

PENANAMAN NILAI DAN MORAL PADA ANAK SEKOLAH DASAR DENGAN PENDEKATAN *STORYTELLING* MELALUI MEDIA KOMUNIKASI VISUAL

Toto Haryadi¹, Dimas Irawan I. U.²

^{1,2}Program Studi Desain Komunikasi Visual

Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Semarang

¹haryadi.dinus@gmail.com, ²dimas.dkv@gmail.com

Abstrak

Modernisasi tidak selalu membawa perubahan yang lebih baik, contohnya yaitu terjadinya degradasi moral yang tampak pada perilaku generasi muda sekarang dengan maraknya pemberitaan tawuran pelajar yang berujung kematian. Hal ini menjadi tanggung jawab orang tua karena kurangnya perhatian yang cukup untuk anak melalui edukasi nilai dan moral. Padahal, salah satu cara menanamkan nilai dan moral pada anak disampaikan melalui kegiatan storytelling atau mendongeng, yang sudah mulai jarang dilakukan para orang tua. Di sisi lain, perkembangan media komunikasi visual (berwujud cetak dan digital) menciptakan peluang guna menyampaikan nilai dan moral dengan pendekatan storytelling. Dengan menjabarkan kandungan nilai dan moral dari cerita, hal ini bisa menjadi terobosan guna menghidupkan kembali budaya storytelling yang telah ditinggalkan.

Kata Kunci: nilai, moral, storytelling, komunikasi visual

Abstract

Modernization does not always bring better change, for example is the moral degradation which can be seen on youth's behavior by a lot of news about students brawling that caused the death. This problem becomes responsibility for each parent because they do not give enough attention for the children through value and moral education. Where as, a way to give those education is conveyed through telling stories or storytelling which has been forgotten by the parent. On the other hand, the development of visual communication design (in form of printed media and digital one) gives opportunity to tell value and moral education by storytelling approach. By describing value and moral education contents of the stoies, this can become a breakthrough to revive storytelling culture that has been abandoned.

Keywords: value, moral, storytelling, visual communication

1. PENDAHULUAN

Indonesia dikenal sebagai negara yang kaya budaya, sebagai wujud manifestasi keberagaman suku yang mendiami pulau Sumatera hingga Papua. Budaya sebagai suatu pola hidup menyeluruh, bersifat kompleks, abstrak, dan luas, serta menjadi penentu perilaku komunikatif yang tertanam dalam berbagai kegiatan sosial manusia[1]. Sebagai bangsa yang beradab, Indonesia menjunjung tinggi hakikat budaya sebagai tatanan pengetahuan, pengalaman, kepercayaan, nilai, sikap, dan makna[2], yang diantaranya saling berkorelasi satu sama lain sebagai satu-kesatuan. Kesadaran masyarakat terhadap hakikat budaya khususnya nilai dan sikap, mendorong terjadinya kehidupan yang harmonis. Hal ini mengenalkan Indonesia sebagai negara yang berpegang teguh pada nilai “ketimuran” yang menjunjung tinggi toleransi, sopan santun, lemah lembut, dan sikap saling menolong sehingga memberikan gambaran nilai-nilai yang baik kepada generasi muda.

Konsepsi budaya ketimuran yang sarat nilai moral secara perlahan mengalami pengikisan. Terjadinya modernisasi dalam berbagai segi kehidupan telah berdampak pada generasi muda yang mulai mengalami degradasi secara moral, tampak dari tutur kata, cara berpakaian, dan perilaku[3]. Maraknya tawuran, pencurian, pelecehan seksual, pemerkosaan, hingga pembunuhan yang dilakukan oleh anak muda saat ini sangat memprihatinkan. Hal tersebut dipengaruhi oleh kondisi kejiwaan yang masih labil, sensitif, mudah terpengaruh, serta cenderung mudah melakukan perbuatan yang menyimpang dari nilai atau norma[4]. Hal ini bisa disaksikan melalui berita-berita yang ditayangkan di berbagai media. Pemberitaan di surat kabar, siswa Sekolah Dasar (SD) sudah berani melakukan perkelahian hingga terluka bahkan ada yang sampai meninggal. Sebagai contoh, kasus perkelahian siswa SD Kilensari Situbondo yang menirukan adegan *SmackDown* mengalami patah tulang kaki[5]. Kasus tersebut menunjukkan bahwa anak mudah mengadaptasi apa yang ditayangkan oleh media khususnya televisi.

Kurang terarahnya moral anak muda zaman sekarang sangat dipengaruhi oleh keluarga sebagai lingkungan inti. Keluarga menjadi pihak pertama yang bertugas menanamkan nilai dan moral kepada anak sejak dini. Situasi yang ada menunjukkan bahwa orang tua lebih fokus ke karir dan di sisi lain orang tua berharap agar anak menjadi baik dan berguna[6]. Hal ini sangat kontras dengan kondisi beberapa tahun yang lalu, saat orang tua masih menyempatkan waktu untuk menyampaikan pendidikan nilai dan moral kepada anak melalui kegiatan mendongeng[7]. Mendongeng atau juga biasa dikenal *storytelling* menjadi pilihan orang tua dalam menanamkan nilai moral kepada anak. Melalui *storytelling*, hubungan antara orang tua dengan anak semakin kuat. Orang tua menyampaikan kisah bertema budi pekerti melalui komunikasi lisan, yang juga berperan sebagai cerita pengantar tidur. Namun, *storytelling* saat ini sudah mulai hilang dalam aktivitas sehari-hari. Makin maraknya perangkat teknologi yang semakin canggih menyebabkan orang tua tidak lagi mendidik anak melalui *storytelling*. Orang tua membiarkan anak membaca buku, menonton televisi, film, atau video, yang terkadang kontennya tidak sesuai untuk anak usia dini.

Kemajuan teknologi yang sangat pesat juga menjadi sebab *storytelling* mulai dilupakan. Orang tua lebih eksis dengan *smartphone* untuk sekedar bersosial media atau bermain *game*. Perhatian orang tua kepada anak semakin menurun, bahkan anak usia dini juga sudah disuguhi perangkat elektronik. Hal ini sangat miris, mengingat komunikasi antara anak dengan orang tua semakin jarang, yang berakibat pada minimnya nilai-nilai moral yang bisa diajarkan kepada anak. Di sisi lain, perangkat elektronik yang semakin canggih seperti komputer, laptop, tablet, dan *smartphone* belum dimanfaatkan secara bijak. Padahal, perangkat-perangkat tersebut bisa dialihfungsikan untuk membangun kembali budaya *storytelling* yang telah ditinggalkan. Hal ini didukung dengan semakin berkembangnya cara berkomunikasi yang ada di masyarakat, yang awalnya bersifat lisan, kini berkembang melalui teknik verbal, non-verbal, dan visual. Dengan demikian, penanaman nilai moral kepada anak dengan pendekatan *storytelling* melalui media komunikasi visual menjadi fokus pembahasan.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Nilai dan Moral

Nilai merupakan sifat-sifat atau hal-hal penting yang berguna bagi kemanusiaan[8]. Nilai merupakan seperangkat aturan yang terorganisasi untuk memilih pilihan, memiliki aspek evaluatif yang meliputi kemanfaatan, kebaikan, kebutuhan, dan sebagainya. Nilai sebagai bagian dari budaya tidak bisa berdiri sendiri. Dalam kehidupan, nilai selalu berhubungan dengan hal lain, seperti: kepercayaan, moral, sikap, komunikasi, dan sosial. Hubungan antara nilai dengan kepercayaan terletak pada pembentukan sikap, sebagai kecenderungan yang diperoleh dengan cara belajar dan dibentuk melalui lingkungan.

