



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Metodologi Pengumpulan Data

Jenis data yang diperlukan dalam perancangan komik interaktif sejarah proklamasi Indonesia adalah data dalam bentuk kualitatif. Data kualitatif didapatkan melalui observasi non-partisipatif berupa pengamatan langsung ke lapangan, wawancara, *focus group discussion* (FGD), dan studi referensi.

3.1.1. Observasi Non-Partisipatif

Pengumpulan data dilakukan dengan pergi ke lokasi dan mengamati secara langsung di lapangan.

3.1.1.1. Museum Perumusan Naskah Proklamasi

Observasi dilakukan pada hari Selasa tanggal 24 Juli. Penulis memilih lokasi Museum Perumusan Naskah Proklamasi (MUNASPROK) sebagai lokasi observasi karena MUNASPROK adalah lokasi terjadinya peristiwa perumusan naskah proklamasi.

Peristiwa perumusan naskah proklamasi dilakukan di kediaman Laksamana Maeda, yang dirumuskan oleh Soekarno, Hatta dan Achmad Soebardjo. Laksamana Maeda mau meminjamkan rumahnya karena beliau adalah teman baik Achmad Soebardjo. Perumusan ini dilaksanakan pada tanggal 17 Agustus dini hari yang akhirnya selesai pada pukul 04.00 pagi. Kediaman Maeda kini dijadikan Museum Perumusan Naskah Proklamasi dan mengabadikan isi museum seperti lokasi sedia kala.



Gambar 3.1. Museum Perumusan Naskah Proklamasi

Ruang pertama merupakan ruang tamu yang juga digunakan sebagai ruang kantor Maeda. Dalam ruangan ini juga diberi banyak tulisan penjelasan mengenai tokoh yang datang dalam peristiwa perumusan dan peristiwa pengesahan naskah proklamasi.



Gambar 3.2. Ruang Pertama Museum Perumusan Naskah Proklamasi

Ruang kedua merupakan lokasi Soekarno dan Hatta mengadakan rapat bersama dengan pengurus lain seperti B.M. Diah dan Soediro di meja bundar. Pada ruang inilah *draft* naskah proklamasi ditulis oleh Soekarno dengan tangannya sendiri.



Gambar 3.3. Ruang Kedua Museum Perumusan Naskah Proklamasi

Ruang ketiga terdapat piano dan dekat bawah tangga menuju ke lantai dua. Di ruangan inilah Soekarno dan Hatta menandatangani naskah proklamasi setelah terjadi perdebatan atas wakil Indonesia yang akan menandatangani naskah proklamasi. Dalam ruangan ini terdapat ketiga boneka lilin Soekarno, Hatta, dan Achmad Soebardjo.



Gambar 3.4. Ruang Ketiga Museum Perumusan Naskah Proklamasi

Ruang keempat ialah ruangan lokasi Sayuti Melik mengetik naskah proklamasi yang ditemani oleh B.M. Diah dengan meminjam mesin ketik

dari angkatan laut Jerman. Dalam ruangan ini juga terdapat boneka lilin B.M. Diah dan Sayuti Melik.



Gambar 3.5. Ruang Keempat Museum Perumusan Naskah Proklamasi

Properti dalam museum masih dijaga agar mempertahankan bentuknya masih seperti era masa proklamasi. Lampu, ubin, meja, dinding, peralatan dan fasilitas masih dijaga agar pengunjung dapat merasakan suasana dari masa tersebut dan sebagai perlindungan momen peristiwa proklamasi. Warna cat yang digunakan tidak terlalu banyak, hanya terdiri atas warna kuning dan putih, dengan warna biru pada gorden dan warna merah pada karpet. Setiap ruangan dalam museum cukup luas, mampu menampung 60 orang baik dari golongan tua ataupun muda. Tidak hanya ruangan, lapangan depan dan belakang museum juga luas, khas arsitektur era *art deco* pada lokasi Menteng.

3.1.1.2. Taman Proklamasi

Observasi dilakukan pada hari Kamis tanggal 1 Agustus jam setengah 3 sore. Penulis memilih lokasi Taman Proklamasi sebagai lokasi observasi karena pada lokasi inilah pembacaan naskah proklamasi dikumandangkan.

Lokasi ini tadinya merupakan kediaman dari Soekarno, namun setelah beliau pindah ke istana negara, kediamannya pun dirubuhkan dan dibangun tugu proklamasi.



Gambar 3.6. Tugu Proklamasi

Pada awalnya tugu ini bernama Tugu Peringatan Satoe Tahoen Repoeblik Indonesia. Sesuai namanya, tugu ini dibangun untuk memperingati satu tahun setelah proklamasi Indonesia. Tugu ini ialah monumen pertama yang dibangun di Taman Proklamasi. Tugu ini diprakarsai oleh beberapa tokoh perempuan anggota dari Pemuda Puteri Indonesia (PPI), karenanya terdapat tulisan “Atas Oesaha Wanita Djakarta” yang tertera pada tugu berbentuk obelisk kecil itu.



Gambar 3.7. Tugu Petir

Monumen ini menandai lokasi Soekarno berdiri dan membacakan teks proklamasi. Nama lain tugu ini adalah Tugu Kilat yang dibangun dengan tinggi 17 meter sesuai tanggal kemerdekaan dan terpasang simbol petir di puncak tugunya. Tugu ini dinamakan Tugu Petir juga karena suara Soekarno menggelegar bagaikan petir. Simbol petir dilambangkan sebagai gemuruh proklamasi kemerdekaan Indonesia. Peletakkan batu pertamanya dilakukan oleh Soekarno sendiri pada 1 Januari 1961. Pada dasar monumen tersebut tertera tulisan logam “Disinilah Dibatjakan Proklamasi Kemerdekaan Indonesia pada Tanggal 17 Agustus 1945 djam 10.00 pagi oleh Soekarno dan Hatta”.



Gambar 3.8. Monumen Pahlawan Proklamator Soekarno-Hatta

Terdapat 2 patung perunggu yang membentuk Soekarno dan Hatta. Pengukir patung Soekarno dan Hatta adalah seorang pengukir nasional, Nyoman Nuarta dari Bali. Di belakang kedua patung tersebut, terdapat 17 pilar yang menandakan hari dikumandangkannya proklamasi. Bulan 8 yang disimbolkan dengan tinggi pilar tertinggi yang berada di tengah, yaitu meter. Tahun 45 yang ditandakan dengan total undakan yang berada di pilar. Dan 5 pilar kecil yang berada di antara 17 pilar dan patung Soekarno dan Hatta menandakan ideologi negara Indonesia, Pancasila. Tahun yang tertera pada ukiran naskah di antara kedua patung dituliskan 05 karena pada saat itu Indonesia masih menggunakan tahun Jepang, tahun 2605. Tujuan dibangunnya monumen ini ialah sebagai bentuk rasa terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya bagi para pejuang, khususnya para pendiri bangsa.

Dari obeservasi yang dilakukan ke Taman Proklamasi, dapat disimpulkan, teras yang dimiliki Soekarno untuk menampung rakyat cukup luas. Sesuai dengan permintaan beliau saat difasilitasi rumah oleh pihak

Jepang. Jarak dari kediaman Soekarno dan Laksamana Maeda tidak terlalu jauh bila menggunakan transportasi mobil. Sehingga tidak membutuhkan waktu lama untuk sampai ke kediaman Soekarno saat perumusan naskah proklamasi pada 17 Agustus 1945.

3.1.2. Wawancara

Pengumpulan data mengenai tema komik interaktif dilakukan di Museum Perumusan Naskah Proklamasi pada tanggal 1 Agustus pukul 13.00 hingga 15.30 dengan seorang kurator museum bernama Jaka Perbawa. Pak Jaka mulai bekerja dari tahun 2008 sampai tahun 2012 sebagai edukator museum, setelahnya hingga tahun 2019 mulai bekerja sebagai kurator. Beliau seorang lulusan S1 ilmu sejarah dari Universitas Padjajaran dan S2 arkeolog dari Universitas Indonesia.

3.1.2.1. Wawancara dengan Jaka Perbawa

Kesimpulan dari hasil wawancara bersama Bapak Jaka Perbawa, proklamasi ialah peristiwa lahirnya sebuah bangsa baru, dengan adanya proklamasi, bangsa Indonesia resmi berdiri dan dilahirkan. Para rakyat juga mulai memiliki hak sebagai warga negara. Karenanya bangsa Indonesia perlu mengingat dan merefleksikan apa yang sudah diperjuangkan dari generasi sebelumnya. Ketika seluruh golongan menyatukan nama sebagai bangsa Indonesia dan memperjuangkan kemerdekaan Indonesia. Karena perjalanan bangsa Indonesia hingga mendapatkan kemerdekaan melalui berbagai tahap dengan waktu yang lama oleh berbagai golongan dan beragam daerah.

Proses terjadinya proklamasi melalui perjalanan yang panjang dan tidak mudah. Adanya perbedaan pendapat antara golongan tua seperti Soekarno dan Hatta dengan golongan muda seperti Wikanda dan Darwis mengenai waktu diproklamasikannya kemerdekaan Indonesia. Golongan muda yang mengira golongan tua mengikuti putusan Jepang karena sudah terpengaruh oleh Jepang akibat difasilitasi berbagai hal seperti rumah, transportasi, pembantu, dokter dan berbagai fasilitas lainnya. Padahal alasan golongan tua mengikuti dan mendengarkan Jepang adalah agar mereka dapat belajar mengenai tata-cara pembentukan suatu negara. Karenanya, saat peristiwa penculikan di Rengasdengklok, saat golongan tua dan muda bertemu dan bertukar pikiran, barulah terjadi peleburan pendapat antar kedua golongan tersebut. Malamnya, Achmad Soebardjo pun menjemput Soekarno dan Hatta ke Jakarta setelah menjanjikan kemerdekaan Indonesian pada esok harinya kepada golongan muda.

Setelahnya, Soekarno, Hatta dan Achmad Soebardjo sampai ke Jakarta. Mereka pun menemui Maeda lalu pergi ke Gunseikan untuk menanyakan janji kemerdekaan Indonesia. Namun Yamamoto menolak temu hingga akhirnya mereka dialihkan untuk bertemu Nishimura. Saat mereka bertemu dengan Nishimura, Nishimura mengatakan kalau Jepang sudah tidak punya wewenang untuk menjanjikan kemerdekaan Indonesia dan hendak mengingkari janji tersebut. Mendengar hal tersebut, Soekarno pun marah dan meninggalkan Gunseikan. Setelah berunding mereka pun memutuskan untuk mulai merumuskan naskah proklamasi di kediaman

Maeda.

Perumusan naskah dilakukan jam 2 dini hari oleh Soekarno, Hatta dan Achmad Soebardjo dan disaksikan oleh 50 hingga 60 rakyat. Setelah naskah selesai dirumuskan dan diketik oleh Sayuti Melik, naskah pun ditanda-tangani oleh Soekarno dan Hatta selaku wakil dari bangsa Indonesia. Perumusan selesai jam 4 pagi dan para golongan pun kembali ke rumah masing-masing setelah memutuskan lokasi pembacaan naskah proklamasi. Pada pukul 10 pagi, proklamasi dibacakan oleh Soekarno dan Hatta, di teras kediaman Soekarno. Selain pembacaan proklamasi, dilaksanakan upacara dengan pengibaran bendera merah putih yang dijahit oleh Fatmawati. Hari itu 17 Agustus 1945, Indonesia menyatakan dirinya sebagai negara merdeka, terlepas dari nama negara jajahan.

Syarat terbentuknya sebuah negara ada 4 yaitu, rakyat, wilayah, pemerintahan, dan pengakuan dari negara lain. Mengetahui hal tersebut, rakyat Indonesia dengan segera menyebarkan berita kemerdekaan Indonesia semenjak Soekarno memproklamasikan naskah proklamasi. Penyebaran dilakukan hingga ke negara lain agar mendapatkan pengakuan dari negara tersebut. Melihat semangat juang dari bangsa Indonesia, Amerika yang hendak memberikan Indonesia kepada Belanda pun terkejut dan mulai membatalkan penyerahan tersebut. Negara lain yang sudah mengakui kemerdekaan Indonesia juga turut mendukung kemerdekaan Indonesia dan memandang sinis Belanda yang masih kekeh mempertahankan Indonesia sebagai negara jajahannya. Dengan agresi

militer, pada akhirnya, Belanda pun memutuskan untuk tidak menjadikan Indonesia sebagai negara jajahannya, dan mengakui nama Indonesia.



Gambar 3.9. Wawancara dengan Jaka Perbawa

Data mengenai studi *environment* didapatkan melalui wawancara dengan 2 narasumber, Wilson Tjandra, selaku founder “Mintsphere” dan Azizah Assattari, selaku CEO dari “Lentera Nusantara”. Wawancara dengan Wilson dilakukan pada tanggal 6 Mei 2019 di Universitas Multimedia Nusantara sementara wawancara dengan Azizah dilakukan dari tanggal 18 Agustus hingga 24 September 2019 melalui surel.

