



JENIS SUARA DAN INTONASI MELALUI MEDIA FLIPBOOK TERHADAP MOTIVASI INTERAKSI ANAK

Anne Gracia
annegracia.alc@gmail.com

ABSTRACT

The development of activities with children has grown rapidly from various products, including digital products (Sutama et al., 2021). Recognition of various meaningful sounds and sounds that characterize direction is needed by early childhood for the ability to distinguish situations and behaviors to respond to them (Charles Sturt University, 2017). The use of digital media with electronic book applications on the flipbook type combined with voice activity directions is an option that follows the times. This type of qualitative research is applied case studies that tend to be new applications in the form of the application of the latest technology in the field of digital learning media (Donohue, 2022). A case study of a group in an activity program to obtain a complete and in-depth description of an event. The procedure for obtaining qualitative research data for case studies was obtained from interviews, observations, and documentation. The use of air modulation techniques produces a narrator's voice that triggers the perception of direction triggering the listener to obey the message. The effect of articulation or known as the ability to produce meaningful sounds is also a determining factor for the message received by the listener. The combination of stories and activity directions combined with sound effects to be used as a means of telling stories to children. The expected result obtained from the incoming data is that flipbook A with an authoritative and articulate narrator's voice clearly asks children to follow the activities carried out by children, compared to flipbook B with a standard narrator's voice without a decrease in tone, as well as mumbling articulation. The use of the authoritative tone of voice as a combination of flipbook digital media in storytelling activities can trigger the interaction of children with high motivation (Phelan, 2014).

ABSTRAK

Perkembangan kegiatan bersama anak telah berkembang pesat dari berbagai produk, termasuk produk digital (Sutama et al., 2021). Pengenalan pada aneka suara bermakna dan suara yang memberi kecirian arahan diperlukan anak usia dini untuk kemampuan membedakan situasi dan perilaku untuk meresponnya (Charles Sturt University, 2017). Penggunaan media digital dengan aplikasi buku elektronik pada jenis flipbook yang dikombinasi dengan suara arahan aktivitas menjadi pilihan yang mengikuti perkembangan zaman. Jenis penelitian kualitatif studi kasus terapan yang condong kepada aplikasi baru berupa penerapan dari teknologi terkini di bidang media belajar digital (Donohue, 2022). Studi kasus tentang satu kelompok dalam program kegiatan untuk memperoleh deskripsi yang utuh dan mendalam dari sebuah peristiwa. Prosedur perolehan data penelitian kualitatif studi kasus diperoleh dari wawancara, observasi, dan dokumentasi. Penggunaan teknik modulasi udara menghasilkan suara narator yang memicu persepsi arahan memicu pendengar untuk

mematuhi pesan. Pengaruh artikulasi atau dikenal sebagai kemampuan menghasilkan bunyi yang bermakna juga menjadi faktor penentu pesan diterima oleh pendengar. Kombinasi cerita dan arahan aktivitas dipadukan suara efek untuk digunakan sebagai sarana bercerita pada anak. Hasil yang diharapkan diperoleh dari data yang masuk adalah bahwa flipbook A dengan suara narator otoritatif dan artikulasi jelas meminta aktivitas dilakukan anak lebih diikuti anak, dibanding flipbook B dengan suara narator standar tanpa penurunan nada, juga artikulasi bergumam. Penggunaan tipe nada suara otoritatif sebagai kombinasi media digital flipbook pada kegiatan bercerita dapat memicu interaksi anak dengan motivasi tinggi (Phelan, 2014).

Kata Kunci : flipbook; voice; intonation; mediadigital; suara; intonasi

PENDAHULUAN

Perkembangan kegiatan bersama anak telah berkembang pesat dari berbagai produk, termasuk produk digital. Kemajuan teknologi juga berkembang pada kegiatan pendidikan yang berdampak pada instrumen atau perlengkapan yang menjadi perangkat main dan belajar anak. Termasuk imbas pandemi covid 19 meningkatkan interaksi produk digital pada perangkat keras serta aplikasi untuk menjadi stimulasi anak dalam kesehariannya. Media untuk belajar dengan menggunakan teknologi digital saat ini telah menjadi perangkat primer anak untuk belajar. Tak lagi buku dan pena atau pensil, melainkan gawai dengan aplikasi yang menyerupai buku telah menjadi pilihan untuk memudahkan anak mendapat bahan edukasi dan hiburan. Media buku elektronik dengan kecanggihan interaksi anak untuk menggeser layar dengan sensasi lipatan buku sudah dikenal. Media *flipbook* ini merupakan adaptasi media belajar dengan teknologi kekinian (Abror, Suryani, Ardianto, 2019). Rentetan gambar yang dipadu dengan tulisan dalam tampilan media digital *flipbook* dapat dikombinasi dengan bunyi yang dirangkai menjadi rangsangan multisensori bagi anak (Kalalu. Lumenta, Paturusi, 2021).