Moral merupakan ajaran baik-buruk tentang sikap, akhlak, dan budi pekerti, yang dapat ditarik dari suatu cerita. Moral sebagai bentuk keyakinan yang menjadi dasar tindakan atau gagasan sesuai konvensi[9]. Moral berperan penting dalam bergaul, menentukan individu untuk bisa diterima masyarakat yang terwujud dalam konsep-konsep seperti: sikap jujur, patuh, empati, dan sebagainya.

Pembahasan tentang moral tidak bisa terlepas dari sikap, sebagai perbuatan yang didasari norma-norma[10], yang merupakan ketentuan yang mengikat kelompok warga di masyarakat. Dalam kehidupan bermasyarakat terdapat 5 norma yang berlaku[11], yaitu: agama, kesusilaan, kesopanan, kebiasaan, dan hukum. Norma agama didasarkan pada ajaran akidah; norma kesusilaan berdasar pada akhlak; norma kesopanan berpangkal dari aturan di masyarakat; norma kebiasaan didasarkan pada tindakan berulang dalam hal yang sama; sedangkan norma hukum didasarkan pada aturan yang resmi dan diakui negara. Dari paparan tentang norma tersebut, hal ini menunjukkan bahwa moral berhubungan dengan norma, norma berhubungan dengan nilai, sehingga nilai, norma, dan moral saling berhubungan.

Secara aplikatif, nilai dan moral tidak bisa dipisahkan. Sebagai contoh, nilai-nilai moral yang tumbuh dalam diri anak, secara positif menjadi benteng dari kenakalan remaja. Pembekalan nilai dan moral perlu ditanamkan sejak kecil, agar ketika dewasa sudah memiliki pemahaman tentang nilai moral yang bisa diterima masyarakat. Pembahasan

tentang nilai moral juga tidak terlepas dari budi pekerti karena saling berhubungan. Budi pekerti merupakan nilai moralitas manusia yang disadari dan dilakukan secara nyata dalam kehidupan[12]. Nilai moral yang disadari dan dilakukan bertujuan membuat kehidupan manusia menjadi utuh. Selain itu, penanaman nilai moral dibangun oleh unsur kognitif berupa pikiran, pengetahuan, dan kesadaran; serta afektif yakni perasaan.

2.2 Anak Sekolah Dasar

Berdasarkan usia, anak Sekolah Dasar (SD) bisa dikategorikan ke dalam masa anak tengah dan akhir (*middle and late childhood*). Masa ini merupakan masa perkembangan yang berlangsung dari usia 6-11 tahun, yang memiliki kemampuan membaca, menulis, berhitung, dan mengenal budaya[13]. Lebih lanjut, masa SD pada dasarnya merupakan masa perluasan imajinasi dan antusias anak, yang ditunjukkan dengan peluapan energi untuk menguasai pengetahuan intelektual dan ketrampilan. Namun di sisi lain masih muncul perasaan yang tidak berkompeten dan produktif.

Pemahaman tentang anak SD juga tidak bisa lepas dari lembaga pendidikan. Pada masa ini anak memasuki dunia belajar di dalam dan di luar sekolah, yakni belajar di sekolah dan mengerjakan tugas di rumah. Pada tahap ini, perilaku anak dibentuk melalui penguatan verbal, keteladanan, dan identifikasi. Setiap anak SD hakikatnya mengalami 9 tugas perkembangan[14], yakni: 1) sikap sehat diri-sendiri; 2) belajar ketrampilan fisik untuk permainan biasa; 3) membentuk pergaulan dengan teman sebaya; 4) belajar berperan sesuai jenisnya; 5) ketrampilan dasar membaca, menulis, dan berhitung; 6) membentuk konsep untuk hidup sehari-hari; 7) membentuk hati nurani, nilai moral, dan nilai sosial; 8) memperoleh kebebasan pribadi; dan 9) membentuk sikap terhadap kelompok sosial dan lembaga.

2.3 Storytelling

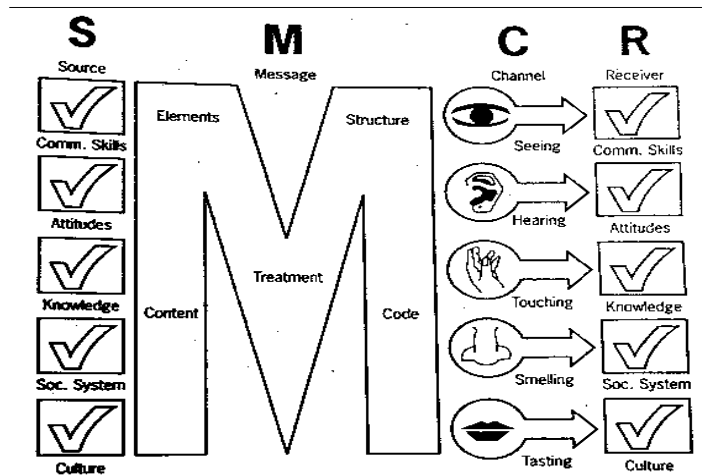
Secara etimologi, *storytelling* dibentuk dari kata *story* yang berarti cerita dan *telling* yang berarti menceritakan. Definisi *storytelling* menurut *Oxford Dictionary of English* yaitu "*the action of telling stories*". Dalam *Webster's New Twentieth Century Dictionary of the English Language*, *story* yang dimaksud yaitu "*telling of a happening or connected series of happenings, whether true or fictitious, an account: narration*"[15]. *Storytelling* lebih dikenal dengan mendongeng atau menceritakan dongeng, inti dari *storytelling* yaitu bentuk penceritaan suatu kejadian baik nyata maupun fiksi yang dikemas dalam wujud narasi atau secara lisan. Kegiatan *storytelling* secara tidak langsung mengarah pada targetnya, yakni anak-anak yang didukung oleh kecerdasan alamiah yang dimiliki. Gardner[16] menyebutkan setiap orang memiliki kecerdasan yang berbeda, yang meliputi kecerdasan: 1) bahasa; 2) logis-matematik; 3) spasial; 4) music; 5) kinestetik; 6) intrapersonal; dan 7) interpersonal. Khususnya kecerdasan bahasa, orang atau anak yang menonjol dalam kecerdasan ini memiliki kecakapan yang tinggi dalam menggunakan indera pendengaran. Proses belajar dilakukan dengan mendengarkan presentasi verbal, membaca, menulis, dan berdiskusi[17].

Storytelling sebenarnya sudah ada di Indonesia sejak zaman dahulu. Hal ini bisa dilihat dari masa lalu, bahwa ajaran tentang kehidupan disampaikan secara lisan. Biasanya, mendongeng digunakan oleh orang tua untuk menidurkan anak, dengan menceritakan kisah-kisah seperti fabel, dongeng, mitos, dan sebagainya. *Storytelling* tidak hanya sekedar aktivitas penceritaan kisah nyata atau fiktif, tetapi lebih ditekankan pada manfaat dibaliknya[18], yakni: 1) mengembangkan imajinasi anak; 2) meningkatkan ketrampilan berbahasa; 3) meningkatkan minat baca anak; 4) membangun kecerdasan emosional; dan 5) membentuk sifat empati anak. Selain itu, terdapat manfaat lainnya, yakni membantu meningkatkan IQ anak, mengembangkan ketrampilan anak dalam mendengar cerita, serta menanamkan cinta kepada buku.

