ini, saya

Nama : **Anggy Pradiftha Junfithrana, S.Pd.,MT**
Jabatan : Wakil Rektor I Academic, Reseach, Community Servise and Internationalization (ARCI)

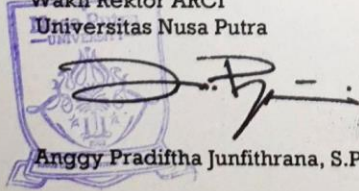
Mohon izin kepada Bapak/Ibu, agar mahasiswa kami dibawah ini:

Nama : Reggy Cahyari
NIM : 15166029
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Semester : VIII (Delapan)
Judul Skripsi/ TA : Perancangan Media Interaktif Pengenalan Cerita Rakyat Sukabumi Untuk Anak Sekolah Dasar

Untuk diperkenankan melakukan Observasi / Pengambilan Data yang diperlukan oleh mahasiswa kami yang sedang melakukan penelitian Skripsi.

Demikian surat permohonan ini di buat, Atas perhatian dan kerjasamanya, kami ucapkan terimakasih.

Sukabumi, 18 Desember 2021
Wakil Rektor ARCI
Universitas Nusa Putra


Anggy Pradiftha Junfithrana, S.Pd.,MT

NUSA PUTRA BUILDING

Jl. Raya Cibolang No.21, Cisaat Kabupaten Sukabumi 43152 Jawa Barat, Indonesia p +62 266-210594 f +62 266-237287

9.9213  nusaputra.ac.id  info@nusaputra.ac.id  @nusaputra_univ  Nusa Putra University  Nusa Putra University  Nusa Putra University

4. Badan Kesatuan Bangsa dan Politik ke Dinas Pendidikan dan Kebudayaan

SURAT REKOMENDASI PENELITIAN

NOMOR : 070 / 216 / BAKESBANGPOL-2021

**KEPALA BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK
KOTA SUKABUMI**

- Dasar :
1. Undang-undang No.23 Tahun 2014, tentang Pemerintahan Daerah;
 2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia No. 64 Tahun 2011, Tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian sebagaimana telah diubah dengan Permendagri No.07 Tahun 2014 tentang perubahan Permendagri No.64 Tahun 2011;
 3. Peraturan Daerah Kota Sukabumi No.09 Tahun 2016, tentang Pembentukan Perangkat Daerah Kota Sukabumi;
 4. Peraturan Walikota Nomor 52 Tahun 2016 tentang Kedudukan, Tugas Pokok, Fungsi, dan Tata Kerja Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Sukabumi;
 5. Surat dari Nusa Putra University Kabupaten Sukabumi Nomor: 118/AKD/UNSP/VI/2021 Tanggal 02 Juni 2021 Perihal Permohonan Ijin Penelitian.

Berdasarkan hasil kajian dan verifikasi permohonan rekomendasi penelitian dengan ini memberikan Rekomendasi untuk melaksanakan penelitian kepada :

Nama : **REGGY CAHYARI (15166029)**
 Dinas/Instansi/Universitas : Nusa Putra University Kabupaten Sukabumi
 Penanggung Jawab : Anggy Pradiftha Junfithrana,S.Pd.,MT
 Alamat : Jl. Raya Cibolang No.21 Cisaat Kabupaten Sukabumi
 Tujuan/Survey/Riset : Penelitian
 Untuk : Skripsi.
 Judul : **Perancangan Media Interaktif Pengenalan Cerita Rakyat Sukabumi Untuk Anak Sekolah Dasar**
 Lokasi : Dinas P & K Kota Sukabumi
 Waktu : Tgl 02 Juni 2021 s/d 02 September 2021

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Yang bersangkutan diwajibkan untuk melaporkan kedatangan serta menjelaskan maksud dan tujuan dengan menunjukkan Surat Rekomendasi ini kepada pejabat ditempat pelaksanaan penelitian (Camat/Lurah/RW/RT).
2. Menjaga tata tertib kesopanan dan kesucilaan serta menghindari pernyataan yang bersifat Politis serta tidak dibenarkan menjalankan kegiatan lain selain dari maksud semula;
3. Surat Rekomendasi ini akan dicabut dan dinyatakan tidak berlaku lagi apabila ternyata di kemudian hari pemegang surat ini tidak memenuhi ketentuan No. 1 dan 2 diatas;
4. Setelah selesai melaksanakan kegiatan agar segera melaporkan hasilnya kepada Walikota Sukabumi melalui Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Sukabumi.