3.1.2.2. Wawancara dengan Wilson Tjandra

Berdasarkan hasil wawancara dengan Wilson, untuk merancang suatu *environment* yang baik dapat dapat diidentifikasi oleh pembaca, perancang harus terlebih dahulu mencari referensi dari gaya visual yang akan diaplikasikan. Setelah pengumpulan referensi, pembuatan sketsa dari lokasi di dunia nyata juga dapat membantu agar terbiasa dengan gaya visual referensi yang ditentukan.

Perancangan *level design* yang sudah ditentukan sebagaimana agar terasa *natural* saat dimainkan. *Flow* dan *Pacing* yang sudah direncanakan sehingga pembaca sendiri merasa tidak adanya ketidaknyamanan dan terasa *natural*. Untuk mencapai hal tersebut, diperlukan *user test* secara berulang sehingga *level designer* dapat membuat *flow* dan *pacing* yang sesuai.

Dalam wawancaranya, Wilson juga mengatakan bahwa hal terpenting dalam pembuatan *environment* adalah pencahayaan. Karena pencahayaan dapat menentukan lokasi latar belakang, lokasi objek, maupun waktu durasi berlangsung. Dengan pencahayaan, pembaca dapat mengetahui suasana dan situasi sebuah *environment*. Untuk membuat sebuah *environment* agar terasa lebih nyata, observasi dari game lain dapat digunakan sebagai membantu referensi sehingga *environment* dapat lebih dirasakan dan tergambarkan oleh perancang *environment*. Selain itu, observasi juga dapat dilakukan untuk menentukan jenis *style* visual yang digunakan dalam perancangan sesuai target usia.



Gambar 3.10. Wawancara dengan Wilson Tjandra

3.1.2.3. Wawancara dengan Azizah Assattari

Berdasarkan hasil wawancara melalui *email* dengan Azizah Assattari, hal penting yang perlu diperhatikan dalam merancang sebuah komik adalah segi artistik dari desain visual yang dirancang dan segi *storytelling* penyampaian sebuah kisah.

Ketertarikan pembaca bergantung pada segi artistik maka sangat penting untuk melakukan riset terhadap gaya visual dan teknik pewarnaan yang digunakan dalam perancangan tidak lupa untuk menyelipkan ciri khas pribadi dalam penyampaian tersebut. Perhatikan juga detail-detail kecil lainnya seperti penggunaan *lineart* dan warna. *Lineart* dan warna yang digunakan dipilih dengan memperhatikan tema dan target usia dari komik yang akan dirancang. Dalam penggunaan warna, perlu diperhatikan suasana adegan pada panel agar perancangan *environment* dapat menekankan suasana adegan yang ingin disampaikan. Untuk menekankan suasana juga dapat menggunakan garis seperti pada adegan yang serius dan tegang.

Sementara dalam segi *storytelling*, gunakan penyampaian kisah yang mudah dimengerti dan lebih *relatable* dari sisi pembaca. Alur dirancang agar lebih dapat menarik emosi pembaca. Tidak lupa untuk memperhatikan penggunaan *paneling* agar tidak membingungkan dan mudah dibaca.



admin@lentera-nusantara.com

to me

Aug 28, 2019, 11:02 AM



Pada 2019-08-14 17:04, AGATHA AMORITA TULUS (00000013489) menulis:

1. Segi artistik merupakan salah satu hal terpenting dalam pembuatan komik, namun hal yang perlu diperhatikan adalah dalam segi story-telling dan character creation, serta relatability dengan pembaca, alur panel/panelling yg baik

2. Karakter yang baik adalah karakter yang memiliki karakteristik yang konsisten namun tetap memiliki development yang baik seiring jalannya cerita. Jenis karakter yang digunakan pun akan memengaruhi environment yang cocok digunakan. Ide desain awalnya menarik dan terutama untuk karakter, memiliki siluet yang unik, karena tidak bisa dipungkiri desain yang menarik akan juga memikat perhatian.

Dan kemudian, apakah sesuai dengan tema dan cerita yang akan disampaikan, kemudian lanjut ke hal-hal dan detail kecil lainnya seperti penggunaan lineart dan warna.

3. Iya, namun tetap harus memiliki ciri khas tersendiri sehingga tidak menjadi cliché walau terkadang komikus pun akan tetap menyelipkan cara untuk menyampaikan visinya secara kreatif.

4. Penentuan warna yang tepat dapat disesuaikan dengan genre komik yang akan dibuat, misalnya jika genre slice-of-life tentunya akan menggunakan warna yang lebih cerah dibanding dengan genre horror. Genre pun dapat menyesuaikan dengan target user yang ingin dicapai, tergantung dengan target market, sebagai contoh anak-anak akan lebih tertarik kepada hal-hal yang lucu dan memiliki palet warna yang cerah, namun hal tersebut akan lebih susah ditentukan bagi orang dewasa karena memiliki selera yang beragam.

5. Warna background dan ekspresi karakter dapat menekankan suasana yang sedang dialami dengan menggunakan warna yang lebih desaturasi untuk adegan downfall, atau warna cerah untuk memberikan kesan dimana secercah harapan muncul, atau untuk adegan yang tense dengan penggunaan lebih banyak garis, dsb.

6. Ada, karena dalam segi tema pasti ada saja yang tertarik dengan tema yang digunakan, namun harus disupport dengan artistik, story, dan karakter yang menarik. Biasanya seperti yang disebutkan, dengan menggunakan desain yang menarik dan alur penyampaian cerita yang menarik dengan panelling.

Terima kasih atas waktunya.

Azizah Assattari

Gambar 3.11. Wawancara dengan Azizah Assattari

3.1.3. Focus Group Discussion (FGD)

Penulis melakukan FGD sebanyak dua kali dengan target usia peserta sesuai dengan target usia perancangan, yaitu 15-19 tahun. FGD dilakukan untuk memperoleh pendapat peserta dan informasi yang diketahui oleh peserta terhadap tema perancangan.

3.1.3.1. Focus Group Discussion Mengenai Pemahaman Remaja Terhadap Proklamasi

FGD yang pertama dilakukan di Vihara De Ya pada tanggal 22 September 2019. Peserta FGD berjumlah 5 orang dengan usia 15 hingga 19 tahun. Tiga peserta berdomisili di Jakarta dan 2 lainnya berdomisili di Tangerang. Kesan pertama peserta saat mendengar kata sejarah, mereka tertuju pada konteks masa lalu, sebuah peristiwa yang sudah pernah terjadi. Para peserta mengatakan tidak menyukai sejarah karena dalam pemikiran mereka, sejarah kuat ikatannya dengan pelajaran hafalan.

Seluruh peserta dalam FGD mengatakan tidak mengetahui tentang proklamasi, setelah diberikan penjelasan singkat, barulah para peserta mulai mengingat kembali mengenai peristiwa proklamasi. Namun mereka tidak sepenuhnya mengingat kronologis cerita, hanya pembacaan naskah proklamasi yang kelima peserta rasakan familiar dalam peristiwa proklamasi. Callista (19), ialah satu-satunya yang mengingat adanya peristiwa Rengasdengklok sementara dua peserta yang lain baru mengingat setelah kata Rengasdengklok terucapkan.

Peserta FGD menyebutkan mereka akan lebih tertarik dengan sejarah Indonesia apabila pendekatan dilakukan dengan lebih santai, seperti membaca, berdiskusi atau bermain. Sebagian peserta gemar membaca *webtoon* dan merasa penceritaan sejarah melalui *webtoon* akan lebih menarik dan mudah diserap. Saat ditanyakan, peserta tertarik dengan

pengadaptasian kisah sejarah proklamasi dalam media komik interaktif. Peserta merasa minat mereka akan lebih tinggi saat membaca komik interaktif yang memiliki banyak visual ketimbang hanya membaca buku yang penuh tulisan.



Gambar 3.12. *Focus Group Discussion* Mengenai Pemahaman Remaja Terhadap Proklamasi

3.1.3.2. *Focus Group Discussion* Mengenai Minat Remaja Terhadap Proklamasi

FGD yang kedua dilaksanakan di tempat makan Roti Bakar 88 pada tanggal 1 Oktober 2019. Peserta FGD berjumlah 6 orang dengan usia 19 tahun. Peserta berdomisili di Jakarta, Bekasi dan Jayapura. Kesan pertama peserta terhadap sejarah beragam, ada yang merasa sejarah itu membosankan, ada pula yang merasa sejarah itu menarik. Beberapa kesan peserta juga menyatakan sejarah diabaikan oleh masyarakat sehingga tindakan masyarakat pada masa sekarang tidak memperhatikan implikasi ke depan dan tidak mengingat sejarah ke depannya, sejarah sebenarnya luas untuk dieksplorasi namun pendekatannya dalam edukasi di Indonesia tergolong

boring sehingga para peserta lebih tertarik apabila cara menyampaikan sejarah lebih seru.

Keenam peserta mengatakan bahwa mereka tertarik dengan penceritaan peristiwa sejarah Indonesia yang membahas peristiwa proklamasi. Peserta mengetahui pentingnya proklamasi dalam perjalanan sejarah Indonesia sehingga mereka tertarik dengan cara kisah yang akan disampaikan dan diadaptasikan. Ketika ditanya mengenai media yang akan meningkatkan minat mereka terhadap sejarah, seluruh peserta memberikan jawaban atas media dengan penggunaan visual yang tinggi. Sehingga saat media berupa komik interaktif ditanyakan sebagai media yang digunakan dalam adaptasi, para peserta tertarik untuk membaca komik interaktif tersebut.



Gambar 3.13. *Focus Group Discussion* Mengenai Minat Remaja Terhadap Proklamasi

3.1.3.3. **Kesimpulan *Focus Group Discussion***

Dari hasil *focus group discussion*, disimpulkan bahwa masih banyak anak dengan usia 15-19 tahun yang kurang familiar dengan peristiwa proklamasi dan kurang memiliki minat dalam mengetahui lebih lanjut sejarah proklamasi Indonesia. Perubahan media dapat meningkatkan minat target usia terhadap peristiwa sejarah proklamasi, dan seluruh peserta FGD menyukai penggunaan visual pada media. Peserta menyatakan penggunaan narasi tulisan yang banyak seperti di buku akan membuat mereka lebih mudah bosan. Peserta FGD tertarik dalam membaca sejarah peristiwa proklamasi dalam media komik interaktif, mereka merasa media tersebut dapat meningkatkan minat mereka, ketimbang hanya membaca buku pelajaran belaka.

3.1.4. **Studi Referensi**

3.1.4.1. ***Czechoslovakia 38-89: Assassination***



Gambar 3.14. *Czechoslovakia 38-89: Assassination*

(<https://www.youtube.com/watch?v=lfqvcVIgD-8>, diakses pada 2 September 2019 pukul

11:38 PM)

Czechoslovakia 38-89: *Assassination* adalah sebuah komik interaktif yang mengulik kembali sejarah peristiwa Ceko saat masih dalam penjajahan Nazi. Kisah yang diangkat adalah sejarah dari seorang perempuan yang menyaksikan kakeknya ditangkap oleh pihak Nazi. Pemain diminta berinteraksi dengan para tokoh di dalam kisah.

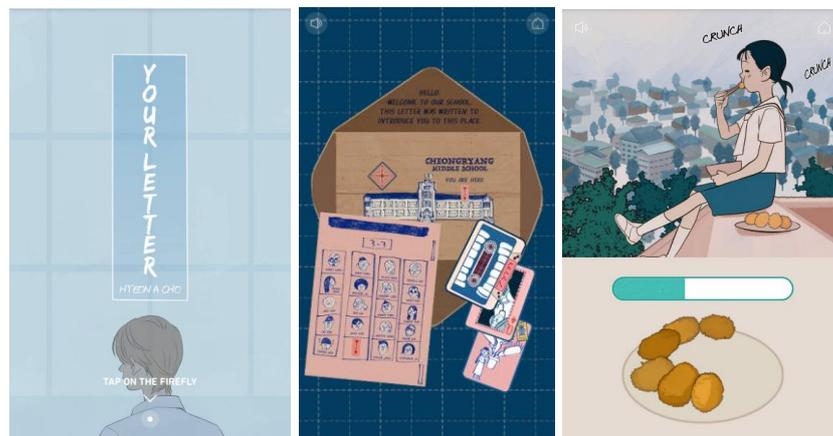
Czechoslovakia 38-89: *Assassination* memberatkan pada sisi kisah dan interaktif. Interaktif dengan pemain menyerupai interaktif dari sebuah visual novel. Pemain diminta untuk memilih pertanyaan yang tepat dan menganalisis jawaban pertanyaan tersebut. Walau akhir dari permainan tidak berubah dikarenakan Czechoslovakia 38-89: *Assassination* diangkat dari kisah nyata, namun kesimpulan dari jawaban yang didapatkan akan berbeda-beda. Komik interaktif ini dirancang sebagai suatu pemecahan solusi dari pembelajaran sejarah dari negara Ceko.