Tantangan bagi orangtua dan pendidik untuk membatasi penggunaan gawai pada anak usia dini yang belum memiliki cukup kemampuan kendali untuk mengelola diri dan akan selalu menyerap hal yang dialami dari sekitarnya. Pengenalan pada aneka suara bermakna dan suara yang memberi kecurian arahan diperlukan anak usia dini untuk kemampuan membedakan situasi dan perilaku untuk meresponnya. Penggunaan media digital dengan aplikasi buku elektronik pada jenis *flipbook* yang dikombinasi dengan suara arahan aktivitas menjadi pilihan yang mengikuti perkembangan jaman. Suara yang dipakai adalah suara yang dihasilkan oleh pencerita atau pendongeng dengan latihan gerak otot artikulasi yang menghasilkan bunyi bermakna yang jelas bagi pendengar (Charles Sturt University, 2017). Pencerita atau pendongeng juga mengerti teknik menurunkan nada suara agar tercapai nada dan permainan intonasi yang tepat sesuai cerita dan arahan yang mau diberikan pada anak pendengar cerita.

KAJIAN PUSTAKA

Penggunaan media *flipbook* memberi daya tarik anak usia dini untuk mengikuti pesan dalam cerita yang disampaikan, selain penggunaan media digital yang menjadi pilihan banyak orang sehingga anak mengikuti tren ini, media flipbook juga dapat

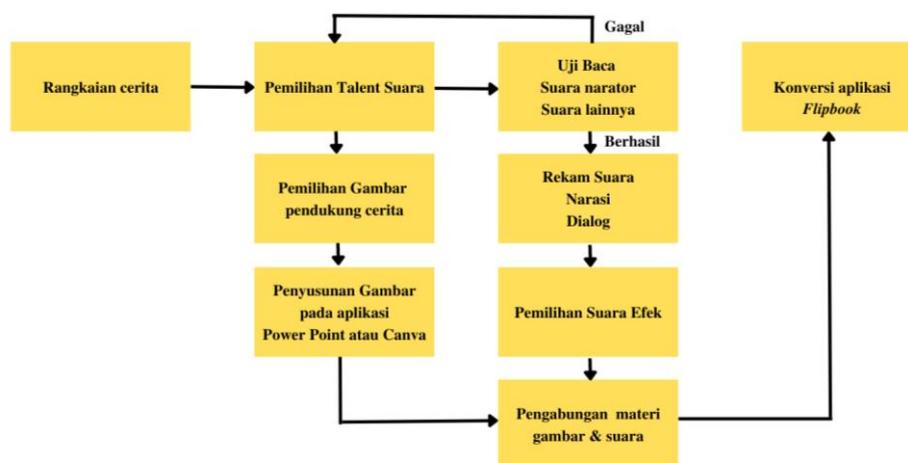
menjadi media yang dikelola dengan pilihan suara yang tepat untuk meningkatkan motivasi interaksi aksi menggeser halaman demi halaman buku, bahkan juga mengikuti arahan dari suara yang meminta anak melakukan sesuatu (Perdana et al., 2021). Bercerita atau dikenal dengan istilah asing *storytelling* menjadi aktivitas yang memiliki daya tarik besar bagi anak. Anak cenderung menyukai cerita yang disampaikan dengan suara yang beraneka bunyi, serta didominasi oleh bagian narator yang membunyikan kalimat dengan intonasi dinamis pada rentang nada yang menimbulkan suasana wibawa atau disebut sebagai tipe suara otoritas. Baik pria maupun wanita untuk membentuk tipe suara otoritas akan menurunkan nada suaranya (Sorokowski, et.all., 2019).

METODOLOGI

Jenis penelitian kualitatif studi kasus terapan yang condong kepada aplikasi baru berupa penerapan dari teknologi terkini di bidang media belajar digital. Studi kasus tentang satu kelompok dalam program kegiatan untuk memperoleh deskripsi yang utuh dan mendalam dari sebuah entitas. Prosedur perolehan data penelitian kualitatif studi kasus diperoleh dari wawancara, observasi, dan arsip.