Dikeluarkan di : Sukabumi

Pada tanggal : 02 Juni 2021

a.n.KEPALA BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK

KOTA SUKABUMI

Kepala Sub Bidang Ormas

R.A. SUWANDI,SE

NIP. 19650101 198903 1 016

TEMBUSAN, disampaikan kepada Yth:

1. Kepala Dinas P & K Kota Sukabumi;
2. Arsip

Hasil Wawancara ke Dinas Kebudayaan

(Ibu Ika Bhinekawati)

(Saya memperkenalkan diri dan memberitahu tujuan singkat kedatangan saya ke Dinas Pendidikan dan kebudayaan)

1. Q : Boleh saya tahu nama dan apa posisi ibu di Dinas Kebudayaan ini?
A : Nama saya Ika Bhinekawati dan saya di sini sebagai Kepala Seksi Muskala & Jarahnitra, Muskala itu Museum dan Kepurbakalaan, sementara Jarahnitra itu Sejarah Nilai Tradisional.

(Setelahnya saya memberitahu tujuan dan tema utama wawancara)

2. Q : Apa ibu tahu cerita rakyat apa saja yang berasal dari Sukabumi?
A : Sebenarnya setiap nama daerah mengandung nilai cerita, namun hanya beberapa saja yang sudah dipublikasikan atau dijadikan objek seperti lomba atau teater.
3. Q : Cerita rakyat dari Sukabumi apa yang paling kental dengan Sukabumi?
A : Pakujajar di Gunung Parang adalah cerita tentang bagaimana kota Sukabumi terbentuk.
4. Q : Cerita rakyat dari Sukabumi apa yang paling ibu tahu?
A : Si Atret, sepertinya hampir semua orang Sukabumi mengetahui cerita tentang 'Si Atret'.

(setelah ini, Bu Ika menceritakan kisah Si Atret)

5. Q : Apa keuntungan dari pelestarian cerita rakyat Sukabumi?
A : Sebagai identitas, jika kita tidak memiliki identitas bagaimana orang lain akan mengenal dan datang ke Sukabumi.
6. Q : Cerita rakyat Sukabumi apa saja yang sudah diarsipkan oleh Dinas Kebudayaan?
A : Tegal Perlaya, Bende Cibeurem, Pakujajar di Gunung Parang, Leuwi Lisung, Si Atret, dan Nyimas Tjiwangi.

7. Q : Apakah Dinas Kebudayaan sendiri memiliki arsip tentang cerita rakyat?

A : Kami pernah membuat Toponimi (cerita sejarah), ini lebih seperti bagaimana penamaan suatu tempat. Untuk berkasnya sendiri, mungkin ada di perpustakaan kota.

8. Q : Selain perpustakaan kota, di mana lagi Toponimi di bagikan?

A : Kami membagikan Toponimi ke sekolah-sekolah sekitar. Namun terkadang, bisa saja tidak sampai ke tangan yang tepat (Beliau mencontohkan beberapa kemungkinan)

9. Q : Pernahkah ada yang mengeksplorasi seluruh cerita di sukabumi untuk di satukan dan di jadikan sebuah buku?

A : Mungkin sampai saat ini belum ada, meski ada beberapa orang dari masa lalu yang pernah meneliti tentang hal itu juga tetapi pihak kami tidak mendapat keterangan yang lebih lanjut bagaimana hasil jadinya.

10. Q : Kenapa cerita rakyat di Sukabumi belum memiliki hak paten kalau cerita itu berasal dari Sukabumi?

A : Karena cerita rakyat adalah salah satu tradisi lisan yang satu cerita saja bisa berbeda dari satu orang ke orang lainnya, belum lagi proses pengkajiannya. Terkadang sangat sulit untuk dibuktikan kebenaran dan nilai sejarahnya. Hal itu membutuhkan waktu, usaha, serta keterlibatan aktif dari semua pihak yang bersangkutan.

11. Q : Apa keinginan Ibu terhadap bantuan penelitian mengenai cerita rakyat Sukabumi?

A : Bagi siapapun yang melakukan penelitian yang berhubungan dengan cerita rakyat Sukabumi di mohon untuk memberikan informasinya agar kami (Dinas Kebudayaan) tidak kesulitan dalam melakukan pendataan untuk pemenuhan warisan budaya tak benda yang diusulkan menjadi warisan Indonesia.