Bentuk visual yang digunakan adalah ilustrasi 2D. *Environment* berupa ilustrasi yang cukup mendetail dengan menggunakan tekstur hingga terlihat lebih realistis. Warna dari *environment* dibuat sepia yang memainkan *swatch* warna yang sama. Pencahayaan pada komik interaktif cukup mendetail sehingga dapat menunjukkan sebuah objek pada komik interaktif. Gaya visual semi realis, sehingga terlihat cukup banyak detail dalam *environment*. *Outline* yang digunakan tidak terlalu tebal dan sedikit kurang rapi. Sementara *shading* digunakan pada sebagian besar *environment* baik secara tegas maupun secara halus seperti *dibblur*. Secara

keseluruhan, gaya visual yang digunakan terasa tegas dan terasa dari tempo dulu.

Penulis menggunakan komik interaktif ini sebagai referensi karena memiliki tujuan yang seragam dengan komik perancangan. Bentuk interaktif yang dimiliki juga menarik dan beragam untuk diaplikasikan. Bentuk visual juga terasa pada target usia yang dikehendaki. Visual yang dapat menunjukkan lokasi dari suatu peristiwa sehingga pembaca dapat lebih merasakan suasana pada cerita. Musik dan efek suara yang digunakan juga sesuai dengan suasana kejadian pada komik interaktif.

3.1.4.2. *Your Letter*



Gambar 3.15. *Your Letter*

(<https://m.webtoons.com/en/promotion/yourletter?from=app#!/scene/1>, diakses pada 2

September 2019 pukul 10:35 PM)

“*Your Letter*” ialah sebuah komik interaktif yang menceritakan mengenai seorang siswi yang *dibully* di sekolahnya hingga ia harus pindah ke sekolah lain. Namun, setelah kepindahannya, ia tak kunjung memiliki teman, hingga pada suatu hari ia menemukan surat misterius di bawah mejanya. Surat

misterius tersebut berisi teka-teki yang memberikan petunjuk mengenai keberadaan surat selanjutnya. Dipenuhi rasa ingin tahu, siswi tersebut pun memecahkan teka-teki yang ada dan menemui surat-surat yang lain. Berkat keberadaan surat tersebut, ia pun mulai memiliki teman. Bersama dengan teman barunya, mereka meencari tahu identitas dari si penulis surat misterius. Komik “*Your Letter*” ini tidak sepenuhnya interaktif, hanya satu chapter berjudul “*Secret Letter*” yang dijadikan interaktif.

Komik interaktif ini tidak hanya menekankan pada kisah namun juga bentuk interaktivitas yang ada. Fitur interaktivitas yang ada berupa menggulir halaman, menyetuk *button* dan menyetuk bagian interaktif yang lain. Pengaplikasian animasi maupun efek dari komik interaktif ini juga cukup baik dan menarik untuk mengajak pembaca semakin imersif. Pembaca diminta untuk membantu tokoh siswi menghabiskan makanannya dengan menyetuk gambar makanan yang ada. Terdapat *background* dan *foreground* dalam *environment* komik dan interaktivitas berada pada *foreground environment*.

Bentuk visual yang digunakan adalah 2D dengan ilustrasi gaya *manga* dengan pewarnaan yang simpel. *Environment* interaktif cukup banyak dan membantu dalam penyampaian kisah dalam komik. Garis dilihat cukup rapih dan penggunaan saturasi warna yang tidak beragam. Pada *background* diberi warna yang jauh lebih pucat untuk menentukan jarak dalam visual. *Shading* kurang terlihat namun tidak berpengaruh dalam cerita. Bila terdapat daerah yang harus diklik, terdapat properti khusus yang

menandakan perlunya pembaca mengklik bagian tersebut atau properti dapat bergerak sebagai petunjuk kepada pembaca. Secara keseluruhan, visual dari komik interaktif “*Your Letter*” terasa santai, dengan musik yang rileksasi sehingga pembaca merasa nyaman dengan suasana dalam komik interaktif.

Penulis mengambil “*Your Letter*” sebagai referensi karena bentuk interaktif yang menarik dan beragam untuk diaplikasikan. Bentuk panel yang *terlayout* dengan baik dan tersusun sebagaimana pembaca tetap merasa nyaman. Musik dan efek suara juga meningkatkan pengalaman pembaca ke dalam kisah. *Font* yang digunakan terkesan santai dan nyaman seperti bentuk tulisan tangan.

3.1.4.3. *Tell Me Your Secret*



Gambar 3.16. *Tell Me Your Secret*

(<https://pbs.twimg.com/>, diakses pada 2 September 2019 pukul 11:39 PM)

Komik interaktif ini terinspirasi dari sebuah kisah nyata mengenai misi Henry Tizard ke Amerika Serikat ketika perang dunia 2. Misi ini lebih dikenal dengan nama Misi Tizard, misi untuk membagikan rahasia teknologi dari Inggris kepada pihak Amerika yang saat itu ada pada kedudukan netral. Pada Agustus 1940, Henry pergi ke Amerika untuk

menyerang mendapatkan bantuan dari pihak Amerika melawan pihak Nazi yang berniat untuk menyerang pantai Inggris.

Komik interaktif *Tell Me Your Secret* ini memiliki bentuk interaktivitas yang menyerupai visual novel dan *game*. Pemain harus dapat memilih rahasia yang tepat untuk diberikan kepada Amerika. Pemain memilih 3 dari 8 rahasia penting negara Inggris untuk dibawa ke Amerika. Setelahnya, pemain harus dapat memilih pilihan tindakan yang tepat agar mendapat kepercayaan dari Amerika. Pemain akan diberikan 6 pilihan untuk setiap pertemuan atas ketiga rahasia yang dipilih. Pilihan yang tepat akan mendapat kepercayaan Amerika dan membatalkan invasi Jerman ke Inggris.

Bentuk visual yang digunakan adalah ilustrasi 2D dengan gaya visual semi realis-kartunis. *Environment* yang memiliki *outline* hitam tebal dengan warna *dull*. *Environment* diberikan tekstur '*paper*' dan penggunaan bayangan berupa *block shadow*. Bagian yang diklik ataupun terkena cursor akan menunjukkan animasi khusus. Secara keseluruhan, komik interaktif *Tell Me Your Secret* memiliki visual yang berkesan gelap, misterius, dan serius.

Penulis mengambil *Tell Me Your Secret* sebagai referensi dikarenakan tema kisah dan bentuk interaktif yang banyak dan mempengaruhi jalur cerita. Terdapat beberapa *ending* dari kisah walau kisah diangkat dari kisah nyata membuat *Tell Me Your Secret* tidak terasa monoton dan lebih seru untuk dimainkan. Komik interaktif *Tell Me Your*

Secret dapat menjadikan komik bergenre sejarah edukasi menjadi lebih menarik untuk dibaca dan dimainkan.

3.1.5.4. Analisa

Studi referensi dinilai berdasarkan teori yang telah dijabarkan di atas, yakni *lighting* dan *shadow*; *Setting*, *location* dan *theme*; dan interaktivitas *environment* pada media.

Tabel 3.1. Tabel analisa studi referensi

	Czechoslovakia 38-89: <i>Assassination</i>	<i>Your Letter</i>	<i>Tell Me Your Secret</i>
<i>Lighting & Shadow</i>	Pencahayaan mendetail, hampir seluruh objek memiliki <i>lighting & shadow</i>	Tidak banyak penggunaan <i>lighting</i> dan <i>shadow</i> . Namun <i>environment</i> masih dapat dibedakan dan jarak masih dirasakan	<i>Lighting</i> cukup digunakan. <i>shadow</i> tidak terasa natural, penggunaan beberapa warna untuk menciptakan <i>lighting & shadow</i>
<i>Setting, Location & Theme</i>	Penggambaran <i>environment</i> dengan <i>mentracing</i> dari peristiwa nyata sehingga <i>environment</i> terasa realis dan nyata	Penggambaran <i>environment</i> memperhatikan <i>setting, location & theme</i> sesuai dengan cerita	<i>Setting, Location & Theme</i> cukup diperhatikan namun penggambaran kurang detail
Interaktifitas <i>environment</i>	Animasi yang bergerak apabila <i>ditap</i> oleh pemain. Pemain dapat mengubah akhir cerita dengan jalan cerita yang berbeda-beda untuk mendapatkan informasi beragam	Terdapat beragam fitur interaktivitas dalam <i>foreground environment</i> . Interaktifitas memengaruhi laju cerita namun tidak mengubah cerita	Pemain dapat mengubah akhir cerita dengan jalan cerita yang berbeda-beda

Berdasarkan hasil analisa di atas, kesimpulan yang didapatkan adalah penggunaan *lighting* dan *shadow* yang dapat menunjang *setting, location & theme*. Dikarenakan *lighting* dan *shadow* dapat memberikan sudatu gambaran atas tekstur dan bentuk dari objek sehingga penyusunan yang dari objek tersebut dapat menggambarkan *setting, location & theme* yang semakin terstruktur. Interaktivitas dalam *environment* kurang beragam dikarenakan interaktivitas berada pada karakter maupun pada UI/UX.

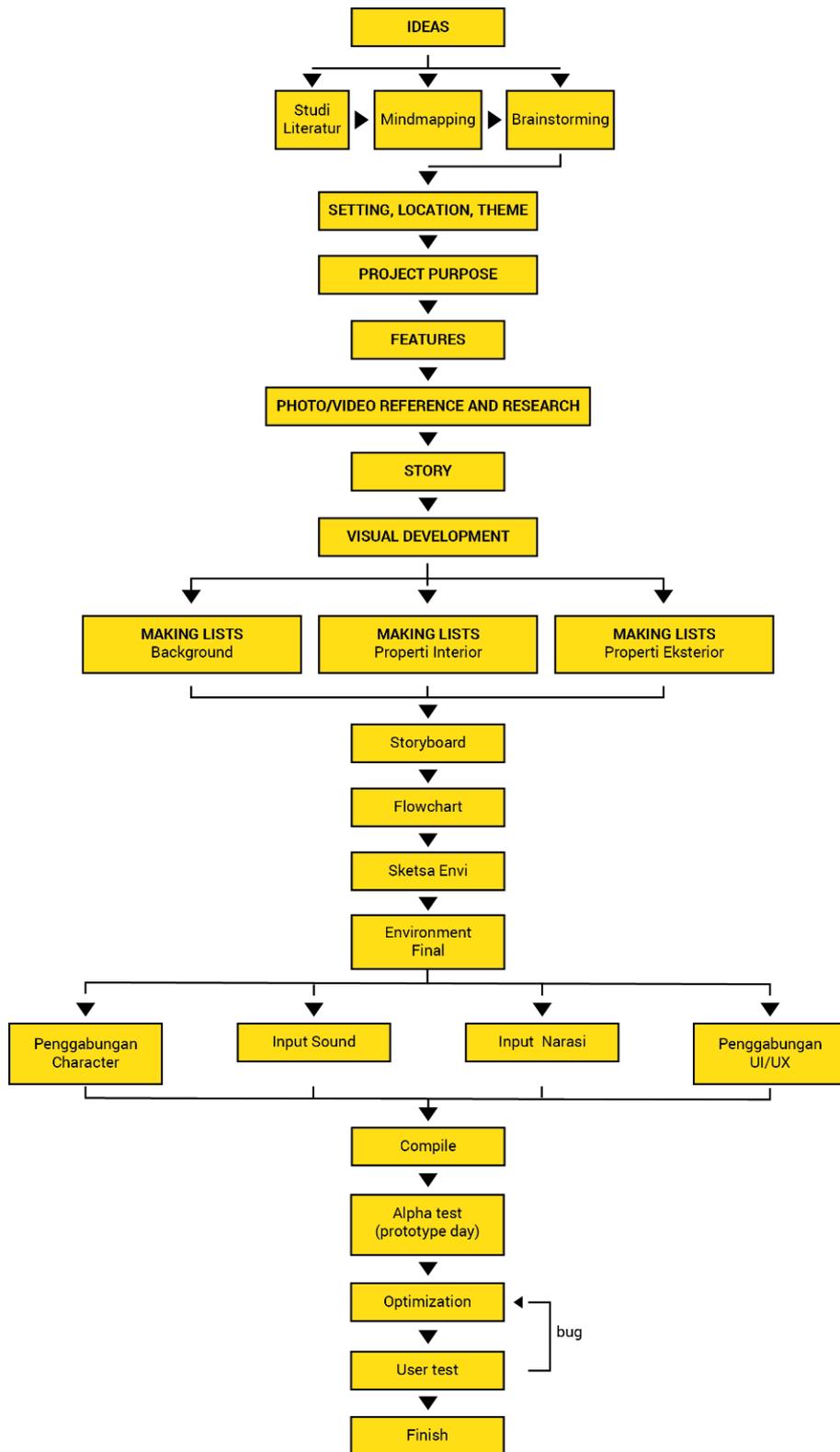
3.2. Metodologi Perancangan

Metodologi perancangan yang digunakan disimpulkan dari isi buku karya Alex Galuzin pada bukunya yang berjudul *Preproduction Blueprint: How to plan game environments and level design*. Buku ini akan dijadikan acuan dalam perancangan *environment* dimulai dari tahap konsep hingga penyelesaian *environment*.