Dengan melihat perkembangan teknologi sekarang ini, bentuk kegiatan *storytelling* mengalami pergeseran. Jika pada awalnya kegiatan ini disampaikan melalui komunikasi lisan, saat ini dengan adanya perangkat teknologi seperti mesin cetak, komputer, laptop, tablet, hingga *smartphone*, membuat pengayaan penyampaian cerita kepada anak bergeser ke berbagai bentuk komunikasi. Kehadiran perangkat-perangkat tersebut khususnya perangkat *mobile* mengubah paradigma bahwa mendongeng tidak hanya sekedar bercerita, tetapi juga memberikan gambaran baik secara auditori, visual, maupun interaksi antara cerita dengan anak.

2.4 Media Komunikasi Visual

Istilah media komunikasi visual merupakan bagian dari media komunikasi yang berwujud visual, yang menjadi bagian dari proses komunikasi. Dalam hal ini, diperlukan pemahaman tentang media, komunikasi, dan visual. Media berarti sarana yang dipergunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada khalayak[19]. Komunikasi memiliki makna yang luas. Definisi komunikasi yang cukup mewakili tokoh lain yaitu yang dikemukakan Shannon dan Weaver[20] bahwa komunikasi merupakan bentuk interaksi manusia yang mengandung persuasif, saling mempengaruhi satu sama lain, sengaja atau tidak sengaja, dalam bentuk verbal, ekspresi muka, lukisan, seni, dan teknologi. Komunikasi sebagai bentuk interaksi dalam bentuk model, salah satunya yaitu Model SMCR oleh David K. Berlo. SMCR merupakan kependekan dari *Source*, *Message*, *Channel*, dan *Receiver*. Model ini dianggap tidak terbatas pada komunikasi publik, tetapi juga komunikasi antarpribadi dan komunikasi tertulis, juga bisa diterapkan pada komunikasi yang lain[21]. *Source* merupakan sumber penyampai pesan yang memiliki *communication skill*, *attitude*, *knowledge*, *social system*, dan *culture*. *Message* yaitu pesan yang disampaikan oleh sumber melalui media tertentu. *Channel* lebih fokus ke aspek inderawi atau media input/output yang dilibatkan dalam menangkap pesan. *Receiver* merupakan pihak penerima pesan yang nantinya memberikan umpan balik.



Gambar 1. Model komunikasi Berlo
Sumber: Mulyana (2009:163)

Berdasarkan definisi di atas, media komunikasi yaitu seperangkat alat dan yang digunakan untuk mendukung kelancaran komunikasi. Media komunikasi juga berguna untuk motivasi audiens, membuat komunikasi lebih efektif dan efisien, menambah daya tarik serta membuat informasi yang disampaikan lebih jelas. Berdasarkan alat yang digunakan, media komunikasi dibagi menjadi tiga jenis, yakni: media komunikasi audio, media komunikasi visual, dan media komunikasi audio-visual[22]. Media komunikasi visual merupakan sarana komunikasi yang fokus pada tulisan dan atau gambar yang ditangkap menggunakan indera penglihatan. Dalam kehidupan sehari-hari media ini berupa media cetak seperti surat, brosur, spanduk, majalah, tabloid, dan sebagainya. Seiring majunya teknologi, media komunikasi visual semakin meluas hingga berubah bentuk menjadi media komunikasi audio-visual yakni video, film, animasi, media interaktif, serta *game*.

Proses komunikasi visual dilakukan oleh pihak desainer sebagai penyampai pesan (komunikator) yang membawakan pesan kepada klien atau masyarakat (komunikan). Desainer dalam menyampaikan pesan menggunakan elemen-elemen desain, yang bisa berdiri sendiri atau bisa berkolaborasi antara satu elemen dengan elemen lain. Elemen-elemen tersebut antara lain: desain dan tipografi, desain dan simbolisme, desain dan ilustrasi, serta desain dan fotografi[23]. Jika diperluas menjadi komunikasi audio-visual, maka elemen-elemen lain bisa ditambahkan, misalnya: desain dan animasi, desain dan sinematografi, desain dan interaktivitas, desain dan simulasi, dan sebagainya.

2.5 Penelitian Terdahulu

Penelitian tentang penanaman nilai dan moral kepada anak sudah banyak dilakukan para peneliti. Namun, sumber-sumber penelitian sejenis yang diperoleh memiliki pokok pembahasan yang berbeda. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Penelitian Terdahulu yang Bertema Sama

No	Peneliti	Judul	Pokok Bahasan
1	Zaeni Ulfa (2013)	Proses Penanaman Nilai-Nilai Moral Pada Anak di TPQ Muhammadiyah Kelurahan Mangkang Wetan Kecamatan Tugu Kota Semarang[24]	Penekanan proses edukasi nilai dan moral pada anak disesuaikan dengan kondisi sosial lingkungan tempat penelitian
2	Siti Maemunah (2013)	Penanaman Nilai-Nilai Moral dan Agama Melalui Metode Bercerita pada Anak Kelompok B Taman Kanak-kanak ABA Gaden III Bodrorejo, Gaden, trucuk, Klaten Tahun Ajaran 2012/2013[25]	Data dampak dan perbandingan sebelum dan sesudah penerapan Metode bercerita dalam menyampaikan nilai moral agama
3	Denny, M.P., Intan R.M., Andar B.S. (2013)	Transformasi Cara Penuturan Cerita dalam Bentuk Aplikasi <i>Digital Storytelling</i> sebagai Media Pengenalan Kembali Legenda “Calon Arang”[26]	Tranformasi cerita Calon Arang dari media konvensional ke media digital dalam bentuk <i>digital storytelling</i> pada perangkat <i>Ipad</i>
4	Khamadi, Henry Bastian (2015)	Penanaman Pendidikan Karakter Pramuka Kepada Remaja dalam Kajian Desain Komunikasi Visual[27]	<i>Breakdown</i> nilai edukasi karakter dalam kegiatan pramuka melalui media komunikasi visual (video)

Dari tabel di atas bisa disimpulkan bahwa masing-masing sumber memiliki pokok bahasan yang saling melengkapi satu sama lain. Khususnya sumber no. 3 dan 4 yang tidak hanya membahas tentang cerita, tetapi juga media dan *breakdown* elemen dan nilai-nilai yang disampaikan guna memberikan edukasi kepada target audiens.