Hasil Wawancara ke DikDas (Pendidikan Dasar)
(Ibu Asti Mawarni)

(Saya memperkenalkan diri dan memberitahu tujuan singkat kedatangan saya ke Dinas Pendidikan dan kebudayaan)

1. Q : Boleh saya tahu nama dan apa posisi ibu di Dikdas ini?
A : Nama saya Asti Mawarni, jabatan saya adalah Seksi Kelembagaan dan Kurikulum

(Setelahnya saya memberitahu tujuan dan tema utama wawancara)

2. Q : Apa ibu tahu cerita rakyat apa saja yang berasal dari Sukabumi?
A : Maaf, untuk cerita rakyat dari Sukabumi... sebenarnya saya kurang tahu. Karena tidak banyak topik pembelajaran yang berhubungan dengan cerita rakyat.
3. Q : Media apa yang biasanya digunakan untuk mengajar siswa dalam konteks cerita rakyat (umum)?
A : Untuk media yang digunakan, kita bisa memakai audio visual yang berupa slide gambar, kita bisa menyampaikan pesannya berupa ceramah atau demonstrasi dengan cara mendongeng
4. Q : Apa yang bisa diajarkan kepada siswa mengenai sebuah cerita rakyat (umum)?
A : Anak diajarkan untuk mencermati amanat-amanat dalam setiap cerita yang disampaikan oleh guru mereka.
5. Q : Apa yang bisa diterapkan kepada siswa mengenai cerita rakyat (umum)?
A : Penerapannya bisa dari segi adat istiadatnya, dari segi etikanya, bagaimana perjalanan cerita itu dapat diterapkan dalam kehidupan siswa sehari-hari.

(Karena beberapa kendala dari kedua belah pihak, wawancara terpaksa diberhentikan)

Hasil Wawancara ke Guru Kelas 4 SD Islam Attarbiyah (Ibu Siti Solihah)

1. Q : Boleh saya tahu nama dan apa posisi ibu di SDI Attarbiyah ini?
A : Waalaikumsalam Wr. Wb. Nama saya Siti Solihah S,pd, saya menjabat sebagai guru kelas 4 di SD Islam Attarbiyah.

(Setelah ini saya memberitahu tujuan dan tema utama wawancara)

2. Q : Apa pendapat ibu mengenai sistem pembelajaran yang sekarang sedang dijalankan?
A : Kami sempat menggunakan sistem daring karena perintah, tetapi untuk beberapa waktu terakhir kami diizinkan untuk menggunakan sistem luring yaitu bertatap muka di tempat selain sekolah
3. Q : Menurut Ibu, bagaimana keadaan para murid dan pendapat orang tua mereka mengenai sistem pembelajaran yang sekarang (sistem daring)?
4. A : Ada sisi positif dan negatifnya, sisi positif dari sistem daring yaitu kita bisa mengatur waktu, sisi negatifnya dari daring adalah banyak keluhan dari orang tua seperti kehabisan memori telepon untuk mengirim video dan lain sebagainya Itu sebabnya, baik siswa dan orang tua sangat senang dengan sistem luring ini.
5. Q : Menurut ibu, efektifkah sistem pembelajaran yang sekarang (sistem luring)?
A : Mungkin kurang, karena selain muridnya harus digilir, juga setiap kelompok hanya bisa bertatap muka sekitar 3 jam, harus ada 2 mapel, dalam 1 tema harus ada 5 atau 6 materi yang harus tersampaikan.
6. Q : Apa pendapat ibu mengenai pembelajaran menggunakan media interaktif?
A : Kami para guru menggunakan fasilitas yang sudah tersedia untuk pembelajaran seperti zoom, atau menggunakan powerpoint sesuai dengan keinginan guru itu tersendiri. Kebanyakan guru lebih suka mengunduh video yang sudah tersedia di Youtube.

7. Q : Di semester 2 nanti, akan ada pembelajaran mengenai pengenalan lingkungan, salah satunya adalah cerita rakyat dari daerah masing-masing. Cerita rakyat dari Sukabumi apa yang bisa ibu ceritakan kepada para murid, bisa sebutkan satu?