3.2.1. *Preproduction Blueprint: How to plan game environments and level design*, Galuzin

3.2.1.1. Bagan *Pipeline* Perancangan Berdasarkan Metode Galuzin

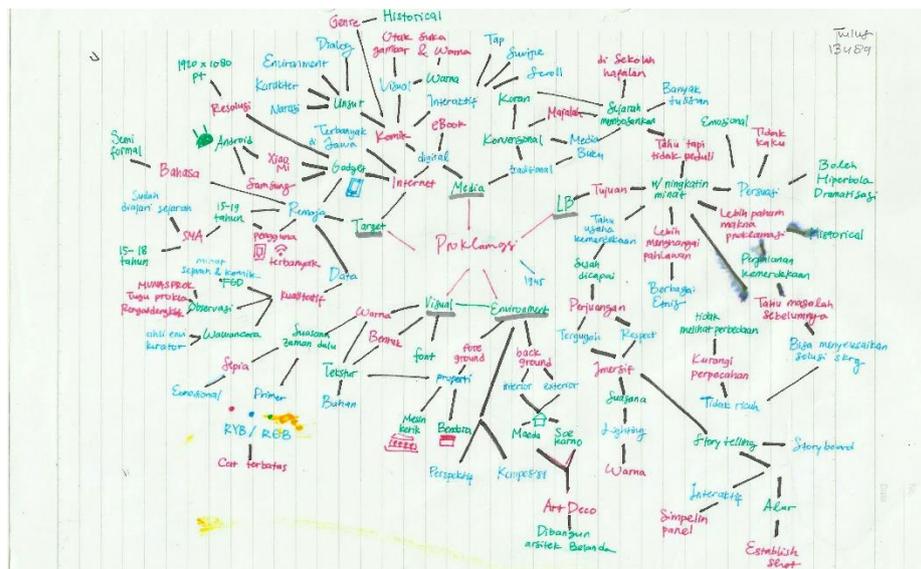
Dari *pipeline* terdapat 8 tahap utama dalam perancangan *environment*. Delapan tahap itu adalah *ideas*, *setting*, *project purpose*, *features*, *photo/video reference*, *story*, *visual development*, dan *making lists*. Tahapan setelah itu adalah tahapan yang digunakan dalam merancang komik interaktif dan penggabungan antara asset *environment* dengan asset karakter. Setelahnya, melakukan *alpha test* dan *user test* yang dilanjutkan dengan *optimization* untuk melakukan revisi pada bagian yang salah. Setelah menyelesaikan revisi, perancangan dilanjutkan hingga tahap akhir hingga perancangan selesai dirancang.



Gambar 3.17. Pipeline Perancangan Berdasarkan Metode Galuxin

3.2.1.2. Ideas

Untuk memulai perancangan *environment design* komik interaktif proklamasi, diperlukan pemahaman atas *environment* lokasi dan properti yang akan dirancang. Pemahaman tersebut dapat digali lebih dalam dengan studi literatur mengenai peristiwa proklamasi. Lalu, dilakukan *mindmapping* atas *environment* yang diperlukan juga kronologis kisah proklamasi. Setelahnya, diputuskanlah ide konsep untuk *environment design* komik interaktif sejarah proklamasi.



Gambar 3.18. Mindmap Perancangan

Dari mindmapping, ditemukan 2 *keyword* dalam perancangan *environment* komik adaptasi sejarah proklamasi, yaitu emosional dan historikal. Sehingga dengan *keyword* tersebut, ide dari perancangan ialah menggabungkan media teknologi dengan media baca. Dari ide yang dimiliki, dihasilkan konsep perancangan yaitu *engaging* pembaca terhadap peristiwa sejarah melalui media interaktif.

tradisional, desa atau kota, maupun waktu terjadinya *environment*. Bentuk arsitektural pada era itu, dan properti yang sudah beredar pada zaman itu.

3.2.1.4. *Project Purpose*

Mengetahui tujuan dari proyek yang akan dirancang dengan menentukan urgensi dan relevansi masalah tersebut di era sekarang ini. Perancangan dibuat agar meningkatkan kembali minat pemuda-pemudi bangsa Indonesia terhadap proklamasi, maka gaya visual akan disesuaikan dengan tujuan dan target usia tersebut.

3.2.1.5. *Features*

Menentukan fitur dan kelebihan yang terdapat dalam perancangan YOGASWARA. Merencanakan bentuk interaktif yang diaplikasikan sehingga tidak mengganggu alur cerita dan tujuan yang ingin dicapai. Fitur sebagai pemicu lajur cerita juga sebagai nilai kelebihan komik interaktif agar dapat menjadi penarik minat pembaca. Membuat daftar dari fitur interaktif yang akan diaplikasikan. Fitur yang akan diaplikasikan antara lain:

a. *Scrolling/Gulir*

Digunakan sebagai perpindahan panel untuk melanjutkan alur cerita.

Fitur ini dilakukan dengan menggerakkan jari ke arah atas dan bawah pada layar *gadget smartphone*.

b. *Swipe/Geser*

Berfungsi untuk menggerakkan panel dan turut berkontribusi dalam kegiatan kronologi peristiwa proklamasi. Pengaplikasiannya berupa mengubah adegan propaganda 3A Jepang dan menarik kalender dari adegan gua kerja paksa romusha. Fitur ini dilakukan dengan menggerakkan jari ke arah kiri dan kanan pada layar *gadget smartphone*.

c. *Tap/Ketuk*

Fitur interaktif untuk membaca *chapter* selanjutnya dan melanjutkan suatu panel adegan tertentu. Pengaplikasiannya berupa menemukan anggota pemuda yang mengetahui lokasi Soekarno dan Hatta saat mereka di Rengasdengklok atau membantu pengetikan teks naskah proklamasi.

d. *Drag/Tarik*

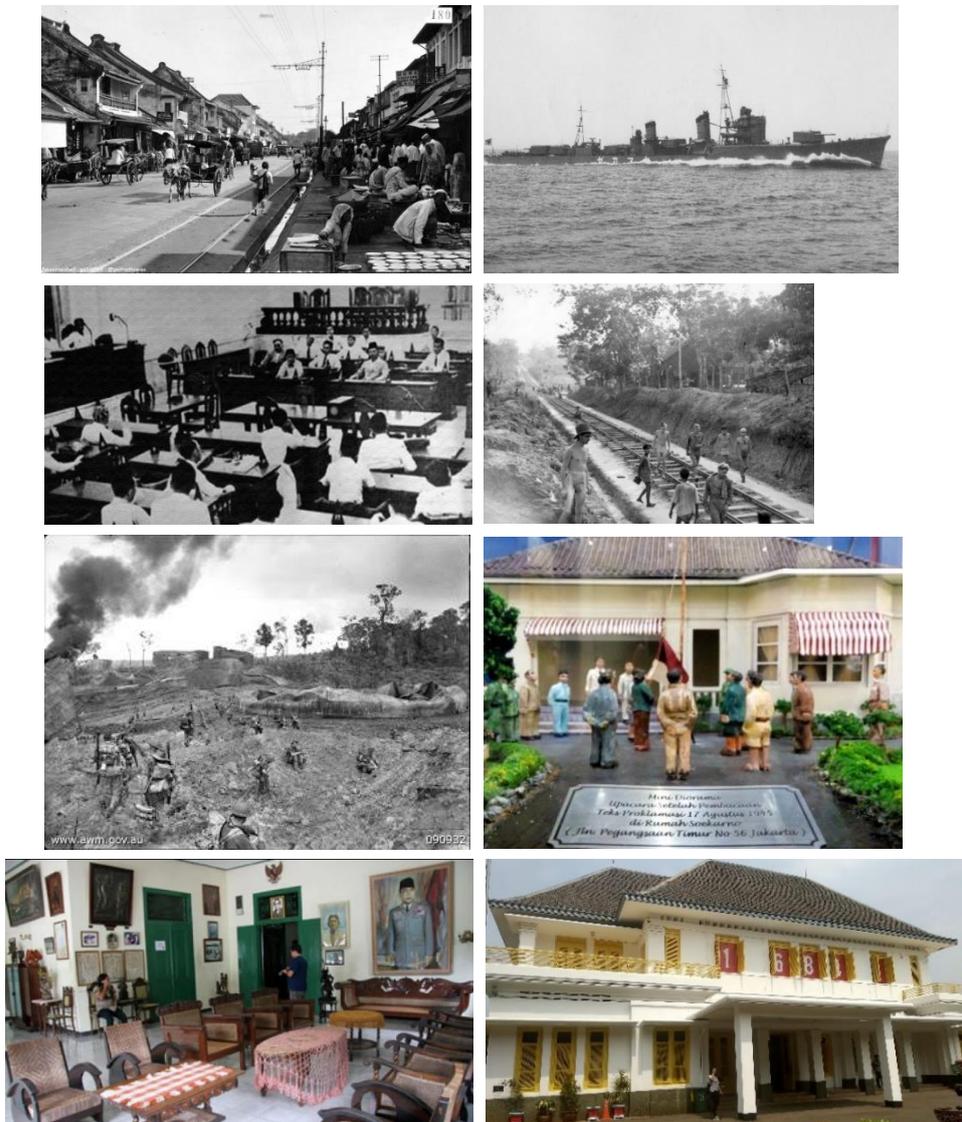
Fitur interaktif yang berfungsi sebagai pemindahan objek. Diaplikasikan saat mencari saluran radio yang tepat untuk melihat keseluruhan adegan perumusan naskah proklamasi yang berorientasi horizontal ataupun untuk mengibarkan bendera merah putih saat upacara bendera.

e. *Tilt/Goyang*

Digunakan untuk melanjutkan progress pada cerita ataupun menggerakkan panel. Diaplikasikan saat Soekarno dan Hatta menuju ke Rengasdengklok, *tilt* digunakan agar mobil sampai ke tujuan. Fitur ini dilakukan dengan menggoyangkan layar *gadget smartphone*.

3.2.1.6. Photo/Video Reference and Research

Dapat berupa observasi langsung ke *environment* yang dibutuhkan dalam perancangan. Mencari referensi visual dari arsitektur dan properti yang berhubungan dengan perancangan. Tahap ini digunakan agar perancangan dapat lebih familiar dengan lokasi yang akan dirancang.



Gambar 3.20. Foto Referensi Perancangan

3.2.1.7. Story

Kisah yang diangkat dalam perancangan komik interaktif adalah sejarah peristiwa proklamasi. Peristiwa diangkat dari masa Indonesia belum menjadi negara jajahan, hingga dibacakannya proklamasi dan dinyatakannya kemerdekaan Indonesia. Berikut narasi cerita yang akan diangkat menjadi komik interaktif:

Belanda yang telah berkuasa dan mengambil sumber daya alam semenjak era VOC dengan mengeruk rempah-rempah dan memonopoli perdagangan di tanah air hingga masa pemerintah kolonial Hindia Belanda. Namun semua itu berubah ketika tentara Jepang mulai datang ke Indonesia melalui Tarakan dan menghancurkan militer Belanda di sana. Kedatangan Jepang yang mengusir Belanda di Indonesia tampak heroik bagi rakyat Indonesia. Jepang pun menyebarkan propaganda 3A termasuk membuka program kerja Romusha. Melihat tersedianya pekerjaan yang dijanjikan pemberian upah, masyarakat Indonesia pun tergiur untuk mengikuti Romusha, selain itu Jepang juga menjanjikan kemerdekaan pada Indonesia. Namun ternyata itu hanya tipu daya Jepang untuk memperbudak rakyat Indonesia dan sebagai tenaga kerja bagi Jepang.

Pada tanggal 6 dan 9 Agustus 1945, jatuhlah bom atom ke kedua kota di Jepang. Insiden ini meluluh lantakan Jepang sehingga kedudukan mereka di Perang Dunia kedua melemah. Namun di saat yang sama, rakyat Indonesia masih percaya dengan janji kemerdekaan dan belum mengetahui

kebenaran atas kondisi Jepang saat itu. Mereka memegang cahaya harapan yang mulai sirna tanpa mengetahui cahaya itu menggelap.