PEMBAHASAN

Anak usia dini di tahun ini adalah manusia dengan kelahiran pada generasi digital. Interaksi dalam hidupnya telah diwarnai oleh kehadiran perangkat digital. Usia bawah 1 tahun juga telah terpapar dengan perangkat digital pada alat permainan dan alat keseharian untuk hiburan, kemandirian, serta stimulus kerja otak lainnya (Sprenger, 2010). Lingkungan yang dipenuhi oleh interaksi digital ini akan mempengaruhi kerja otak untuk melakukan respon, termasuk respon gerak dalam beraktivitas dengan nuansa sosial emosi. Dalam teknik kegiatan pembelajaran bagi anak usia dibawah 12 tahun yang menggunakan media flipbook dapat dibuat variasi dengan memberi suara narasi selain suara dialog dan suara latar lainnya. Rangkaian proses persiapan pembuatan media flipbook dengan skenario interaksi aktivitas bagi anak adalah melalui skema sebagai berikut:



Gambar 1. Skema alur pembuatan *flipbook*

Rangkaian cerita dibuat dalam bentuk urutan ide yang kemudian dibuat lini cerita dan narasi cerita. Bentuk lini cerita yang diatur dalam model pra visualisasi bingkai demi bingkai yang akan mewakili konsep bentuk buku cerita secara menyeluruh dengan catatan jeda serta selipan suara efek dan teks dialog dan tek narasi (Hart, 2008). Keteraturan ide dapat dibuat dengan model kotak berurutan seperti contoh dibawah ini:

1.	2.	3.	4.	5.	6.
7.	8.	9.	10.	11.	12.

Gambar 2. Kotak cerita

Setiap kotak mewakili halaman buku yang akan dibuat dengan media *flipbook*. Sebuah kotak dalam urutan diatas kemudian diuraikan menjadi dokumen teknis bagi penyusun gambar dan pemilihan talent suara dengan kelengkapan catatan jenis suara efek yang diperlukan serta sentuhan warna dan jenis karakter yang akan dijadikan tokoh utama cerita.

Penyusunan cerita dapat juga menggunakan aplikasi Articulate Storyline yang telah lengkap menyimpan semua data rencana konsep dan mewujudkan hasil sebuah rangkaian cerita (Chiason, 2015).

SKRIP TEKNIS

CERITA ANAK - FABEL

TALENT SUARA

XYZ - Narator
 D 1 - Dialog dengan suara santai
 D 2 - Dialog dengan suara tegang
 D 3 - Dialog dengan suara panik, sedih
 D 4 - Dialog dengan suara ceria

SCENE 1

XYZ Pada suatu hari di hutan dekat desa
 Ada seekor kancil yang santai mengunyah rumput

D 1 HHmmm segar sekali cuaca hari ini

SCENE 2

Catatan

SUARA EFEK

Ranting patah
 Angin di sela daun

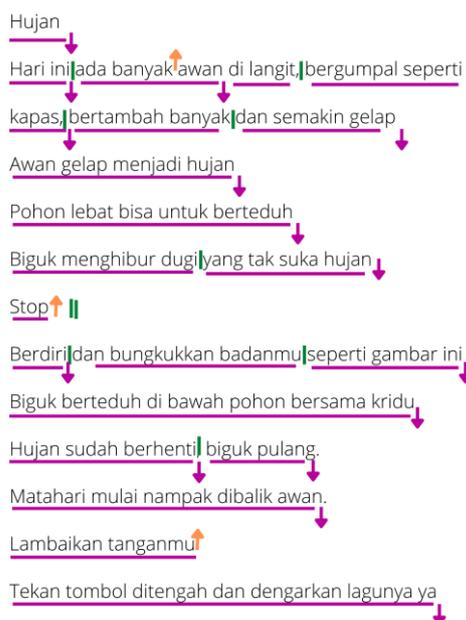
Kicau burung jauh

Gambar 3. Contoh skrip talent

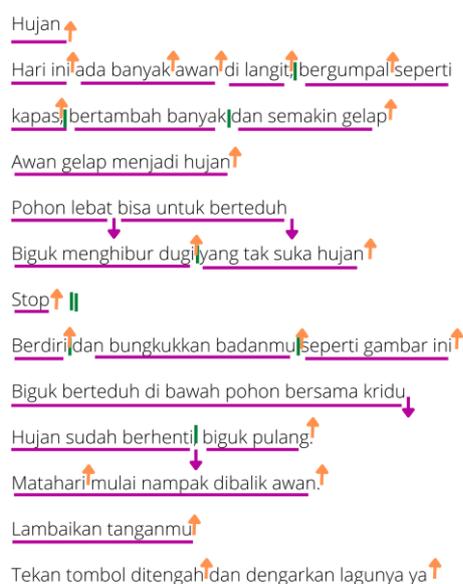
Lini cerita yang telah diubah menjadi naskah narasi kemudian akan diuji baca oleh talent suara yang dipilih. Talent suara yang lolos adalah yang memiliki tipe suara otoritatif mengacu pada penelitian Sorokowski, 2019, yang melakukan eksperimen terhadap nada dan ketinggian suara serta frekuensi saat membaca atau berkomunikasi. Penggunaan teknik modulasi udara melalui pita suara dengan kelenturan otot leher dapat menghasilkan suara narator yang memicu persepsi arahan yang tegas dan memicu pendengar untuk mematuhi pesan dari narator.