A : Cerita Legenda Nyimas Ciwangi (Bu Siti memberikan gambaran tentang cerita nyimas Ciwangi)

8. Q : Apa yang bisa ibu ajarkan kepada para murid dari cerita tersebut?

A : Poinnya adalah kita tidak boleh merusak lingkungan, karena akan ada akibatnya.

9. Q : Selain cerita tersebut, cerita rakyat dari Sukabumi apa lagi yang ibu tahu?

A : Mungkin cerita umum, seperti Legenda Situgunung.

Angket Penelitian (Untuk Anak)

(Beri Tanda pada Pilihan di Bawah Ini)

Apakah Kalian Senang Membaca Buku (Terutama Cerita Rakyat)?

☒ Ya	☐ Tidak
--	--------------------------------

Nama : BayaKelas : IV

Apakah Kalian Masih Suka Dibacakan Dongeng Sebelum Tidur?

☐ Ya	☒ Tidak
-----------------------------	---

Cerita Rakyat dari Daerah Sukabumi Apa yang Kalian Ketahui? (Untuk ...) Silahkan Diisi Sendiri)

Legenda Ratu Pantai Selatan (Nyi Roro Kidul)	Legenda Nyimas Ciwangi
Legenda Situgunung	Legenda Batu Jolang
Legenda Curug Caweni	☒ Tidak ada yg tahu

Apakah Media Interaktif "Cerita Rakyat Kota Sukabumi" Memiliki Tampilan yang Bagus/Menarik?

☒ Ya	☐ Tidak	☐ Tidak tahu
--	--------------------------------	-------------------------------------

Apakah Media Interaktif "Cerita Rakyat Kota Sukabumi" ini Menambah Pengetahuan Kalian tentang Cerita Rakyat?

☒ Ya	☐ Tidak	☐ Tidak tahu
--	--------------------------------	-------------------------------------

Apakah Media Interaktif "Cerita Rakyat Kota Sukabumi" ini Memiliki Soal Kuis yang Sulit?

☐ Ya	☒ Tidak	☐ Tidak tahu
-----------------------------	---	-------------------------------------

Pilihlah Cerita yang Paling Kalian Sukai :

☒ Legenda Nyimas Ciwangi	☐ Legenda Pakujajar di Gunung Parang	☐ Sasakala Gunungpuyuh
--	---	---

Angket Penelitian (Untuk Anak)

(Beri Tanda pada Pilihan di Bawah Ini)

Apakah Kalian Senang Membaca Buku (Terutama Cerita Rakyat)?

☒ Ya	☐ Tidak
--	--------------------------------

Nama : ABIZAR HikmalKelas : IV (enam)

Apakah Kalian Masih Suka Dibacakan Dongeng Sebelum Tidur?

☐ Ya	☒ Tidak
-----------------------------	---

Cerita Rakyat dari Daerah Sukabumi Apa yang Kalian Ketahui? (Untuk ...) Silahkan Diisi Sendiri)

Legenda Ratu Pantai Selatan (Nyi Roro Kidul)	Legenda Nyimas Ciwangi
Legenda Situgunung	Legenda Batu Jolang
Legenda Curug Caweni	☒ ...

Apakah Media Interaktif "Cerita Rakyat Kota Sukabumi" Memiliki Tampilan yang Bagus/Menarik?

☒ Ya	☐ Tidak	☐ Tidak tahu
--	--------------------------------	-------------------------------------

Apakah Media Interaktif "Cerita Rakyat Kota Sukabumi" ini Menambah Pengetahuan Kalian tentang Cerita Rakyat?