Setelah dibubarkannya BPUPKI, pada tanggal 7 dan 8 Agustus 1945 Jepang membentuk PPKI serta membahas mengenai tugas dan tanggal 9 Agustus megutus Soekarno, Hatta, dan Dr. Radjiman untuk pergi ke Dalat, Vietnam untuk membahas janji Jepang dengan Marsekal Terauchi. Sesampainya di Dalat, mereka mendesak Terauchi untuk mempercepat kemerdekaan yang dijanjikan. Dalam diskusinya, Terauchi menjanjikan kemerdekaan pada tanggal 24 Agustus 1945. Setelah itu pun pada tanggal 14 Agustus 1945 Soekarno, Hatta, dan Dr. Radjiman kembali ke Indonesia, sementara Terauchi tersenyum licik melihat kepergian mereka.

Malam itu di Jakarta, golongan muda sedang berkumpul untuk berbuka puasa bersama. Namun percakapan mereka menjadi suatu perdebatan mengenai akankah Indonesia merdeka apabila Jepang menang, atautkah tetap terjajah karena Jepang mengingkari janjinya. Mendengar hal tersebut Sutan Syahrir tersenyum melihat kenaifan mereka. Ia pun memberitahu bila Jepang sudah terdesak oleh sekutu dan hampir kalah, posisi mereka sudah tidak memungkinkan untuk memberikan kemerdekaan pada Indonesia. Mendengar hal tersebut, para pemuda pun terkejut dan pucat pasi. Mereka tidak mengetahui adanya kemungkinan ketiga tersebut dan merasa harapan mereka mulai runtuh.

Pada tanggal 15 Agustus 1945, Sutan Syahrir sedang mencoba untuk menyadap radio internasional yang menyebarkan berita mengenai perang dunia. Saat itulah ia mendengar pernyataan kaisar Jepang yang menyerah terhadap sekutu. Mendengar hal tersebut, ia segera bergegas ke rumah pemuda untuk segera berkumpul, memberitahu informasi tersebut dan rapat membahas langkah selanjutnya.

Dari hasil rapat di Laboratorium Bakteriologi, Wikana dan Darwis ditunjuk untuk pergi ke kediaman Soekarno agar ia mempercepat proklamasi kemerdekaan. Namun saat berdiskusi dengan Soekarno, jalan pikir mereka tidak searah. Soekarno masih memikirkan janji dan proses pembentukan negara dari Jepang sementara pemuda tidak memikirkan hal tersebut. Karena amarah, Wikana pun mengancam Soekarno. Naik pitam, Soekarno pun menerima ancaman tersebut dan mempersilahkan Wikana dan Darwis pulang.

Wikana dan Darwis pun pergi ke lokasi berkumpul para pemuda di Asrama Baperpi Cikini 71 untuk memberitahu hasil diskusi mereka. Setelah hasil pemikiran para pemuda, mereka pun sepakat untuk menjauhkan Soekarno dan Hatta dari pengaruh Jepang dengan membawa mereka ke Rengasdengklok.

Pada subuh hari tanggal 16 Agustus 1945, tanpa diundang, Soekarno beserta pemuda lainnya mengunjungi rumah Hatta dengan membawa senjata lengkap dan memaksa Hatta untuk ikut dengan mereka ke

Rengasdengklok. Hatta mau tidak mau bersedia dibawa ke Rengasdengklok bersama dengan Soekarno yang dikawal dengan Soekarni dan pemuda lainnya. Perjalanan menuju Rengasdengklok cukup jauh sehingga mereka menggunakan mobil. Dan setelah sampai, mereka ditempatkan di kediaman Djiau Kie Siong keturunan Tionghoa yang sudah lama tinggal lama di sana.

Saat itu akan diadakan rapat PPKI yang pertama di Jakarta jam 10 pagi. Soebardjo bingung dengan keberadaan Soekarno dan Hatta yang tidak kunjung datang padahal sidang akan segera dimulai. Soebardjo pada akhirnya menanyakan hal ini ke seorang petugas. Petugas yang tidak tahu menyarankan untuk menanyakan keberadaan Soekarno dan Hatta pada golongan muda. Setelah itu Soebardjo pun menemui Wikana yang memberitahukan lokasi Soekarno dan Hatta.

Setelah mengetahui lokasi Soekarno dan Hatta, Soebardjo segera menyusul ke Rengasdengklok dengan ditemani oleh pemuda pada pukul 16.00. Di saat yang sama, mereka yang sekarang berada di Rengasdengklok sedang mendiskusikan kembali mengenai proklamasi kemerdekaan. Golongan muda mendesak lagi Soekarno dan Hatta untuk secepatnya memproklamasikan kemerdekaan Indonesia. Soekarno dan Hatta pun memberitahukan hal-hal yang diperlukan dalam memproklamasikan kemerdekaan, memberitahu mereka belum siap untuk memerdekakan Indonesia.

Ketika sedang dalam pembicaraan yang serius, Soebardjo akhirnya tiba di Rengasdengklok. Ia mencoba mempersuasikan pemuda untuk memulangkan Soekarno dan Hatta ke Jakarta. Ia dengan tegas meyakinkan para pemuda atas kemerdekaan Indonesia besok, apabila Soekarno dan Hatta kembali ke Jakarta. Pemuda pun setuju dengan persyaratan tersebut dan memulangkan Soekarno dan Hatta.

Sekitar pukul 21.00 mereka pun kembali ke Jakarta. Di Jakarta, Soekarno-Hatta dan Soebardjo menemui Laksamana Maeda untuk bertemu dengan Yamamoto agar meminta ijin dari Jepang atas rencana mereka esok. Namun Yamamoto menolak untuk bertemu mereka. Maeda pun menyarankan mereka untuk bertemu dengan Nishimura sebagai pengganti Yamamoto.

Setelah Soekarno, Hatta, Sobardjo dan Maeda meminta kepastian atas janji Jepang pada Nishimura, ia justru mengatakan Jepang sudah angkat tangan terhadap janji tersebut. Maeda pun marah dan meninggikan suaranya. Nishimura kesal dengan perkataan Maeda lalu mengusir mereka dari ruangnya.

Soekarno, Hatta, Sobardjo dan Maeda pun kebingungan dengan tujuan mereka saat itu. Seketika Soebardjo meminta ijin pada Maeda untuk meminjam kediamannya sebagai tempat perundingan dan perumusan naskah agar lebih aman dari tantara Jepang dan tidak dapat diganggu. Maeda yang merasa simpati pun merelakan untuk meminjamkan rumahnya.

Tak lama setelah tiba di kediaman Maeda, para anggota PPKI, para pemimpin pemuda, dan beberapa anggota lainnya yang berada di Jakarta pun hadir di kediaman Maeda. Maeda mempersilahkan Soekarno, Hatta, dan Soebardjo untuk berunding di ruang makannya. Mereka pun mulai merancang teks Proklamasi. Mereka semua menuturkan pendapatnya masing-masing.

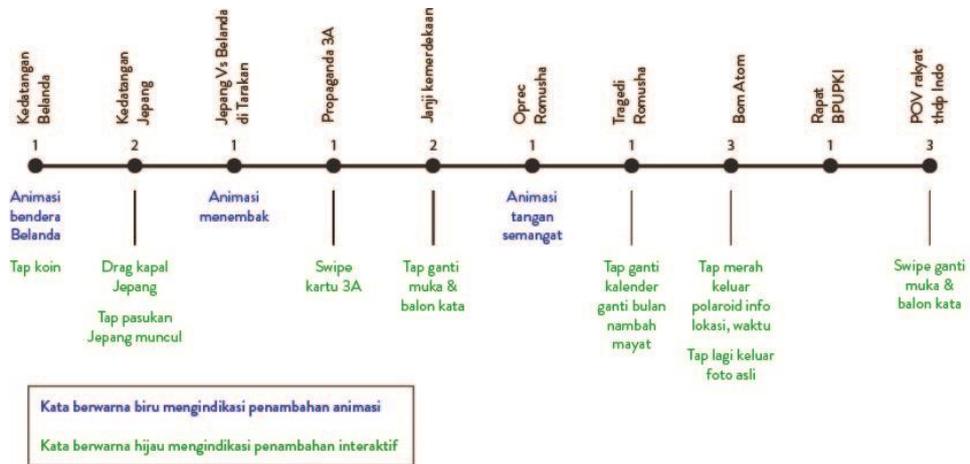
Setelah teks proklamasi selesai dirancang, Soekarno membacakan perancangan teks Proklamasi kepada golongan yang hadir. Kemudian Soekarno yang berada di tengah-tengah peserta pertemuan menyarankan untuk menekankan semangat revolusioner dan menegaskan bahwa Indonesia yang tidak perlu Jepang untuk merdeka. Pendapat Soekarno membuat beberapa para golongan tua berdiskusi untuk penggantian kata pemindahan kekuasaan.

Setelah naskah tersebut direvisi, Hatta meminta agar tokoh yang hadir untuk menandatangani proklamasi. Namun Soekarno menyarankan tanda tangan tersebut diwakilkan oleh Soekarno dan Hatta saja. Setelah isi teks sudah disetujui, Soekarno kemudian meminta Sayuti Melik untuk mengetik naskah tersebut. Namun mesin ketik yang berada di kediaman Maeda menggunakan huruf Jepang. Setelah pencarian, masalah tersebut diselesaikan dengan meminjam mesin ketik dari Jerman yang menggunakan huruf latin.

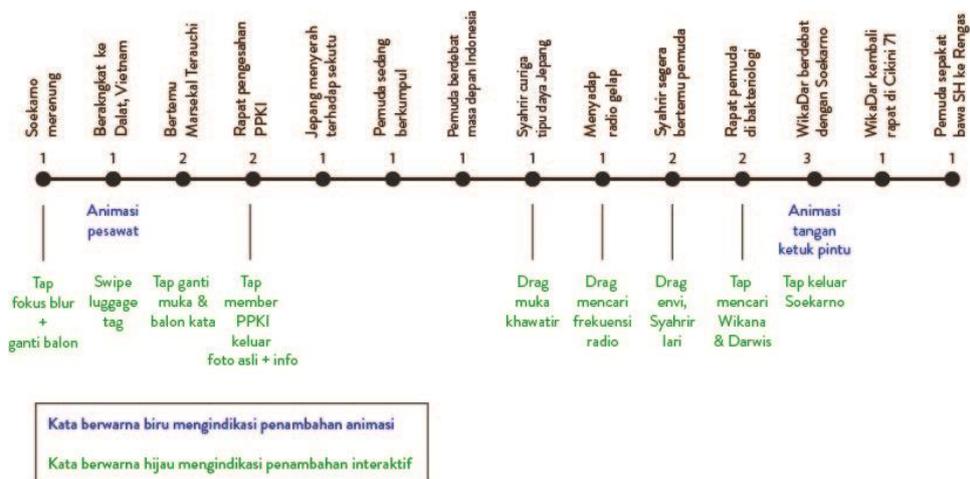
Naskah yang diketik terdapat tiga perbedaan yaitu, kata tempoh menjadi tempoe, wakil-wakil bangsa Indonesia diganti menjadi atas nama bangsa Indonesia, dan terakhir Djakarta, 17-8-'05 menjadi Djakarta, hari 17 boelan 8 tahoen 1945. Dan setelah diketik, Soekarno dan Hatta menanda tangannya. Sidang itu pun akhirnya berakhir pukul 03.00 pagi. Mereka semua pun pulang ke rumah masing-masing untuk beristirahat setelah menyetujui tempat pembacaan Proklamasi yaitu di rumah Soekarno di Jln. Pegangsaan Timur 56.

Ketika pagi hari mendatang, pada jam 09.45 para anggota dan rakyat baru sadar bahwa bendera belum ada untuk dikibarkan. Mereka pun panik. Melihat kepanikan tersebut, Fatmawati menenangkan mereka dengan memberitahu ia memiliki bendera yang sudah dijahit olehnya di lemari namun lupa diletakkan di mana. Setelah berhasil ditemukan, Soekarno pun melangkah ke depan rumahnya dan membacakan naskah Proklamasi dan upacara bendera dengan mengibarkan bendera merah putih yang diiringi dengan lagu Indonesia Raya. Perlahan-lahan berita tersebut tersebar ke berbagai daerah. Di Indonesia bahkan luar negeri pun turut tersebar berita ini melalui panflet, radio, sosialisasi, dan lain-lain.