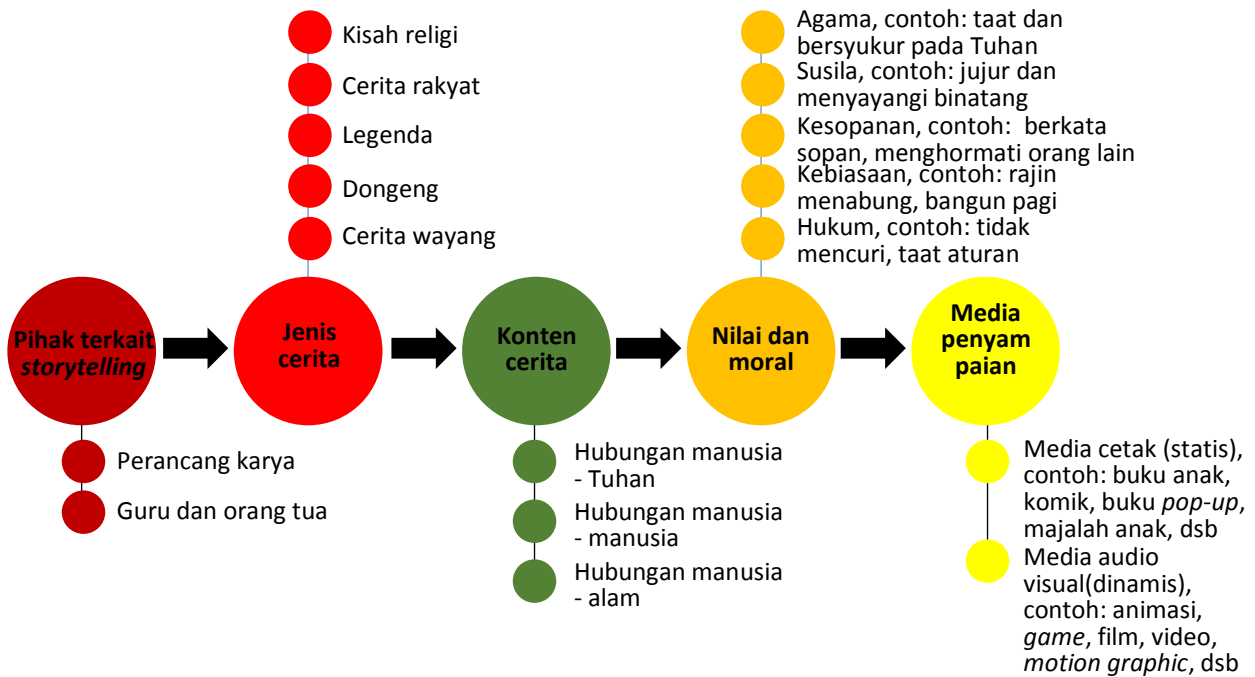
3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif, yakni data yang digunakan berupa data deskriptif baik dalam bentuk verbal maupun visual. Pendekatan kualitatif diterapkan dalam penjabaran konsep *storytelling* yang dikaitkan dengan model komunikasi Berlo dalam bentuk media komunikasi visual berupa contoh karya desain tentang cerita khusus anak baik dalam bentuk cetak ataupun berupa audio visual. Dengan demikian, penanaman nilai moral pada anak Sekolah Dasar memiliki konsep yang jelas, yang bisa diadaptasi oleh para orang tua atau guru melalui berbagai media komunikasi visual yang tersedia.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Storytelling secara umum yakni dilakukan melalui komunikasi lisan. Sesuai dengan tradisi dan budaya di Indonesia, konten kegiatan *storytelling* bisa berupa: 1)kisah nyata religi misalnya kisah Nabi Ibrahim yang mengajarkan bahwa berpegang teguh pada ketaatan dan kebenaran pasti akan menuju kemenangan; 2)cerita rakyat misalnya Malin Kundang yang mengajarkan bahwa durhaka kepada orang tua pasti akan celaka; 3)legenda misalnya Joko Tarub yang mengajarkan bahwa mengambil sesuatu yang bukan miliknya akan membawa kerugian dalam hidup; 4)fabel contohnya cerita Kura-kura dan Kelinci yang mengajarkan moral bahwa kesombongan akan membawa petaka

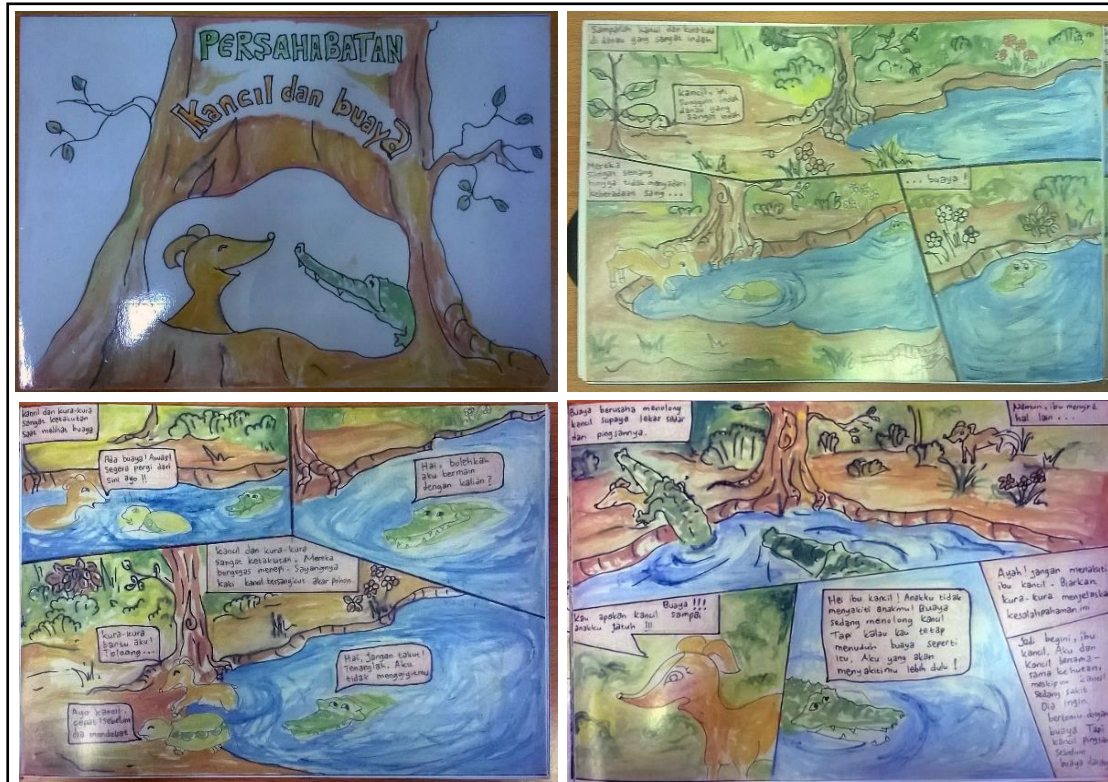
dan selalu kalah oleh kesabaran; dan sebagainya. Berdasarkan paparan di atas, bisa dibuat skema sebagai berikut:



Gambar 2. Konsep *storytelling* dengan pesan nilai dan moral melalui media komunikasi visual

Skema pada gambar 2 memberi wawasan bahwa upaya menanamkan nilai dan moral pada anak Sekolah Dasar perlu pemetaan dalam memilih jenis cerita, konten cerita, kandungan nilai dan moral, serta media penyampaian cerita. Hal ini menciptakan banyak alternatif sesuai dengan pilihan sehingga para orang tua atau guru bisa leluasa memilih cerita dan media sesuai dengan situasi dan kondisi yang ada.

Media yang mendukung kegiatan *storytelling* secara garis besar digolongkan menjadi dua, yaitu media cetak dan audio visual. Penggolongan ini didasarkan bahwa cerita-cerita yang disajikan untuk anak-anak akhir-akhir ini masih berupa buku dan *file* digital. Dalam hal ini, penulis menggunakan beberapa contoh karya mahasiswa Desain Komunikasi Visual Universitas Dian Nuswantoro. Contoh karya yang digunakan berupa komik, cerita bergambar, animasi, dan *game*. Berikut penjelasan karya-karya yang digunakan.