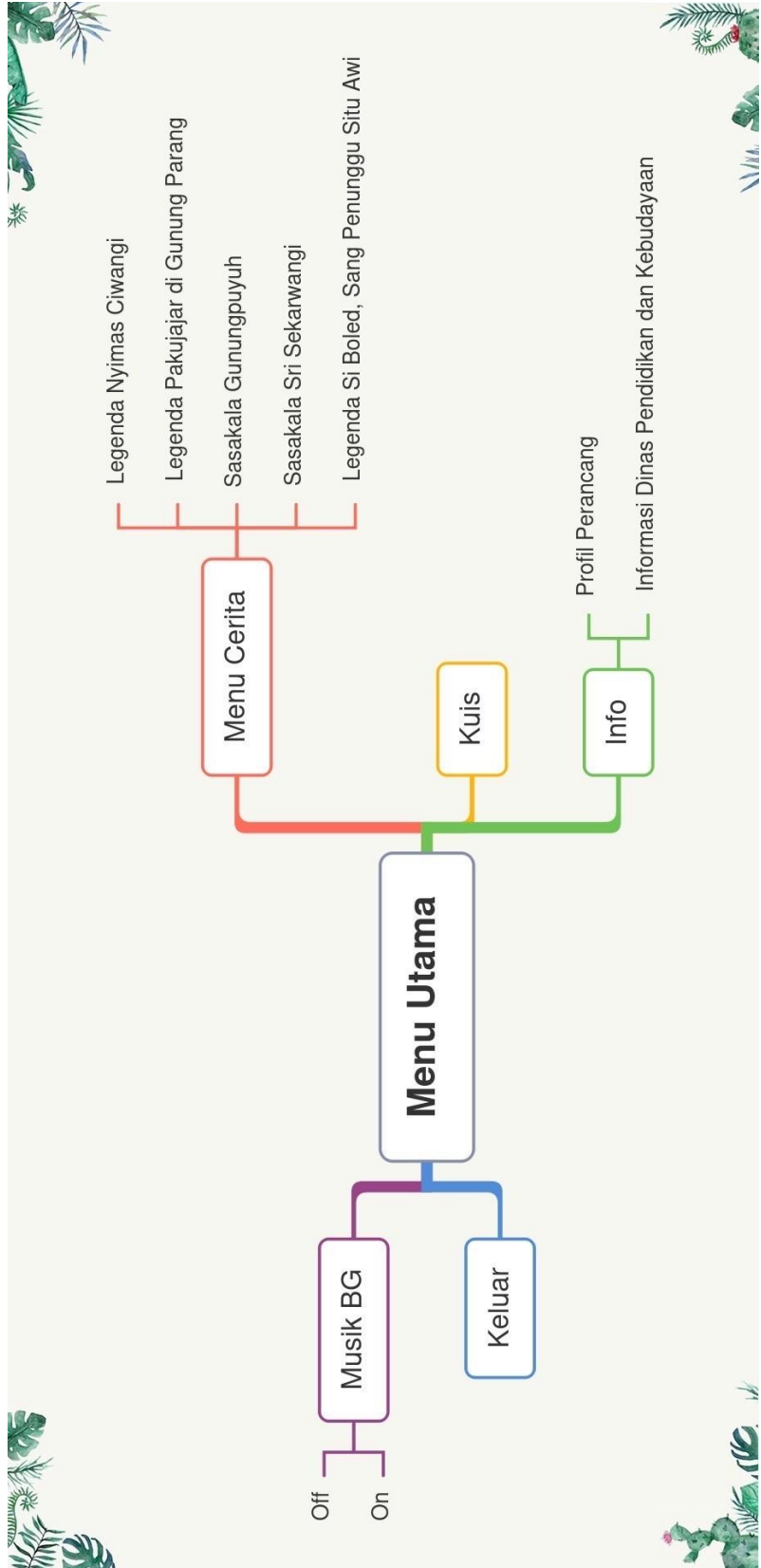
☐ Ya	☐ Tidak	☒ Tidak tahu
-----------------------------	--------------------------------	--

Apakah Media Interaktif "Cerita Rakyat Kota Sukabumi" ini Memiliki Soal Kuis yang Sulit?

☐ Ya	☒ Tidak	☐ Tidak tahu
-----------------------------	---	-------------------------------------

Pilihlah Cerita yang Paling Kalian Sukai :

☒ Legenda Nyimas Ciwangi	☐ Legenda Pakujajar di Gunung Parang	☐ Sasakala Gunungpuyuh
--	---	---