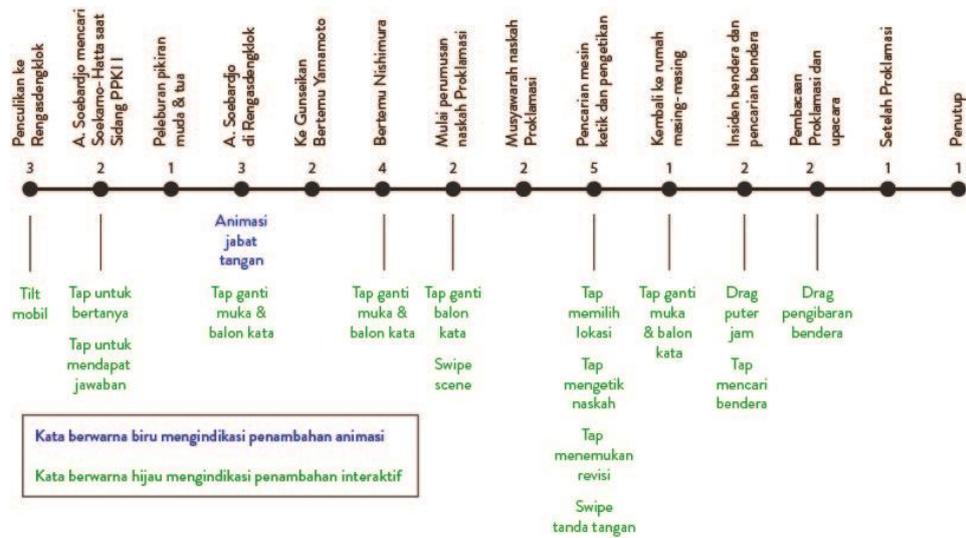
3.2.1.7.1. Story Timeline



Gambar 3.21. Timeline Chapter 1



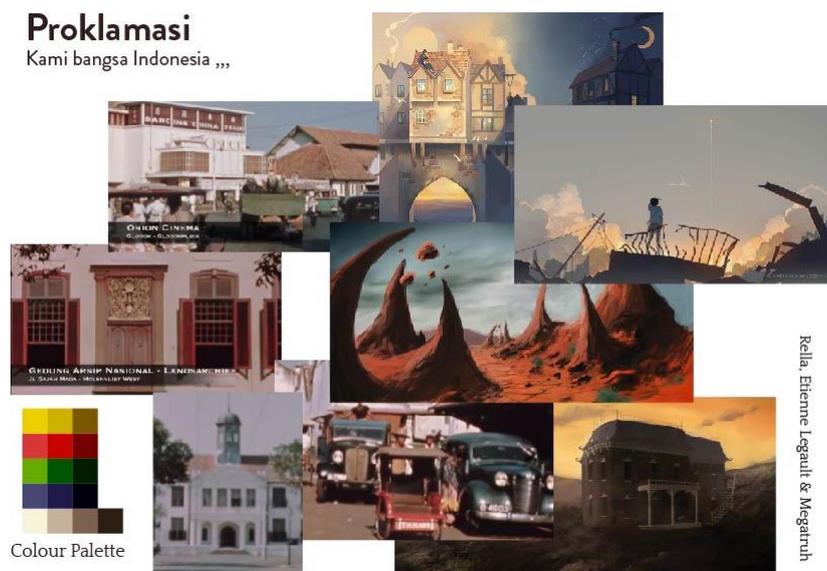
Gambar 3.22. Timeline Chapter 2



Gambar 3.23. Timeline Chapter 3

3.2.1.8. Visual Development

Mulai menentukan gaya visual yang ingin digunakan. Bentuk pencahayaan yang akan digunakan dan gaya pewarnaan yang digunakan. Juga jenis pewarnaan dan *color palette* yang akan digunakan untuk merancang *environment*.



Gambar 3.24. Moodboard Environment

1. *Graphical Style*

Dalam perancangan komik interaktif, terdapat banyak cara yang digunakan dalam memvisualisasikan konten dari komik interaktif tersebut. Dengan mengutilisasikan teknik dalam gaya desain, perancangan komik interaktif memiliki berbagai hasil dari visual perancangannya. Perbedaan dalam visual tersebut dikenal sebagai *graphical style* dan presentasi konten yang disajikan kepada pembaca.

Dalam berbagai *graphical style* terdapat *style* realis yang menyampaikan visual yang mirip dengan realita. Saat visual menyerupai dunia nyata, pembaca menjadi lebih imersif dalam penyampaian emosional dalam kisah pada komik. Terdapat *subgenre* dalam gaya realis, yaitu semi realis, yang mampu memberikan kesan realis yang lebih disederhanakan namun memiliki aspek yang ditingkatkan juga aspek yang lebih *stylized*. (Mary Keo, 2016).

Cara pewarnaan yang digunakan ialah gaya semi *painting*. Dengan cara pewarnaan ini, warna dapat lebih mudah dieksplorasi sehingga memberikan mood tertentu yang ingin disampaikan. Cara pewarnaan semi *painting* memberikan keleluasaan dalam penggunaan *stroke* sebagai salah satu cara untuk memberikan tekstur pada objek. Dengan demikian, objek terlihat lebih hidup dan realistis sehingga pembaca dapat mengetahui bentuk dan detail suatu *environment*. (3DTotal.com, 2009)

Dalam perancangan *environment* komik interaktif, untuk memberikan detail pada latar dan properti, digunakan gaya semi realis sehingga pembawaan cerita lebih ringan, dengan pewarnaan semi *painting* sehingga pembaca dapat merasakan kesan emosional dalam cerita dan dapat memahami objek historis yang ada dalam komik interaktif.

2. *Colour*

Penentuan warna ditentukan dari hasil observasi dan studi dokumen. Pada observasi penulis ke Museum Perumusan Naskah Proklamasi, warna cat yang mendominasi bangunan berwarna putih dan kuning. Sementara dari hasil studi dokumen warna cat arsitektur pada zaman 1945, cat yang digunakan umumnya merupakan warna primer, yaitu merah, hijau, kuning, dan biru. Warna sekunder tidak banyak digunakan sebagai warna cat bangunan.

Menurut Zammitto (2005), kuning melambangkan harapan, kebahagiaan dan intelegensi; kuning kusam melambangkan kehancuran, rasa malu dan dekadensi; kuning terang melambangkan amarah. Dari simbolisasi kata yang dilambangkan oleh warna kuning, maka untuk menunjukkan rasa perjuangan bangsa Indonesia dalam masa terpuruknya melawan penjajah hingga peristiwa mereka mengumandangkan kemerdekaan Indonesia, digunakan warna kuning sebagai *filter* atas warna primer yang dimiliki pada zaman itu, merah, kuning, biru, dan hijau.



Gambar 3.25. *Test Sketsa Awal*

Pada awal perancangan environment YOGASWARA, dilakukan eksplorasi teknik pewarnaan yang sesuai dengan tema cerita. Teknik pewarnaan yang digunakan harus dapat membentuk latar belakang yang memberi kesan sejarah, juga dapat menambah suasana sehingga membangun emosi bagi pembaca. Teknik pewarnaan yang digunakan untuk eksplorasi ialah cell shading dan semi painting.



Gambar 3.26. Perbandingan *Style Semi Painting*(kiri) dengan *Cell Shading*(kanan)

Setelah diselaraskan dengan artsyle perancangan karakter, diputuskan untuk menggunakan teknik semi painting. Selain itu,

menurut riset, semi painting dapat lebih mudah dieksplorasi sehingga dapat memberikan mood suasana tertentu yang ingin disampaikan. Teknik ini juga memberikan keleluasaan dalam menggunakan stroke sebagai salah satu cara untuk memberikan tekstur pada objek. Dengan demikian, objek terlihat lebih hidup dan realistis sehingga pembaca dapat mengetahui bentuk dan detail suatu environment.

3.2.1.9. Making Lists

Data ini digunakan untuk membantu mengorganisir tugas yang harus dikerjakan, *asset* yang harus dibuat dan prioritas dari tugas tersebut. Data *environment* dapat berupa data *asset* seperti sketsa visual dan suara dengan urutan pekerjaan yang harus dilakukan

3.2.1.9.1. Arsitektur Latar Belakang

Urutan prioritas *environment background* untuk *establishing shot*:

a. Kediaman Maeda

Kediaman Laksamana Tadashi Maeda, berada di Jalan Imam Bonjol Nomor 1, Jakarta Pusat. Kediamannya dipilih sebagai lokasi perumusan naskah teks proklamasi dan berperan penting sebagai lokasi penentu kemerdekaan Indonesia.

Kediaman Maeda memiliki gaya bangunan art deco dengan interior yang luas. Warna bangunannya didominasi warna putih dengan sedikit sentuhan kuning, sementara interiornya dihiasi

sedikit warna merah dan biru. Interior rumahnya memiliki peralatan yang terbuat dari kayu seperti meja, kursi, dan lemari.



Gambar 3.27. Referensi Arsitektur dan Interior Kediaman Maeda

b. Kediaman Djiaw Kie Siong

Sehari sebelum kemerdekaan diproklamkan, tepatnya 16 Agustus 1945, Soekarno dan Hatta dibawa oleh pemuda ke Rengasdengklok. Pada rencana semula mereka akan ditempatkan di markas PETA. Namun karena tampak mencolok, akhirnya sang proklamator ditempatkan di sebuah rumah berlokasi cukup terpencil yaitu rumah kediaman Djiaw Kie Siong, seorang petani keturunan Tionghoa.

Kediaman Djiaw Kie Siong berukuran jauh lebih kecil dari kediaman Maeda. Rumahnya memiliki 1 lantai dengan dominasi warna hijau toska, putih dan coklat dan halaman rumah yang cukup luas. Interiornya terdapat ubin keramik coklat tua dengan nuansa tradisional.



Gambar 3.28. Referensi Arsitektur dan Interior Kediaman Djiaw Kie
Siong

c. Kediaman Soekarno

Kediaman Soekarno, berada di Jalan Pegangsaan Timur No. 56, Jakarta Pusat. Halaman rumahnya digunakan sebagai lokasi dikumandangkannya naskah Proklamasi setelah lapangan IKADA batal menjadi lokasi pembacaan naskah Proklamasi.

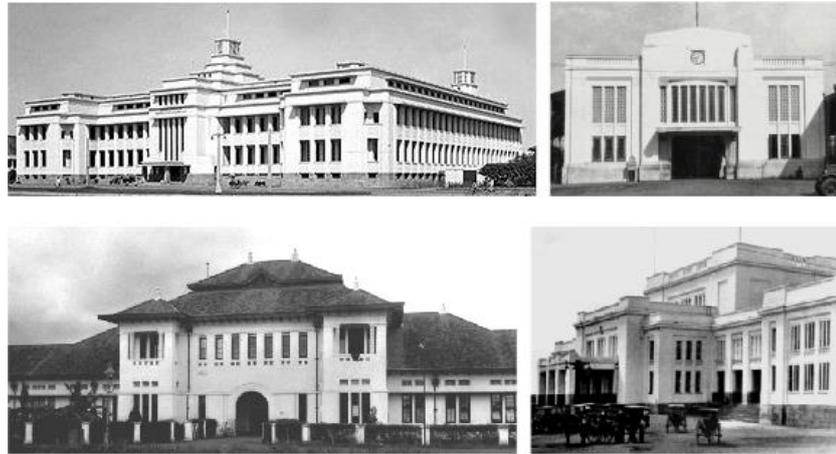
Walau kediaman Soekarno cukup kecil namun memiliki halaman rumah yang luas dengan banyak pohon di sekitarnya. Rumahnya terdiri atas 1 lantai dengan dominasi warna putih gading, coklat dan merah. Interiornya memiliki banyak peralatan kursi dan meja.



Gambar 3.29. Referensi Arsitektur dan Interior Kediaman Soekarno

d. Gunseikan, Kriegsmarine dan Lembaga Biologi Molekuler Eijkman

Gedung Gunseikan milik kepala pemerintahan militer Jepang, gedung Lembaga Biologi Molekuler Eijkman dan gedung Kriegsmarine milik angkatan laut Jerman merupakan bangunan dengan gaya arsitektural *art deco* Belanda. Warna bangunannya putih dengan tambahan warna primer pada sedikit bagian gedungnya. Memiliki pilar-pilar besar, banyak jendela pada ukuran gedung yang besar. Dikarenakan dokumentasi gedung sudah tidak tersedia, gedung Gunseikan dan Kriegsmarine diperkirakan dengan gedung *art deco* lain yang berada di Indonesia.



Gambar 3.30. Referensi Arsitektur Gaya *Art Deco* di Indonesia

e. Tarakan

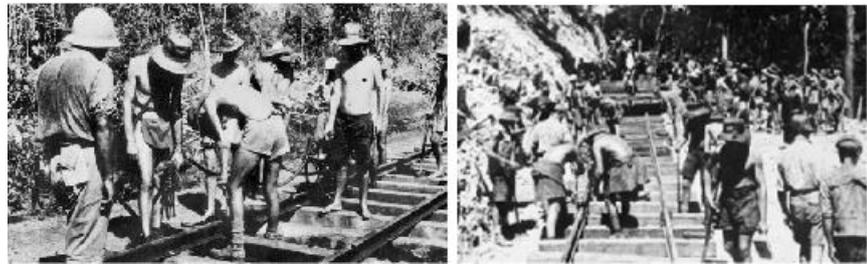
Tarakan adalah sebuah kota di Provinsi Kalimantan Utara. Tarakan menjadi lokasi awal Jepang datan ke Indonesia. Di Tarakan inilah awal mula keberhasilan Jepang mengusir Belanda dari Indonesia. Tarakan saat itu dikenal sebagai penghasil minyak dan digunakan sebagai kepentingan perusahaan minyak Belanda. Karena hal inilah Jepang menjadikan Tarakan sebagai sasaran awalnya, karena Jepang memerlukan minyak untuk menggerakkan kendaraan lapis baja dan armada kapal perang.