Gambar 3. Karya 1: Persahabatan Kancil dan Buaya

Karya “Persahabatan Kancil dan Buaya” bercerita tentang hubungan baik antara si kancil, kura-kura, dan buaya. Awalnya hubungan mereka baik-baik saja, namun muncul prasangka buruk ibu kancil saat melihat si kancil kesakitan, dan menuduh buaya telah menggigit kancil. Akhirnya kura-kura menjelaskan ke ibu kancil bahwa si kancil pingsan karena sakit, bukan karena digigit buaya. Akhirnya mereka hidup rukun di dalam hutan.



Gambar 4. Karya 2: Baru Klinting

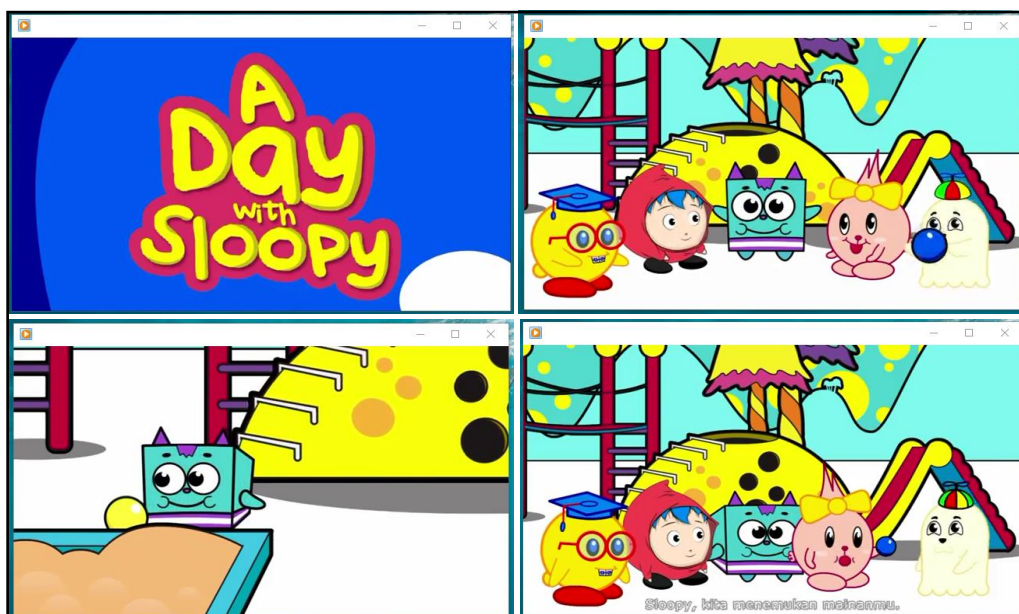
Karya berikutnya yaitu “Baru Klinting”, bercerita tentang asal mula daerah Rawa Pening kabupaten Semarang Jawa Tengah. Kisah ini menceritakan terjadinya bencana banjir besar yang diakibatkan oleh tabiat buruk penduduk setempat yakni membunuh ular besar sebagai santapan warga dan tidak mau memberi sedikit daging pun untuk anak kecil yang sedang kelaparan. Ternyata, anak kecil tersebut merupakan jelmaan dari ular yang telah dibunuh warga setempat. Akhirnya banjir pun datang hingga hanya

ada satu warga yang selamat yaitu seorang nenek yang memberi makanan kepada anak kecil yang kelaparan tersebut. Daerah yang banjir itu kemudian dikenal sebagai Rawa Pening, yang sekarang menjadi salah satu destinasi wisata di kabupaten Semarang.



Gambar 5. Karya 3: Telaga Warna

Karya berikutnya yaitu “Telaga Warna”, yang merupakan cerita asal mula terbentuknya Telaga Warna. Kisahnya diawali dari seorang raja yang gundah hatinya karena sudah cukup lama belum memiliki anak, akhirnya memohon kepada Tuhan agar diberikan keturunan. Tidak berselang lama, permaisuri hamil, dan akhirnya melahirkan putri yang cantik jelita. Di saat usia putri memasuki 17 tahun, raja dan rakyat memberikan hadiah berupa kalung permata warna-warni, namun ditolak oleh putri. Kalung tersebut dilempar ke tanah, dan akhirnya tanah tersebut terendam air hingga menyebabkan kerajaan tenggelam. Daerah tersebut menjadi telaga warna.



Gambar 6. Karya 4: Sloopy

Karya berikutnya yaitu “Sloopy”, animasi 2D yang menceritakan lima karakter mungil yang selalu bermain bersama. Suatu hari Sloopy kehilangan mainan barunya, yaitu bola warna biru. Sloopy bersama teman-temannya mencari ke berbagai tempat yang biasa mereka lewati atau kunjungi. Akhirnya salah satu temannya berhasil menemukan bola biru dan mereka bisa bermain bersama-sama di sebuah taman.



Gambar 7. Karya 5: Pongo Rescue

Karya terakhir yaitu *Game “Pongo Rescue”*, *game touch and tap* berbasis android yang memiliki misi menyelamatkan orang utan dari pemburu liar. Terdapat dua tokoh utama dalam *game* tersebut, yaitu anak dan induk orang utan. Tugas pemain yaitu membasmi perburu liar yang terus mengintai orang utan serta mencegah pemburu tidak bisa menangkap orang utan untuk dibunuh atau dijadikan makanan.

Setelah pemaparan *screenshot* di atas, karya-karya tersebut dikategorikan berdasar karakteristik media, kemudian *breakdown* sesuai dengan konten yang terkandung di dalamnya.