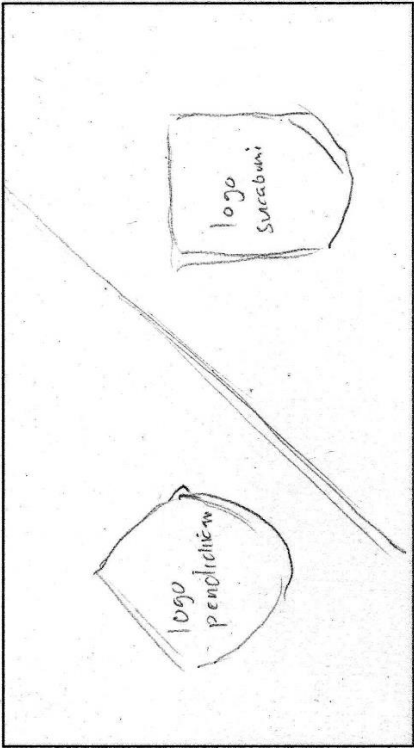


1. Loading Screen

STORYBOARD MEDIA INTERAKTIF

SCENE: loading

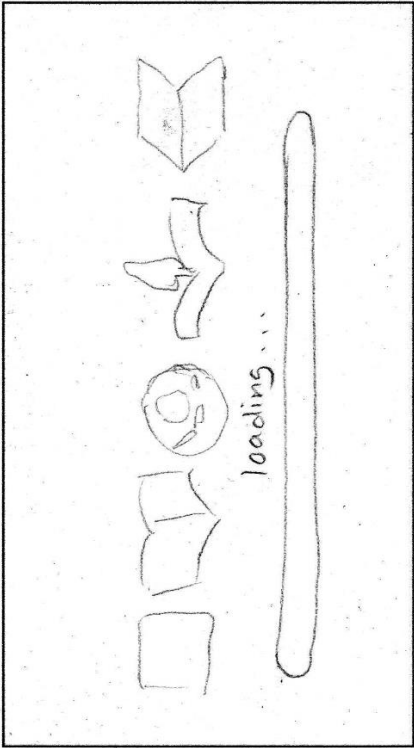
BACKGROUND: Hitam



TOMBOL	DESKRIPSI	KETERANGAN

SCENE: loading

BACKGROUND: Hitam



TOMBOL	DESKRIPSI	KETERANGAN

2. Menu Utama

STORYBOARD MEDIA INTERAKTIF

SCENE : Menu Utama

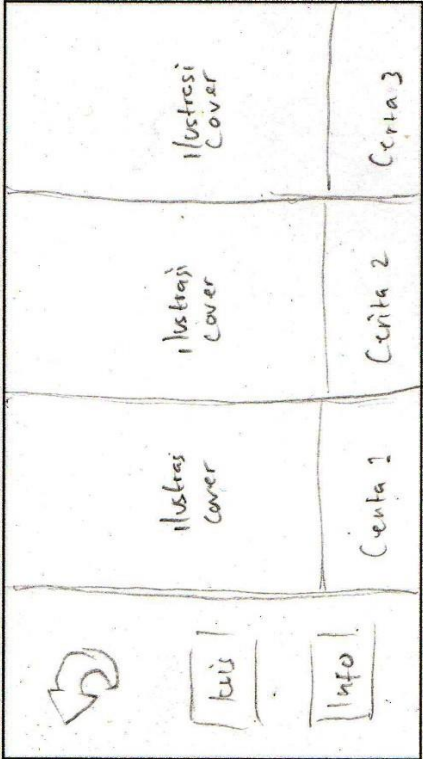
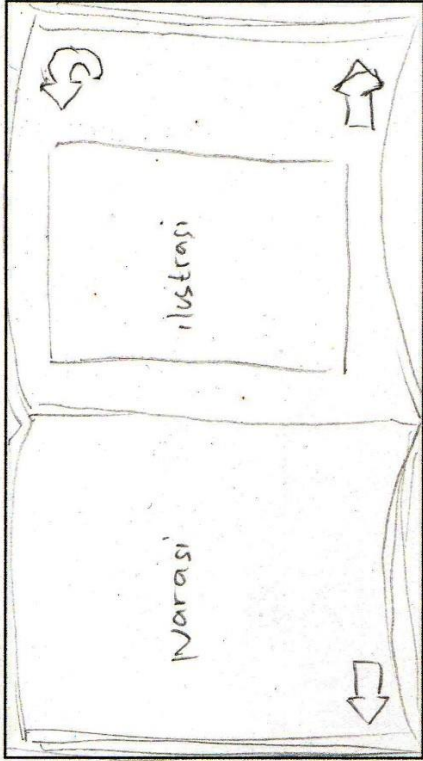
BACKGROUND : Dago



Tombol	Deskripsi	Tambahan bila diarahkan
	Pergi ke scene 'menu cerita'	berubah menjadi
	Pergi ke Scene 'kuis'	berubah menjadi
	pergi ke scene 'INFO'	berubah menjadi
	keluar dari aplikasi	berubah menjadi
	menghidupkan / mematikan musik background	berubah menjadi