Dalam rangkaian cerita diselipkan beberapa kegiatan yang meminta anak melakukan aktivitas gerak seperti jalan binatang, bunyi binatang, serta interaksi anak-anak seperti melompat, berdiri, jongkok, dan menjawab pertanyaan. Kombinasi bercerita dengan arahan interaksi ini kemudian dipadukan disertai suara efek untuk digunakan oleh anak-anak.

Sebagai pembanding dibuat cerita anak dalam media flipbook yang tidak memiliki rekaman suara dengan tipe otoritatif. Perbedaan antara kedua flipbook ini kemudian dicatat oleh pendamping anak yang mengamati respon anak pada momen arahan interaksi diminta untuk dilakukan. Narasi yang direkam menjadi audio menggunakan panduan intonasi sebagai berikut:



Gambar 1. Intonasi flipbook A



Gambar 2. Intonasi flipbook B

Perbedaan intonasi pada audio flipbook A dan B kemudian diperdengarkan kepada responden, anak usia 4-6 tahun di TK Asyiyah Johar Baru, Jakarta Pusat. Kuesioner kepada pendamping anak untuk mengambil data respon dari flipbook A dan flipbook B ditampilkan pada tabel dibawah ini.

No	Pertanyaan	Informasi
1	Apakah anak dapat mengikuti cerita sampai selesai	(isian narasi dari komunikasi tanya jawab dengan guru pendamping responden)
2	Apakah anak menggeser halaman flipbook sendiri	
3	Apakah anak mau mengikuti arahan narator untuk melakukan kegiatan pada halaman jeda khusus yang disiapkan	
4	Apakah anak dapat menceritakan kembali alur kisah dan mengenali tokoh cerita	

Tabel 1. Kuesioner Pengambilan Informasi Kegiatan

Hasil yang diperoleh dari data yang masuk didapatkan bahwa flipbook A dengan suara narator otoritatif saat meminta aktivitas dilakukan anak lebih/kurang diikuti anak, dibanding flipbook B dengan suara intonasi narator yang cenderung meningkat. Dari 24 siswa usia 4 - 6 tahun diperoleh respon sebagai berikut:

No	Flipbook A	Ya	Tidak	
1	Apakah anak dapat mengikuti cerita sampai selesai	24	0	100%
2	Apakah anak menggeser halaman flipbook sendiri	22	2	91,67%
3	Apakah anak mau mengikuti arahan narator untuk melakukan kegiatan pada halaman jeda khusus yang disiapkan	18	6	75%
4	Apakah anak dapat menceritakan kembali alur kisah dan mengenali tokoh cerita	19	5	79,17%

Tabel 2. Data Pengambilan Informasi Flipbook A

Flipbook dengan suara otoritatif direspon oleh 75% responden dengan mengikuti gerakan dan arahan yang diminta pada halaman target kegiatan. 100% responden menyelesaikan kegiatan dan 91,67% responden aktif melakukan interaksi pada flipbook.

No	Flipbook B	Ya	Tidak	
1	Apakah anak dapat mengikuti cerita sampai selesai	23	1	95,83%
2	Apakah anak menggeser halaman flipbook sendiri	19	5	79,17%

3	Apakah anak mau mengikuti arahan narator untuk melakukan kegiatan pada halaman jeda khusus yang disiapkan	12	12	50%
4	Apakah anak dapat menceritakan kembali alur kisah dan mengenali tokoh cerita	19	5	79,17%

Tabel 3. Data Pengambilan Informasi Flipbook B

Flipbook dengan jenis suara yang menggunakan intonasi meningkat tanpa nuansa otoratif direspon hanya oleh 50% responden. Perbedaan tak bermakna bagi responden menyelesaikan aktivitas dengan flipbook tipe A maupun B untuk menyelesaikan mengikuti sampai selesai. Minta interaksi mandiri pada flipbook berkurang pada model B dibanding model A untuk membalikkan halaman flipbook.

Kemampuan menceritakan kembali cerita pendek dari flipbook A dan B tidak berbeda pada kemampuan anak untuk menceritakan kembali.