Gambar 3.31. Referensi Tarakan saat Tahun 1942

f. Lokasi Romusha

Romusha ialah panggilan bagi orang Indonesia yang dipekerjakan secara paksa oleh Jepang. Tenaga kerja Indonesia dipaksa untuk membangun sarana pendukung perang, antara lain kubu pertahanan, jalan raya, rel kereta api, jembatan, dan lapangan udara. Dalam perancangan YOGASWARA , scene yang dibuat ialah scene pengerjaan rel kereta api.



Gambar 3.32. Referensi Lokasi Romusha

g. Rumah Penduduk

Rumah penduduk yang ingin ditampilkan ialah rumah dari romusha Indonesia yang umumnya seorang petani yang tinggal di pedesaan. Rumah romusha pada era itu terbuat dari bambu, rotan dan kayu dengan dasar tanah yang tidak dilapisi ubin. Pada perancangan, rumah penduduk berasal dari bambu dan dirancang untuk memberi kesan kelam dan rumah milik penduduk yang kurang mampu.



Gambar 3.33. Referensi Rumah Penduduk

3.2.1.9.2. Properti

Urutan prioritas *environment* properti interior dan eksterior:

1. Kapal Perusak Yamakaze

Yamakaze termasuk dari salah satu kelas kapal perusak yang paling kuat di dunia. Kapal Yamakaze diluncurkan pertama kali pada tahun 1936 dan turut beroperasi dalam invasi Tarakan, Kalimantan Utara pada tahun 1942. Yamakaze didominasi warna biru pucat kehijauan dengan warna merah pada daerah bawahnya.



Gambar 3.34. Referensi Kapal Yamakaze

2. Mobil Škoda

Škoda Auto adalah sebuah brand mobil yang berasal dari republik Ceko yang berdiri sejak tahun 1895. Škoda merupakan mobil yang

digunakan oleh pemuda saat membawa Soekarno dan Hatta ke Rengasdengklok, juga mobil yang digunakan Achmad Soebardjo saat menyusul mereka. Pada perancangan, mobil Škoda yang dibuat adalah Škoda 420 Standar keluaran tahun 1933-1938 berwarna merah bata yang digunakan Achmad Soebardjo dan Škoda 640 Superb keluaran tahun 1934-1943 berwarna hitam putih yang digunakan Soekarno dan Hatta.

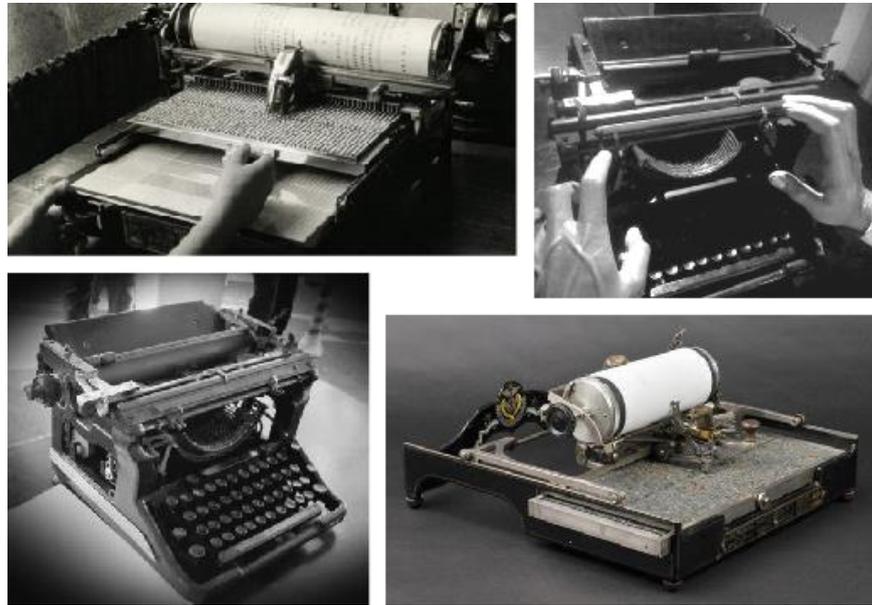


Gambar 3.35. Referensi Škoda 420 Standar (kiri) dan Škoda 640 Superb (kanan)

3. Mesin Ketik

Mesin ketik merupakan salah satu properti yang memiliki peran penting dalam kisah YOGASWARA . Tanpa mesin ketik maka naskah proklamasi tidak bernilai dan hanyalah sebuah coretan tangan. Pada kronologi aslinya, mesin ketik yang ada pada kediaman Maeda adalah mesin ketik dengan huruf Jepang, sehingga mereka akhirnya meminjam mesin ketik dengan huruf latin dari kantor perwakilan angkatan laut Jerman. Terdapat perbedaan besar antara

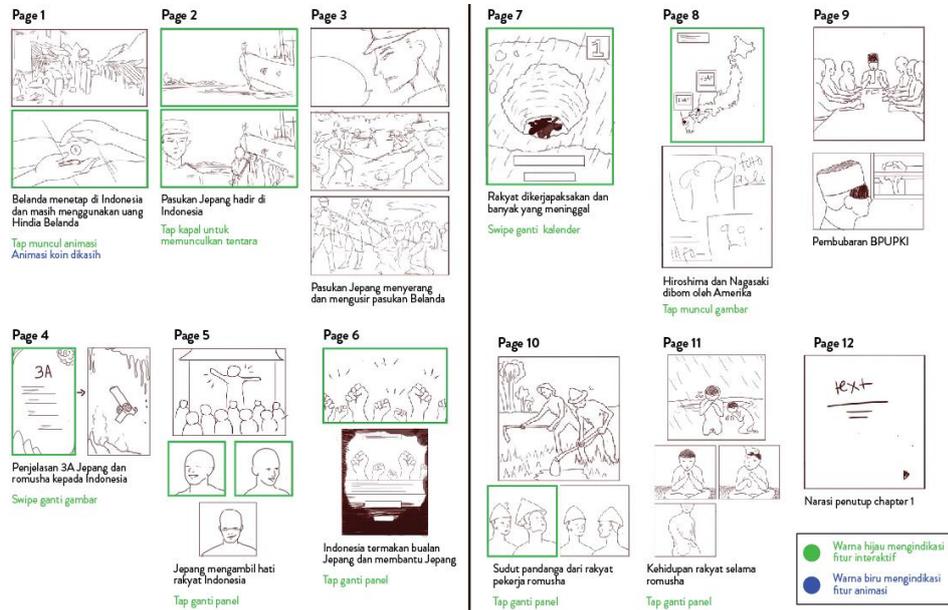
mesin ketik Jepang dan Jerman, terutama pada karakter huruf dan jumlah huruf pada masing-masing mesin ketik.



Gambar 3.36. Referensi Mesin Ketik Jepang (kanan bawah) dan Mesin Ketik Jerman (kiri bawah)

3.2.1.10. *Storyboard*

Setelah melakukan uji coba dari *graphical style* dengan warna *moodboard* perancangan *environment*, mulai membuat sketsa *storyboard chapter* dari komik interaktif perancangan. *Storyboard* dibuat agar perancangan *environment* dalam komik lebih tertata dan mudah dalam pengerjaannya. Dengan *storyboard*, penulis dapat mengetahui prioritas perancangan visual *environment* yang akan dibuat dan memperkirakan jumlah panel sehingga dapat memperkirakan lama waktu pengerjaan.



Gambar 3.37. Storyboard Chapter 1

Page 1

Soekarno pulang ke rumah memikirkan jangk kemerdakaan Jepang

Soekarno pulang ke rumah memikirkan jangk kemerdakaan Jepang

Tap untuk balon
Biar fokus Soekarno & Fatmawati

Fatmawati menenangkan pikiran Soekarno dan memberi saran

Soekarno memutuskan piknik

Tap untuk scene

OTW Dulat

Soekarno memutuskan pergi ke Dulat

Page 2

Bung Karno-Hatta dan A. Soebardjo pergi ke Dulat, Vietnam

Animasi pesawat menuju Vietnam

Bung Karno-Hatta dan A. Soebardjo

Sespe luggage tag naik untuk informasi

Page 3

Soekarno memutuskan pergi ke Dulat

Bung Karno-Hatta dan A. Soebardjo sampai di Dulat, Vietnam untuk menemui Marsukal Teraschi

Page 4

Bung Karno-Hatta dan A. Soebardjo bertemu Marsukal Teraschi

Soekarno menanyakan jangk kemerdakaan dari Jepang

Page 5

Bung Karno-Hatta dan A. Soebardjo ikut menanyakan Marsukal Teraschi

Tap muncul balon kata

Bung Karno-Hatta dan A. Soebardjo meminta kepastian dari Marsukal Teraschi yang bersedia memberikan fasilitas persiapan kemerdekaan

Marsukal Teraschi memutuskan pembentukan PPKI

Page 6

Susunan kepastiaan PPKI

Tap muncul informasi paragraf

Dasar bodoh

Marsukal Teraschi yang ternyata tidak berniat membantu Indonesia dan merendahkan Indonesia

Page 7

Golongan muda sedang berkumpul

Golongan muda berdebat mengenai kebebasan Indonesia apakah memang atau penjajahan dari Jepang yang terjalur jangk

Page 8

Sutan Syahrir yang sedang bersama golongan muda terbangun karena perubahan energi golongan muda

Sutan Syahrir mencoba mencari tahu apa yang dari masa depan Indonesia

Sutan Syahrir meminta mereka untuk mendaki pedanya

Page 9

Warna hijau mengindikasikan fitur interaktif

Warna biru mengindikasikan fitur animasi

Page 10

Sutan Syahrir membantu Sutan Syahrir dengan melihat dalam pengingat seluler dan tidak dapat mencapai jangk kemerdakaan

Eksponer show golongan muda

Sespe untuk melihat kemari yang lain

Page 11

Rua golongan muda yang menghidupkan masa depan Indonesia dan mulai putar harapan

Page 12

Sutan Syahrir sedang mencoba menyapa radio BBC London

Sutan Syahrir mendengarkan penyiar radio Jepang menyuruh keppak Sakito

Sespe untuk mendengar frekuensi yang tepat

Page 13

Sutan Syahrir berdebat menghidupkan golongan muda

Sespe untuk membantu Sutan Syahrir sampai ke destinasi

Page 14

Sutan Syahrir membantu berdebat melihat Jepang pada saat itu golongan muda dan meminta agar golongan muda berkumpul malam itu

Page 15

Sutan Syahrir rapat dengan golongan muda mengenai rencana mereka ke depannya

Page 16

Mendiskusikan siapa di antara golongan mudanya adalah untuk siapa ke Bung Karno

Tap untuk memilih karakter yang tepat

Mendiskusikan siapa Wilana dan Denis berkeinginan ke kediaman Soekarno

Page 17

Bung Hatta dan Soebardjo ditunggui menemui Bung Karno

Tap untuk mengaktifkan foto

Fatmawati memperbahakan Bung Hatta dan Soebardjo masuk

Page 18

Wilana dan Denis baik ke gedung target golongan muda berkumpul

Wilana meminta Soekarno untuk secepatnya mempersiapkan kemerdekaan karena sedang Vacuum of Power, namun Soekarno berdebat dalam pendiriannya