Tabel 2. *Breakdown* masing-masing karya ditinjau dari kandungan isi pesan

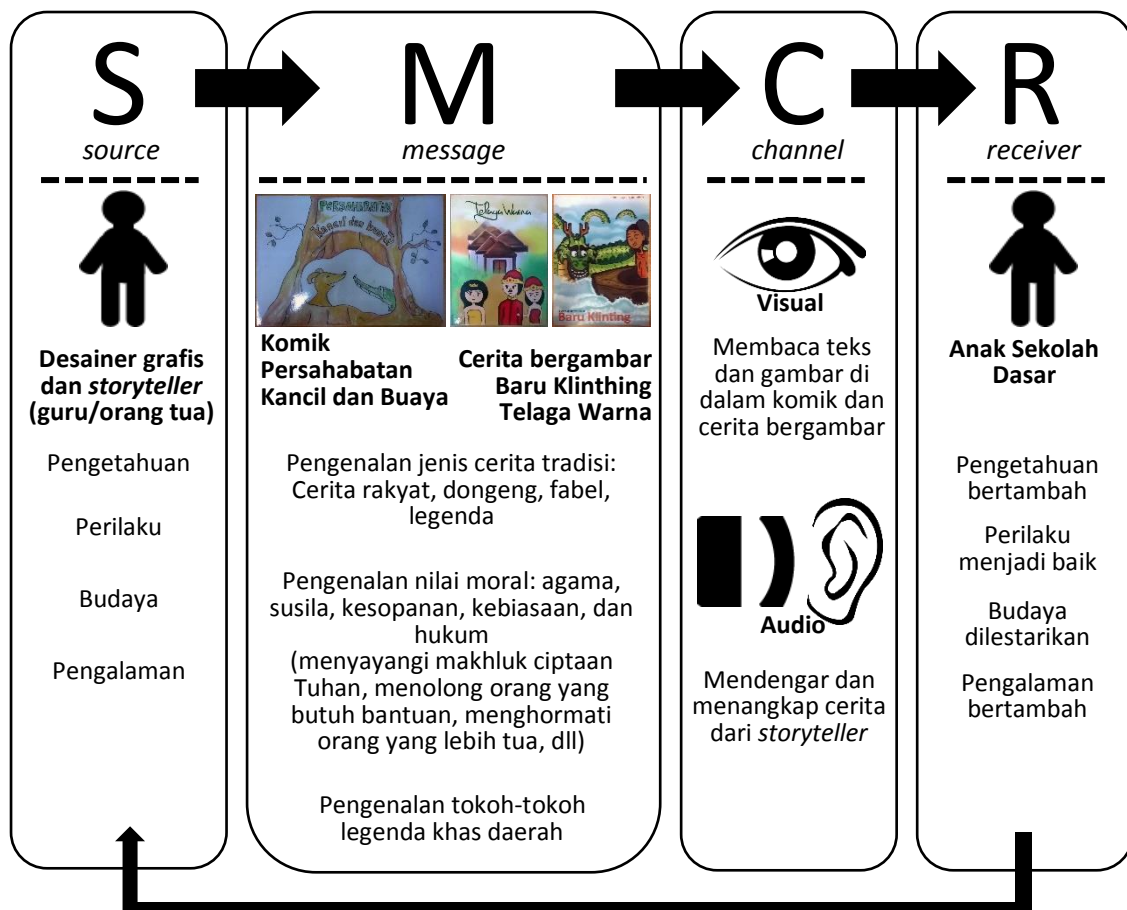
No.	Judul Karya	Jenis Karya	Nilai moral yang diajarkan
1	Persahabatan Kancil dan Buaya, Karya: Dian Rizkyani, Riyarni Nur, Desi Ratna, Nurul Hidayah	Komik: fabel	Agama: menyayangi makhluk ciptaan Tuhan Susila: berkata jujur Kesopanan: berkata sopan, menghormati orang yang lebih tua, menjaga persahabatan Kebiasaan: prasangka buruk tidak boleh dipelihara
2	Baru Klinthing (Asal Mula Rawa Pening), Karya: Della, Septi, Tjoa, Almas	Cerita bergambar: cerita rakyat	Agama: menyayangi makhluk ciptaan Tuhan Susila: tidak egois Kesopanan: menolong orang yang butuh bantuan Hukum: membunuh binatang secara sengaja bisa dikenakan sanksi
3	Telaga Warna, Karya: Dita Audina, Kartika Noor	Cerita bergambar: cerita rakyat	Agama: berdoa kepada Tuhan agar diberi anugrah Susila: tidak boleh sombong, tidak boleh melawan perintah orang tua Kesopanan: menghormati orang yang lebih tua, memberikan sedekah kepada yang membutuhkan
4	Sloopy, Karya: Yovita F. Tanzil	Animasi: cerita fiksi	Susila: jujur dan tidak mementingkan diri-sendiri Kesopanan: saling menghormati sesama teman, membantu teman yang butuh pertolongan, mau berteman dengan siapa saja
5	Pongo Rescue, Karya: Arka Dimas	Game: cerita nyata	Agama: menyayangi binatang sebagai makhluk ciptaan Tuhan Susila: tidak boleh melakukan tindakan tercela Hukum: memburu atau membunuh hewan langka akan dikenakan sanksi yang berat

Tabel di atas merupakan hasil *breakdown* masing-masing contoh karya yang memiliki kandungan nilai moral bervariasi, sesuai dengan konsep cerita di balik karya. Namun, semua nilai dan moral yang terkandung di dalamnya sesuai dengan khasanah budaya Indonesia, tetap mempertahankan budaya “ketimuran”. Masing-masing karya dan nilai moral yang terkandung di dalamnya akan di*breakdown* dengan teori komunikasi Berlo (model SMCR), namun perlu diklasifikasikan terlebih dahulu sebagai media statis dan dinamis. Karya 1, 2, dan 3 merupakan media statis; karya 4 merupakan media dinamis animasi; serta karya 5 merupakan media dinamis *game*.

Media Komunikasi Visual Terpilih dalam Teori Berlo (model SMCR)

a. Media Statis: Poster dan Cerita Bergambar

Karya “Persahabatan Kancil dan Buaya”, “Baru Klinthing”, dan “Telaga Warna” merupakan media statis berupa komik dan cerita bergambar.

