

Perancangan Buku Cerita Digital Legenda Batu Menangis dan *Game* Interaktif Berbasis Android Untuk Penanaman Moral Anak Usia 4-6 Tahun

Nathania Maharani Lynn Handoko

331710016

Abstrak

Indonesia saat ini dihadapkan dengan penurunan moral budaya yang terjadi pada generasi muda khususnya tentang nilai moral menghormati dan berbakti kepada orang tua. Di masa lalu masyarakat Indonesia menggunakan sastra cerita rakyat dalam menanamkan nilai moral secara turun-temurun, tetapi dampak dari era globalisasi secara perlahan telah menggeser budaya yang sudah ada sebelumnya. Maka dari itu diperlukan sebuah media baru agar dapat kembali menanamkan nilai-nilai moral yang terkandung dalam cerita rakyat kepada generasi-generasi penerus bangsa. Cerita yang diangkat yaitu Legenda Batu Menangis yang berasal dari Kalimantan Barat. Dalam perancangan buku cerita digunakan media berupa aplikasi sebagai bentuk *output* perancangan. Metode perancangan yang digunakan yaitu metode *Research & Development (R&D)* yang dalam pengumpulan datanya menggunakan metode kualitatif. Perancangan aplikasi buku cerita digital menggunakan *audio* dalam pembacaan narasi dan dialog. Selain itu terdapat juga 3 jenis *game* interaktif pada aplikasi. Kesimpulan dari perancangan yaitu mendapatkan hasil visual aplikasi pada buku cerita dan juga *game* yang menarik dan menyenangkan bagi anak-anak. Perancangan aplikasi juga didukung oleh beberapa media pendukung seperti *sticker*, *coloring book*, *tumbler*, dan *filter* Instagram.

Kata Kunci : Buku cerita digital, *Game* interaktif, aplikasi, Legenda Batu Menangis, Nilai moral, Anak Usia 4-6 Tahun.

The Design of Android-Based The Crying Stone Legend Digital Storybook and Interactive Game for Moral Cultivation of Children Aged 4-6 Years

Nathania Maharani Lynn Handoko

331710016

Abstract

Indonesia is currently faced with a decline in cultural morals among the younger generation, especially regarding the moral value of respecting and filial piety to parents. In the past, Indonesian people used folklore literature to instill moral values from generation to generation, but the impact of the globalization era has slowly shifted the pre-existing culture. Therefore we need a new media in order to re-instill the moral values contained in folklore to the next generations of the nation. The story raised is the Legend of The Crying Stone from West Kalimantan. The design of storybook used media in the form of application as a form of design output. The design method used is the Research & Development (R&D) method which in data collection uses qualitative methods. Digital storybook application design uses audio in narration and dialogue reading. In addition, there are also 3 types of interactive games in the application. The conclusion of the design is to get visual result of application in story books and also games that are interesting and fun for children, especially children aged 4-6 years old. The design of application is also supported by several supporting media such as stickers, coloring book, tumbler, and Instagram filters.

Keywords: Digital Storybook, Interactive Game, Application, The Legend of The Crying Stone, Moral Values, Children Aged 4-6 Years.