Page 19

Wilana dan Denis baik ke gedung target golongan muda berkumpul

Wilana dan Denis mengaktifkan jawaban Soekarno dan cara golongan muda

Wilana dan Denis mengaktifkan jawaban Soekarno dan cara golongan muda

Wilana dan Denis mengaktifkan jawaban Soekarno dan cara golongan muda

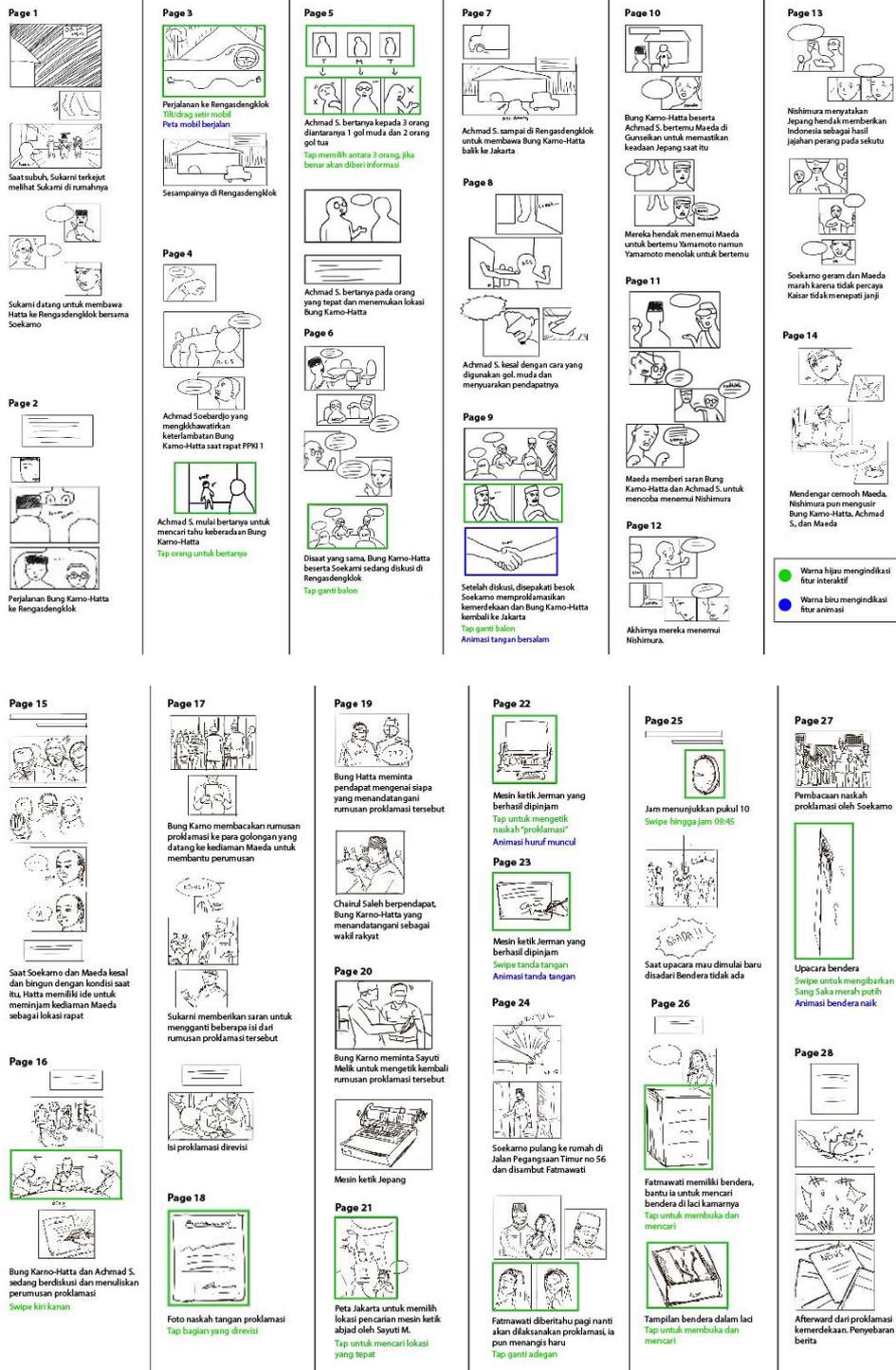
Page 20

Setelah kerangka pemerintahan dan semua golongan muda siap untuk menyerahkan Bung Karno-Hatta dan pengambil alih dengan memberi mereka ke Rengasdengklok

Warna hijau mengindikasikan fitur interaktif

Warna biru mengindikasikan fitur animasi

Gambar 3.38. Storyboard Chapter 2

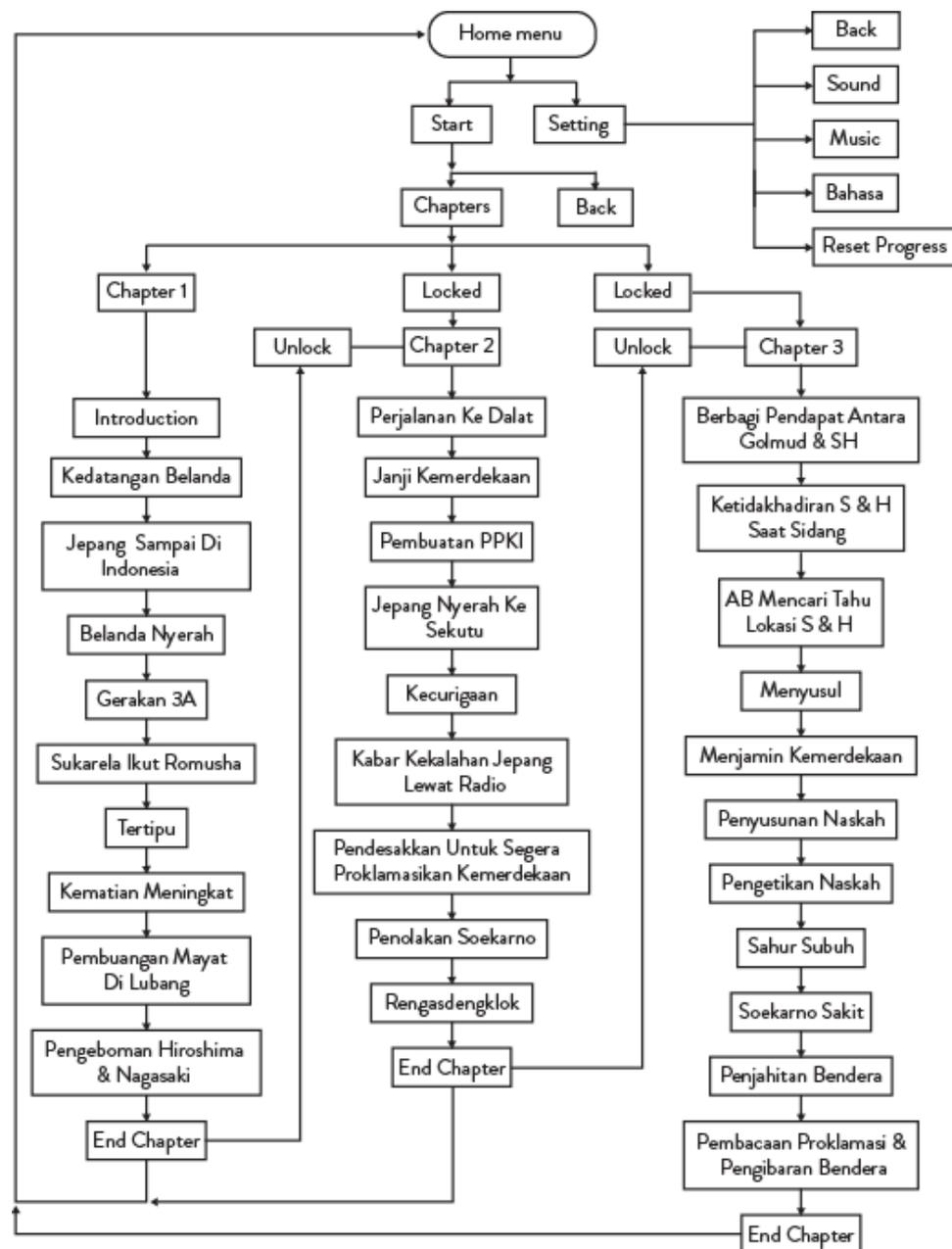


Gambar 3.39. Storyboard Chapter 3

3.2.1.11. Flowchart

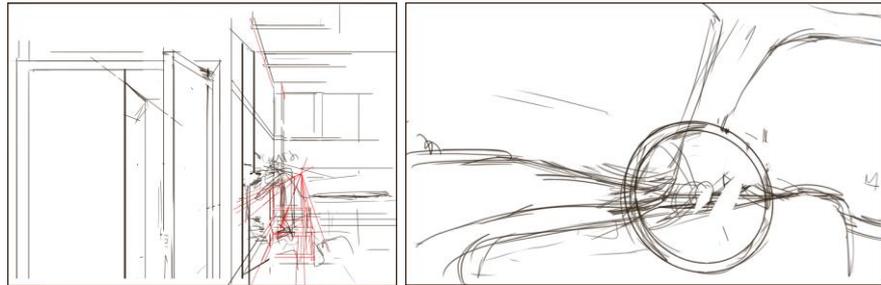
Digunakan untuk menentukan *flow* perancangan komik interaktif. Dibuat agar mengetahui tampilan yang akan keluar dari *screen* pertama hingga *screen* terakhir.

Tabel 3.2. Flowchart Perancangan Komik Interaktif

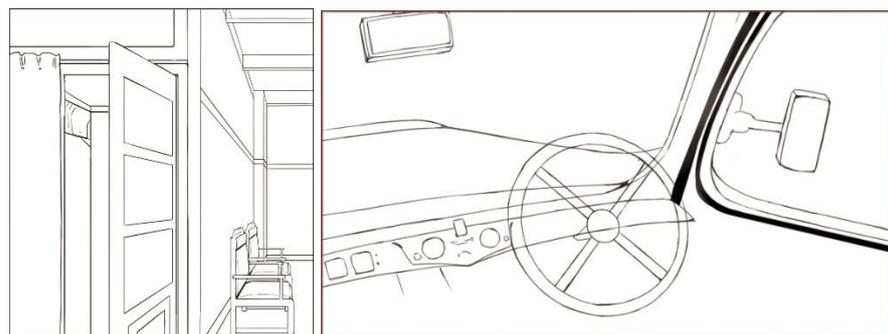


3.2.1.12. Sketsa *Environment*

Setelah semua langkah di atas dilakukan, dimulailah perancangan *environment* dalam komik interaktif. Perancangan yang dilakukan tidak terlepas dari langkah di atas dan menyesuaikan langkah di atas.



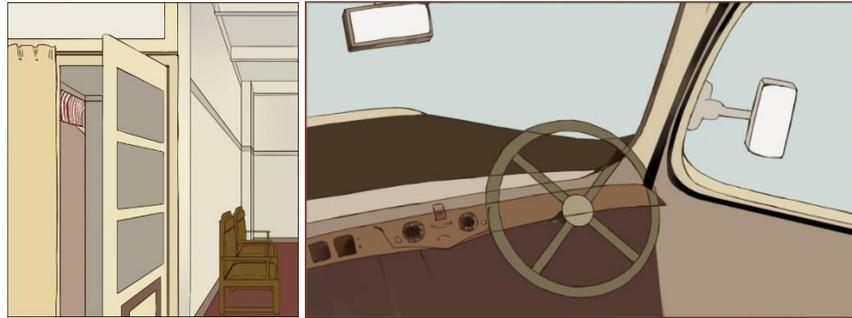
Gambar 3.40. Sketsa *Environment*



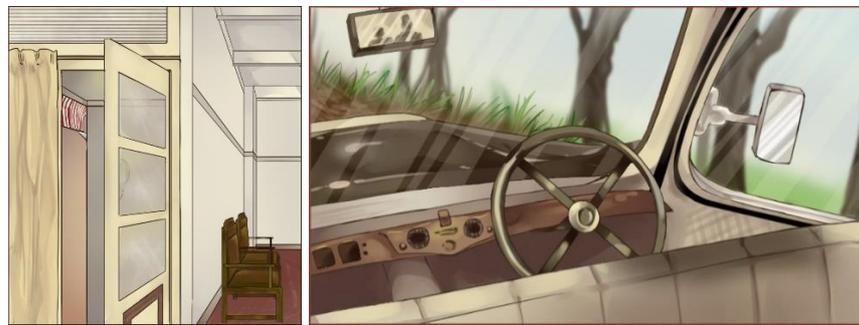
Gambar 3.41. *Lineart Environment*

3.2.1.13. *Environment Final*

Setelahnya diberikan warna mulai dari *base color* lalu mulai *dipainting*. Warna yang digunakan sesuai dengan warna pada *moodboard* dan *graphical style* yang sudah ditentukan pada tahap sebelumnya.



Gambar 3.42. Pemberian *Base Color* pada *Environment*



Gambar 3.43. Hasil Jadi Visual *Environment*

3.2.1.14. *Compile*

Setelah *environment* digabungkan dengan aset karakter, diberikan filter warna agar aset *environment* dan karakter lebih selaras. Kemudian ditambahkan efek berupa garis, cahaya ataupun *sound effect*, lalu *layout* agar menjadi tatanan komik yang padu yang dapat dibaca oleh pembaca.



Gambar 3.44. Penggabungan *Environment* dengan Karakter dan *Sound Effect*



Gambar 3.45. Tampilan dalam *Gadget*

Tampilan setelah *environment* dicompile dan dilayout dengan *sound effect*, narasi dan karakter. *Environment* yang dirancang dapat memenuhi satu layar ataupun hanya melingkupi sebagian layar berupa panel. Layar beresolusi 1920x1080 pixel seperti yang terlihat pada gambar 3.28 di atas.