KESIMPULAN

Penggunaan tipe nada suara otoritatif sebagai kombinasi media digital flipbook pada kegiatan bercerita dapat memicu interaksi anak dengan motivasi lebih baik dibandingkan penggunaan suara dengan nada meningkat yang kurang mendukung arahan dalam aktivitas. Anak dengan usia lebih besar cenderung sanggup mengikuti arahan aktivitas walau terdapat perbedaan jenis intonasi suara, namun pada anak dengan usia lebih muda diamati pengaruh perbedaan intonasi memiliki makna dalam persepsi arahan di tengah cerita. Dapat disebutkan bahwa jenis suara otoratif yang dibentuk dengan intonasi nada menurun pada akhir bunyi kalimat memberikan respon lebih baik pada anak untuk memahami adanya instruksi dibandingkan dengan kalimat yang seluruhnya menggunakan intonasi meningkat dengan kecenderungan menampilkan kegembiraan atau keceriaan bagi anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Abror A, Muhammad, et al. "Digital Flipbook Empowerment as A Development Means for History Learning Media." *Jurnal Pendidikan Indonesia*, vol. 8, 2019, <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPI/article/view/24122/14635>.
- Charles Sturt University. "The Impact of a Sound Amplification System in a Preschool Setting: Children's and Educators' Perspectives." *ASIA-PACIFIC JOURNAL OF RESEARCH IN EARLY CHILDHOOD EDUCATION*, vol. 11, no. Early Childhood, 2017, 7, pp.21.
- Donohue, Chip, editor. *Technology and Digital Media in the Early Years: Tools for Teaching and Learning*. Taylor & Francis Group, 2014. Accessed 5 April 2022.
- Fatwa, Islami. "Kesiapan menghadapi Trend dan Inovasi Karya Tulis Ilmiah pada Era Revolusi Industri 4.0." PROSIDING SENAT "SEMINAR NASIONAL TEKNOLOGI". *CREATIVE AND INNOVATIVE EDUCATION IN THE*

- INDUSTRY 4.0: THE CURRENT*, YOGYAKARTA, UNY Press, 11 APRIL 2019.
- Hart, John. *The Art of the Storyboard*. Burlington, MA 01803, USA, Published by Elsevier, Inc, 2008.
- Perdana, Meylani Astino, et al. "Digitalization of Learning Media through Digital Book Development Using the Flipbook Application." *JURNAL PENDIDIKAN DAN PENGAJARAN*, vol. 54, no. Research implication for Global Relevance, 2021, pp 263-272. *undiksha.ac.id*, <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPP>.
- Phelan, James. "Voice, tone, and the rhetoric of narrative communication." *Language and Literature: International Journal of Stylistics*, vol. 23, no. February 1, 2014, February 9, 2014, pp. 49-60. *SAGE Journals*, <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/0963947013511723>.
- Rahiem, Maila D. H. "Storytelling in early childhood education: Time to go digital." *International Journal Of Child Care and Education Policy*, vol. 4, no. 2021, 2021, <https://ijccep.springeropen.com/articles/10.1186/s40723-021-00081-x>.
- Rodríguez, Carmen Lucena, et al. "Digital Storytelling in Education: A Systematic Review of the Literature." *Review of European Studies*, vol. 13, 2021, <https://www.ccsenet.org/journal/index.php/res/article/view/0/45027>.
- Sorokowski, Piotr, et al. "Voice of Authority: Professionals Lower Their Vocal Frequencies When Giving Expert Advice." *Journal of Nonverbal Behavior*, vol. 43, 2019, pp. 257–269.
- Sprenger, Marilee. *Brain-Based Teaching in the Digital Age*. Association for Supervision and Curriculum Development, 2010. Accessed 5 April 2022.
- Sutama, I Wayan, et al. "PENGEMBANGAN E-MODUL "BAGAIMANA MERANCANG DAN MELAKSANAKAN PEMBELAJARAN UNTUK MEMICU HOTS ANAK USIA DINI MELALUI OPEN ENDED PLAY" BERBASIS NCESOF FLIP BOOK MAKER." *SELING Jurnal Program Studi PGRA*, vol. 7, 2021, P. 91-101. *seling; pgra; stitnu al hikmah; jurnal*, <https://drive.google.com/drive/u/0/folders/1y3tm-8bUrBPPtcXOvoFGPjm6ypRtola7>.
- Walter, Ekaterina, and Jessica Gioglio. *The Power of Visual Storytelling: How to Use Visuals, Videos, and Social Media to Market Your Brand*. McGraw-Hill Education, 2014.