



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

Di dalam suatu bahan bacaan, ilustrasi serta konten interaktif memiliki peran sebagai pembangkit minat serta daya imajinasi pembaca, di mana inilah yang akhirnya menjadi alasan penulis memutuskan untuk membuat tugas akhir dalam bentuk novel interaktif. Gambar latar belakang, yang secara lebih spesifik merupakan tanggung jawab yang dimiliki penulis dalam tim menjadi salah satu elemen penting dalam hal membangun suasana atau *mood* pembaca.

Perancangan latar belakang untuk sebuah novel interaktif tidak berarti sama dengan pembuatan ilustrasi pada umumnya, di mana di sini perlu diperhatikan cara pembuatan yang dapat menambah efektivitas bekerja secara keseluruhan, seperti misalnya sebuah ilustrasi yang dapat digunakan untuk lebih dari satu *scene* dengan memanfaatkan pergerakan kamera. Dengan begitu, tidak perlu membuang waktu serta tenaga untuk membuat terlalu banyak gambar; cukup sebuah gambar yang dibuat dengan resolusi lebih besar untuk kemudian diambil bagian-bagian tertentu sesuai kebutuhan *scene* yang ada

Secara keseluruhan, perancangan meliputi tahap praproduksi, produksi, serta pascaproduksi. Dimulai dari tahap praproduksi, penulis mencoba mengumpulkan data referensi sebanyak mungkin mengenai objek yang akan digambar. Berbagai cara dilakukan mulai dari pencarian referensi di media cetak serta media *online* hingga observasi langsung ke lapangan. Tentu saja referensi

yang dikumpulkan bukan hanya sekedar referensi berupa foto saja, namun juga berupa informasi lain seperti sejarah dan kebudayaan.

Penulis menggunakan beberapa teknik berbeda untuk mendapatkan hasil akhir. Pertama, penulis membuat sketsa yang mengacu pada foto-foto referensi untuk kemudian nantinya diberi warna pada tahap produksi. Pada kasus tertentu, gambar dibuat dengan teknik *grayscale painting*, yaitu diberi warna abu-abu untuk menentukan *shading* yang tepat sesuai dengan arah datangnya cahaya, baru setelah itu penulis memberikan warna pada layer terpisah.

Cara kedua adalah dengan menggunakan teknik *photo manipulation*. Namun, perlu diperhatikan bahwa menggunakan teknik ini berarti foto referensi yang digunakan jangan sampai melanggar hak cipta orang lain, atau dengan kata lain sebaiknya menggunakan hasil foto pribadi. Teknik ini memungkinkan penulis mendapatkan gambaran kasar dari objek yang ingin dibuat dengan jauh lebih cepat, meskipun pada akhirnya tetap harus menggunakan teknik *digital painting* biasa untuk mendapatkan detail gambar yang diinginkan.

Setelah latar belakang, karakter, serta *lighting* selesai disatukan, barulah proses kerja penulis selesai dan diberikan pada anggota tim yang bertugas menangani tahap pascaproduksi.

Dengan adanya dua latar waktu yang bertolak belakang dalam Dream Adventure, yaitu latar modern dan tradisional, perlu diperhatikan secara teliti elemen-elemen pendukung apa saja yang dibutuhkan agar pembaca bisa memahami dengan jelas latar waktu apa yang sedang terjadi di dalam suatu *scene*. Elemen-elemen tersebut dapat berupa properti, bentuk bangunan, hingga ke

pemilihan warna secara keseluruhan. Inilah yang nantinya menjadi kunci agar pembaca dapat langsung menangkap sebagian alur cerita meskipun hanya dengan melihat ilustrasinya saja tanpa harus disertai narasi.

Penulis sedapat mungkin membatasi penggunaan properti yang memiliki kemiripan dalam latar modern dan tradisional. Hal ini untuk menghindari kesalahpahaman dan kebingungan yang mungkin saja dialami pembaca. Salah satu contoh misalnya dalam hal pemilihan lampu. Dalam latar suasana modern misalnya, terdapat lampu jalan yang biasa kita lihat sehari-hari di jalan raya, tol, atau yang lainnya. Dalam latar suasana tradisional, sebaliknya, lampu seperti itu belum mulai diproduksi. Maka dari itulah penulis memilih menggunakan lampu templok di bagian interior istana. Selain menonjolkan unsur tradisional, cahayanya yang cenderung remang-remang dan berwarna kekuningan menambahkan efek misterius yang sekiranya ingin ditonjolkan oleh penulis.

Jadi, setiap karya pasti akan melalui suatu proses yang terkadang tidak singkat. Karya novel interaktif Dream Adventure ini diharapkan dapat membuka jalan bagi perkembangan inovasi para desainer maupun seniman yang ingin menarik perhatian dengan bentuk-bentuk karya yang unik dan tidak biasa. Selain itu, alangkah baiknya jika mereka yang berkecimpung di dunia desain tersebut dapat menarik perhatian generasi muda untuk lebih menghargai karya anak bangsa, juga menghargai budaya Indonesia.

5.2 Saran

Pembuatan karya apapun, tak terkecuali ilustrasi latar belakang untuk novel interaktif Dream Adventure menuntut pembuatnya untuk memiliki sumber referensi sebanyak mungkin demi memperluas pengetahuan dan pada akhirnya meningkatkan daya imajinasi.

Hal terpenting dalam proses pencarian referensi adalah mengetahui dengan jelas unsur sosial maupun kebudayaan dari objek yang kita teliti, serta subjek yang menjadi *target audience* kita nantinya. Hal ini untuk menghindari adanya konflik yang mungkin saja terjadi jika misalnya *target audience* kita adalah kelompok masyarakat yang memiliki kebudayaan yang bertolak belakang dari kebudayaan yang kita ambil sebagai objek penelitian. Atau contoh lain, minimnya penelitian tentang objek yang kita ambil malah membuat kita tidak memiliki informasi yang akurat sehingga akan menyinggung pihak-pihak yang terlibat.

Saran lain dari penulis adalah agar generasi desainer serta seniman muda Indonesia bisa lebih mengeksplor kemampuannya dan menghasilkan karya-karya inovatif yang bisa sekaligus mengangkat nilai-nilai kebudayaan Indonesia. Pembuatan novel interaktif Dream Adventure ini juga merupakan satu contoh usaha menarik perhatian generasi muda, di mana mayoritas dari mereka hanya mengenal novel interaktif buatan negara lain tanpa mengetahui bahwa pekerja seni di Indonesia juga bisa menghasilkan karya novel interaktif yang tidak kalah jika disejajarkan dengan buatan negara lain.