3. Menu Cerita dan Laman Cerita

STORYBOARD MEDIA INTERAKTIF

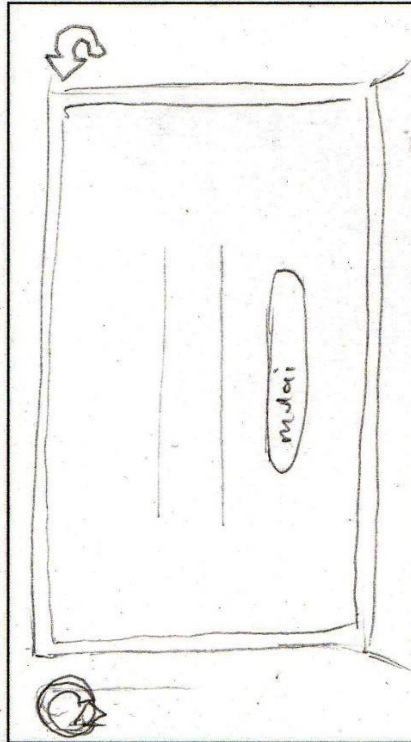
SCENE: Menu Cerita	BACKGROUND: Dago	SCENE: Cerita	BACKGROUND: Tawar Kola
			
TOMBOL	DESKRIPSI	TOMBOL	DESKRIPSI
	Tombol Kembali ke menu utama		Tombol 'prev' yang akan membawa user ke halaman sebelumnya
	Tombol yang mengarah ke scene cerita		Tombol 'next' yang akan membawa user ke halaman selanjutnya
TOMBOL	DESKRIPSI	TOMBOL	DESKRIPSI
	Tombol Kembali ke menu utama		Tombol 'prev' yang akan membawa user ke halaman sebelumnya
	Tombol yang mengarah ke scene cerita		Tombol 'next' yang akan membawa user ke halaman selanjutnya

4. Laman Kuis dan Laman info

STORYBOARD MEDIA INTERAKTIF

SCENE: kuis

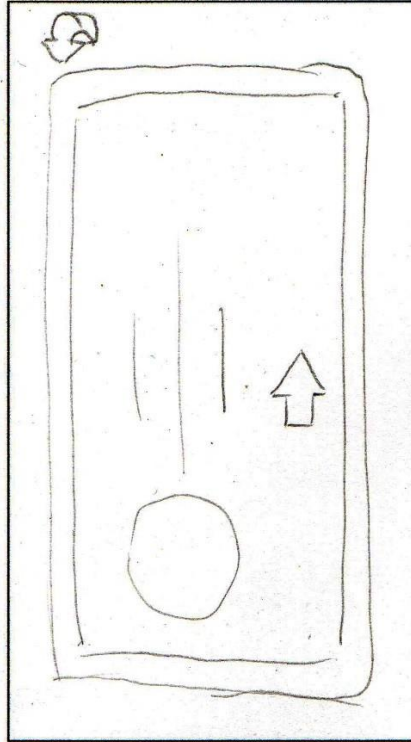
BACKGROUND: Taman Kota



TOMBOL	DESKRIPSI	KETERANGAN
	mengulangi Soal jika Sudah selesai mengerjakan	
	tombol 'mulai' pergi ke pertanyaan, sama dengan tombol 'jawab'.	

SCENE: info

BACKGROUND: Taman Kota



TOMBOL	DESKRIPSI	KETERANGAN





DATA MAHASISWA**A. Data Pribadi**

Nama : **Reggy Cahyari**
 Tempat. Tanggal Lahir : Sukabumi. 12 Januari 1998
 Alamat : Kp. Bojong Kalapa RT01/06 Desa
 Batununggal Kec. Cibadak/Sukabumi
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Kuliah : Universitas Nusa Putra
 Tahun Ajaran : 2015/2016
 Jurusan : Desain Komunikasi Visual (S1)
 Email : reca.koharu@gmail.com
 No. Telp : +62 882-1390-3315
 Minat : Komik, Ilustrasi, Animasi 2D, Visual Novel
 Hobby : Menggambar, Menulis, Game dan Musik

B. Pendidikan Formal

No.	Nama Sekolah	Tahun Ajaran
1.	SDN Karangtengah 9	2003/2004
2.	SMPN 3 Cibadak	2009/2010
3.	SMKN 1 Cibadak	2012/2013