



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, 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 V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Tugas akhir yang penulis buat adalah sebuah aplikasi cerita rakyat interaktif yang dibuat berdasarkan cerita rakyat Indonesia yang berasal dari Riau yaitu Bawang Putih dan Bawang Merah. Gaya gambar yang digunakan adalah gaya gambar ilustrasi vektor dengan tokoh utama diambil dari gaya gambar *chibi* dengan proporsi karakter kepala banding badan 1 : 1. Gaya gambar dengan perbandingan ini biasa juga disebut dengan gaya gambar *chibi super deformed*. Gaya gambar dengan menggunakan ilustrasi vektor ini diambil karena buku cerita rakyat interaktif ini berbentuk digital yang digunakan pada komputer maupun media lainnya yang memiliki resolusi layar yang berbeda – beda. Ilustrasi vektor mempunyai keunggulan tidak pecah walaupun dibesarkan atau dikecilkan seperti apapun. Hal ini memberikan keunggulan terhadap kualitas gambar cerita rakyat interaktif ini tetap terjaga pada layar sebesar apapun.

Proses perancangan cerita rakyat interaktif Bawang Putih dan Bawang Merah meliputi perancangan alur dan struktur cerita, perancangan karakter yang menjadi tokoh dalam cerita rakyat interaktif ini, perancangan *setting* atau latar tempat karakter tersebut nantinya berinteraksi satu sama lain, perancangan dan pengkomposisian ilustrasi pada tiap adegan dan penempatan teks, serta perancangan interaktivitas. Interaktivitas pada buku cerita interaktif ini meliputi reaksi pergerakan dan *sound effect* pada beberapa obyek yang di-klik oleh *mouse*.

Selain interaksi yang dipicu oleh tindakan klik mouse, interaktivitas lainnya juga diberikan dalam bentuk permainan. Dalam permainan yang terdapat pada cerita rakyat interaktif ini pengguna diajak untuk membantu Bawang Putih dalam berbagai kegiatannya. Pengguna diajak menggunakan interaktivitas *drag and drop* pada permainan menyapu daun kering dan menyusun benda menurut bentuk dan warna. Permainan lainnya seperti mencari jalan dan *hidden object* juga mengajak pengguna untuk memperhatikan cerita rakyat interaktif ini lebih lagi. Permainan interaktif juga dirancang sesuai dengan target usia anak – anak yaitu 3 – 6 tahun dengan permainan yang melatih kemampuan kognitif, motorik, serta sosial.

Selain interaktivitas yang berupa interaksi pengguna dengan aplikasi, penulis juga memberikan kemudahan navigasi bagi para pengguna untuk memilih adegan mana yang mereka inginkan terlebih dahulu. Pengguna dapat melompat ke adegan yang mereka sukai terlebih dahulu dengan menggunakan halaman *scene selection*. Untuk mewujudkan hal ini penulis menggunakan struktur alur interaktif *linear and tree*. Unsur linear pada struktur alur interaktif ini memudahkan penulis untuk menceritakan alur secara runtut sedangkan hubungan antara halaman *scene selection* dengan adegan – adegan lainnya diwujudkan melalui struktur pohon atau struktur *tree*.

Dalam perancangan ilustrasi vektornya penulis terlebih dahulu membuat sketsa gambar secara manual yang kemudian di *scan* dengan menggunakan *scanner*. Hasil gambar manual tersebut kemudian menjadi pedoman bagi penulis untuk melakukan *tracing* dengan *pen tool* pada aplikasi Adobe Illustrator untuk membentuk bentuk – bentuk secara vektor. Penulis kemudian memberikan warna

pada bentuk – bentuk tersebut secara digital dengan menggunakan palet warna cerah yang sesuai dengan target usia anak – anak yaitu usia 3 – 6 tahun. Penulis kemudian mengkomposisikan latar tersebut dengan karakter dan teks tulisan.

Pembuatan interaktivitas mencakup pembuatan gerakan animasi sederhana seperti berkedip dan lain – lain, *sound*, dan *scripting* dilakukan setelah ilustrasi dan proses pengkomposisian selesai. Proses pembuatan interaktivitas seluruhnya dibuat pada Adobe Flash yang memang merupakan program khusus pembuatan interaktivitas yang menghasilkan aplikasi berbasis flash. Perancangan interaktivitas menjadi kunci pengkomposisian pada ilustrasi serta sudut pandang gambar tiap bagiannya.

5.2 Saran

Bagi para desainer yang ingin membuat media interaktif untuk pendidikan anak – anak, penulis menyarankan agar melakukan riset secara langsung dengan bermain bersama anak – anak serta mengamati tingkah anak – anak secara langsung. Hal ini merupakan cara pengamatan yang terbaik untuk mengerti dan memahami dunia anak dan pola pikir dari anak – anak. Penulis juga menyarankan untuk menggunakan interaktivitas yang tidak terlalu rumit tetapi menarik untuk memperoleh hati anak – anak dan tidak terlalu menaruh perhatian pada hal teknis tetapi lebih mengarahkan sorotan ke hal desain seperti ilustrasi, tombol, dan alur cerita dibandingkan menggunakan *script* dan efek yang terlihat sulit dan keren.