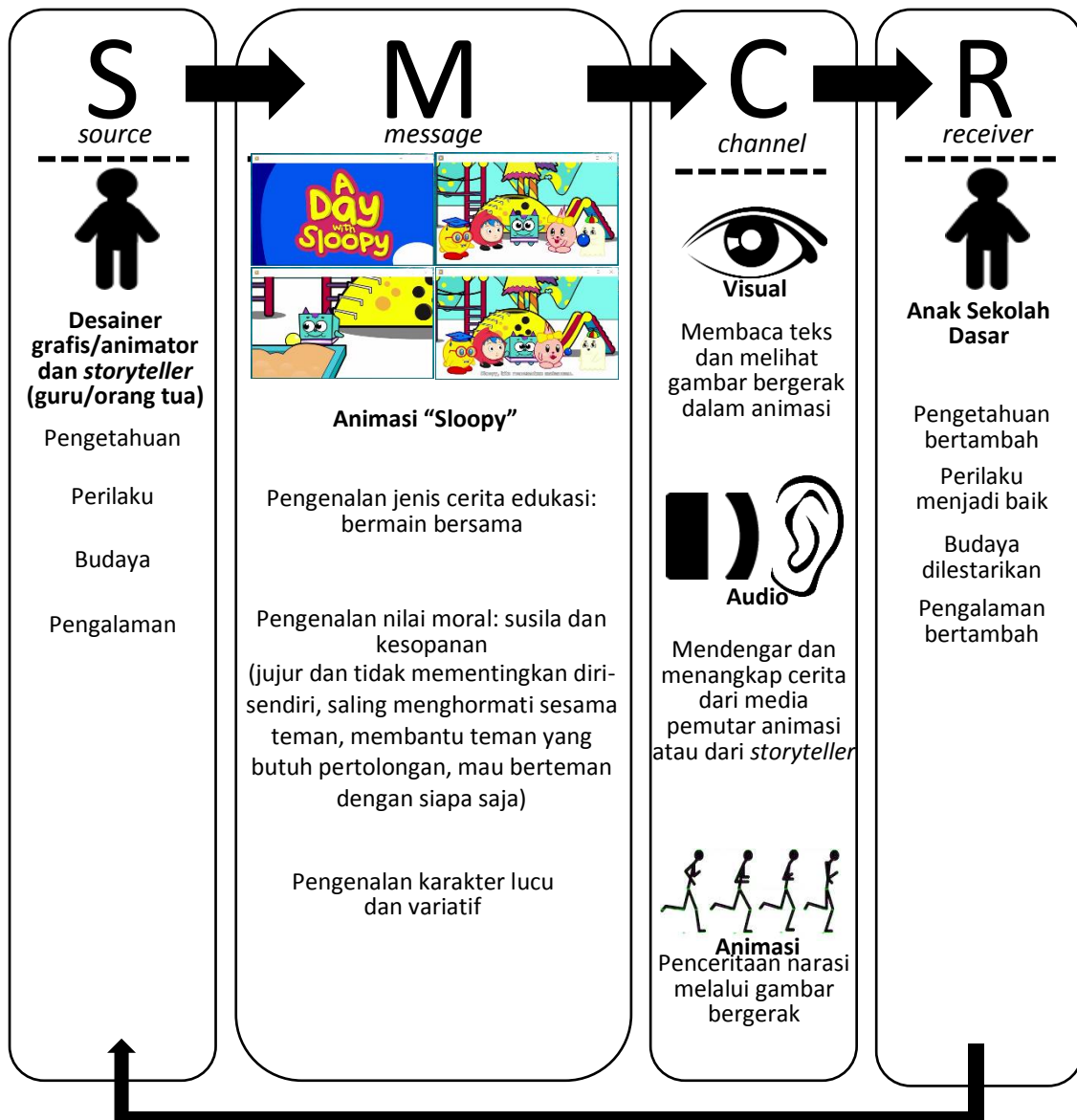


Gambar 8. Adaptasi Komunikasi Model Berlo pada komik dan cerita bergambar (dengan sedikit modifikasi)

Dalam diagram Berlo, yang bertindak sebagai *source* yaitu desainer sebagai pembuat karya komunikasi visual dan orang tua atau guru sebagai *storyteller* yang menyampaikan fabel dan cerita rakyat. *Message* yang terkandung di dalam fabel dan cerita rakyat yaitu berupa nilai dan moral agama, susila, kesopanan, kebiasaan, serta hukum, yang tentunya disesuaikan dengan karakteristik anak Sekolah Dasar. Selain itu, anak Sekolah Dasar juga akan mendapatkan pengetahuan tentang jenis-jenis cerita tradisi (*folklore*), berbagai daerah di Indonesia, tokoh-tokoh pahlawan nusantara, dan sebagainya. Komik dan cerita bergambar sebagai media komunikasi penyampaian cerita berupa ilustrasi visual dan teks, dalam hal ini *channel* berupa visual dan suara, sehingga indera yang terlibat yakni indera mata dan telinga. *Receiver* dalam kegiatan *storytelling* yaitu anak Sekolah Dasar, yang diharapkan dapat menangkap pesan cerita yang sarat nilai dan moral agama, susila, sosial, kebiasaan, serta hukum.

b. Media Dinamis: Animasi

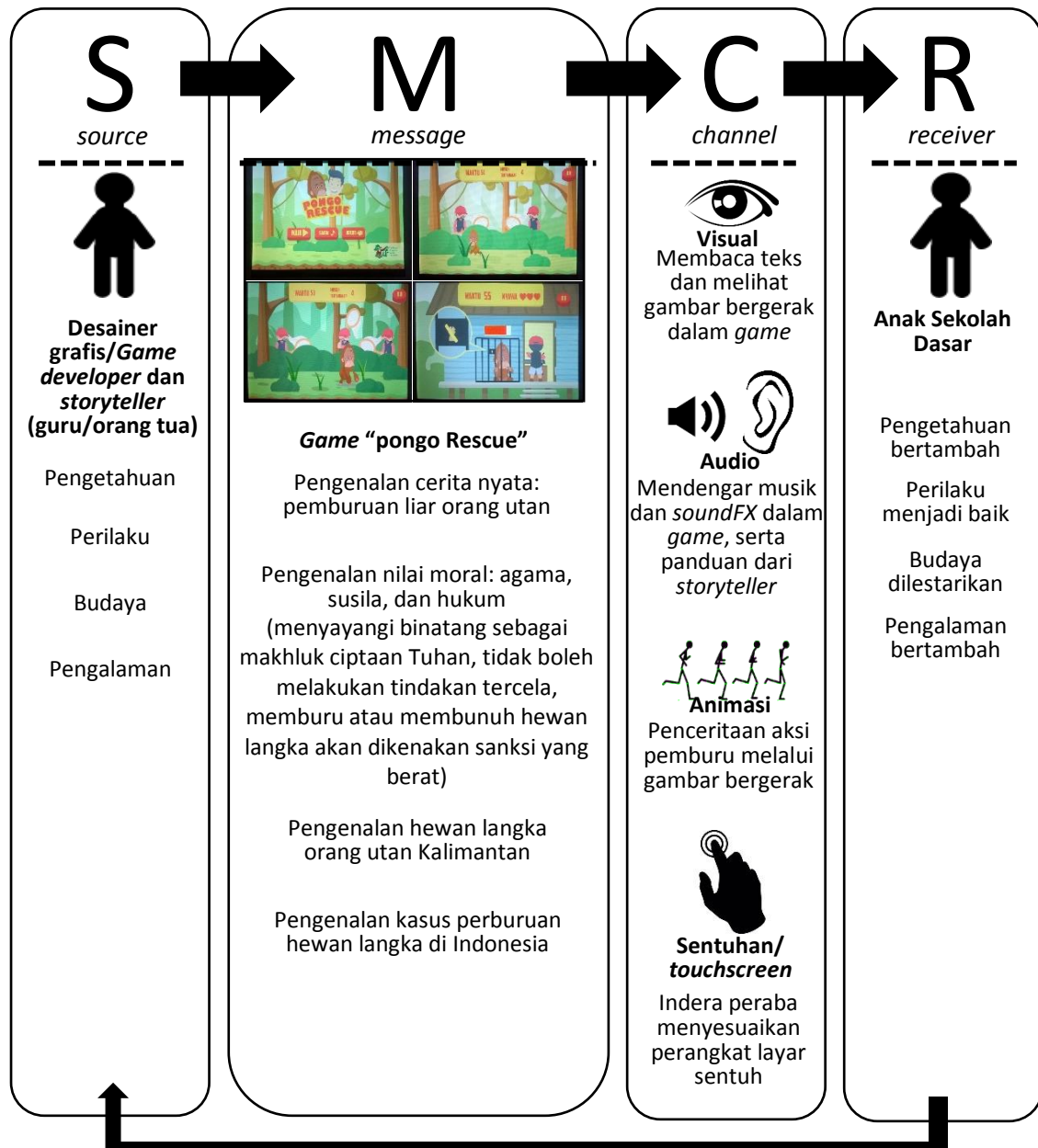
Karya "Sloopy" merupakan media dinamis. Dalam diagram Berlo, yang bertindak sebagai *source* yaitu desainer/animotor pembuat animasi tersebut, serta *storyteller*.



Gambar 9. Adaptasi Komunikasi Model Berlo pada animasi (dengan sedikit modifikasi)

Message yang terkandung di dalam animasi ini yaitu berupa nilai moral susila dan sosial, yang tentunya disesuaikan dengan gaya pergaulan anak Sekolah Dasar. Animasi sebagai media komunikasi penyampaian cerita berupa ilustrasi visual, teks, dan audio, dalam hal ini *channel* berupa visual, suara, dan animasi, sehingga indera yang terlibat yakni indera mata dan telinga. *Receiver* dalam kegiatan *storytelling* yaitu anak Sekolah Dasar, yang diharapkan dapat menangkap pesan cerita yang sarat nilai dan moral susila dan kesopanan.

c. Media Dinamis: *Game*



Gambar 10. Adaptasi Komunikasi Model Berlo pada *game* (dengan sedikit modifikasi)

Karya "Pongo Rescue" merupakan media dinamis. Dalam diagram Berlo, yang bertindak sebagai *source* yaitu desainer/*game developer* serta perlu dipandu *storyteller*. *Message* yang terkandung di dalam *game* ini yaitu berupa nilai moral agama, susila, dan hukum, yang tentunya disesuaikan dengan kemampuan berpikir anak Sekolah Dasar. *Game* sebagai media komunikasi penyampaian cerita berupa ilustrasi visual, teks, dan audio, dalam hal ini *channel* berupa visual, suara, animasi, dan sentuhan, sehingga indera yang terlibat yakni mata, telinga, serta indera peraba. *Receiver* dalam kegiatan *storytelling* yaitu anak Sekolah Dasar, yang diharapkan dapat

menangkap pesan cerita yang sarat nilai dan moral agama, susila, dan hukum dari *game* yang dimainkan dengan dipandu guru atau orang tua.

5. KESIMPULAN

Penanaman nilai dan moral kepada anak Sekolah Dasar dengan pendekatan *storytelling* bisa dilakukan dengan berbagai cara, yakni melibatkan konten cerita rakyat, cerita edukasi, cerita nyata, dan lain sebagainya yang diadaptasi dari cerita asal Indonesia. Ditambah lagi dengan semakin majunya teknologi, kegiatan *storytelling* mengalami perkembangan sangat pesat dari segi teknis. Hal ini terlihat dari keterlibatan media komunikasi visual yang berperan sebagai pengemas cerita secara lebih menarik. Masing-masing media komunikasi visual baik berupa media statis seperti komik dan cerita bergambar serta media dinamis seperti animasi dan *game* bisa diadaptasi untuk mendukung kegiatan *storytelling* sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan. Dikaitkan dengan komunikasi Berlo (model SMCR), dari kelima contoh karya yang digunakan, perbedaan utama terletak pada elemen *Channel* yang berhubungan dengan media input/output atau indera, sedangkan elemen *Source*, *Message*, dan *Receiver* relatif sama. Hal ini dikarenakan interaksi antara media dengan *Source* maupun *Receiver* tergantung dari jenis media yang digunakan. Semakin kompleks suatu media, maka akan membutuhkan *channel* yang lebih kompleks pula. Contohnya yakni *game* yang membutuhkan *channel* visual, audio, animasi, serta sentuhan (*touchscreen*).

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Mulyana, D & Rahmat, J. (2006). *Komunikasi Antar Budaya: Panduan Berkomunikasi dengan Orang-Orang Berbeda Budaya*. Bandung: Rosdakarya
- [2] Sihabudin, A. (2011). *Komunikasi Antarbudaya*. Jakarta: Bumi Aksara
- [3] Kurnia, E. (2010). *Degradasi Moral Remaja Masa Kini*. Retrieved from: <http://sosbud.kompasiana.com/2010/06/30/degradasi-moral-remaja-masa-kini-181481.html>
- [4] Astuti, AM. (2004). *Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Terhadap Gejala Kenakalan Anak/Remaja Dan Penanggulannya (Studi Kasus Kenakalan Anak/Remaja di Kabupaten Semarang): Tesis*. Semarang: Undip
- [5] Faisol, A. (2012). *Tiru "Smackdown", Siswa SD Patah Tulang Kaki*. Retrieved from: <http://regional.kompas.com/read/2012/04/26/16414921/twitter.com>
- [6] Graha, C. (2008). *Keberhasilan Anak Di Tangan Orang Tua*. Jakarta: Elex Media Komputindo
- [7] Republika. (2009). *Dongeng Ampuh Tamankan Kehidupan*. Retrieved from: <http://www.republika.co.id/berita/shortlink/54216>
- [8] Depdiknas. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- [9] Ibung, D. (2009). *Mengembangkan Nilai Moral Pada Anak*. Jakarta: Gramedia
- [10] Suharyat, Y. (2009). *Hubungan Antara Sikap, Minat, dan Perilaku Manusia*. Jurnal Region, Vol I[2], h 1-19. Bekasi: FKIP Unisma
- [11] Waluya, B. (2007). *Sosiologi: Menyelami Fenomena Sosial di Masyarakat*. Bandung: Setia Purna Inves

- [12]Suparno, P dkk. (2002). *Pendidikan Budi Pekerti Di Sekolah: Suatu Tinjauan Umum*. Yogyakarta: Kanisius
- [13]Santrock, J.W. 2003. *Asdolence (Perkembangan Remaja, alih bahasa: Adelar, S.B. dan Saragih, S.)*. Jakarta: Erlangga
- [14]Gunarsa, S. (2008). *Psikologi Praktis: Anak, Remaja, dan Keluarga*. Jakarta: Gunung Mulia
- [15]Sophiani, P. (2008). *Peran Storytelling Sebagai Sarana Promosi Perpustakaan TK/SD Al-Izhar pondok Labu*: Skripsi. Jakarta: UNI Syarif Hidayatullah
- [16]Hardywinoto & Setiabudhi, T. (2003). *Anak Unggul Berotak Prima*. Jakarta: Gramedia
- [17]Harsanto, R. (2007). *Pengelolaan Kelas Yang Dinamis: Paradigma Baru Menuju Kompetensi Siswa*. Yogyakarta: Kanisius
- [18]Setyani, C.A. (2012). *Manfaat Dongeng Untuk Anak*. Retrieved from: <http://female.kompas.com/read/2012/05/15/14183692/manfaat.dongeng.untuk.anak>
- [19]Nova, F. (2009). *Crisis Public Relations: Bagaimana PR Menangani Krisis Perusahaan*. Jakarta: Grasindo
- [20]Wiryanto. (2006). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: Grasindo
- [21]Mulyana, D. (2207). *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung; Rosdakarya
- [22]Barata, A.A. (2003). *Dasar-Dasar Pelayanan Prima*. Jakarta: Elex Media Komputindo
- [23]Wijanarko, L. (2010). *Elemen-Elemen Dalam Desain Komunikasi Visual*. Retrieved from: <http://www.aahidesain.com/element-element-dalam-desain-komunikasi-visual.html>
- [24]Ulfa, Zaeni. (2013). *Proses Penanaman Nilai-Nilai Moral Pada Anak di TPQ Muhammadiyah Kelurahan Mangkang Wetan Kecamatan Tugu Kota Semarang*. Skripsi, Semarang: FIP Universitas Negeri Semarang
- [25]Maemunah, Siti. (2013). *Pengembangan Nilai-Nilai Moral dan Agama Melalui Metode Ber cerita Pada Anak kelompok B Taman Kanak-kanak ABA Gaden III Bodrorejo, Gaden, Trucuk, Klaten, Tahun Ajaran 2012/2013*. Ringkasan Skripsi, Surakarta: FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta
- [26]Parmikoadi, D.M., Mutiaz, I.R., Sriwarno, A.B. (2013). *Transformasi Cara Penuturan Cerita dalam Bentuk Aplikasi Digital Storytelling sebagai Media Pengenalan Kembali Legenda "Calon Arang"*. Jurnal Nirmana, Vol 15[1] h 1-12. Surabaya: DKV Universitas Kristen Petra
- [27]Khamadi, bastian, H. (2015). *Penanaman Pendidikan Karakter Pramuka Kepada Remaja dalam Kajian Desain Komunikasi Visual*. Jurnal Andharupa, Vol 1[1] h 55-70. Semarang: DKV Universitas Dian Nuswantoro