



### **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 III**

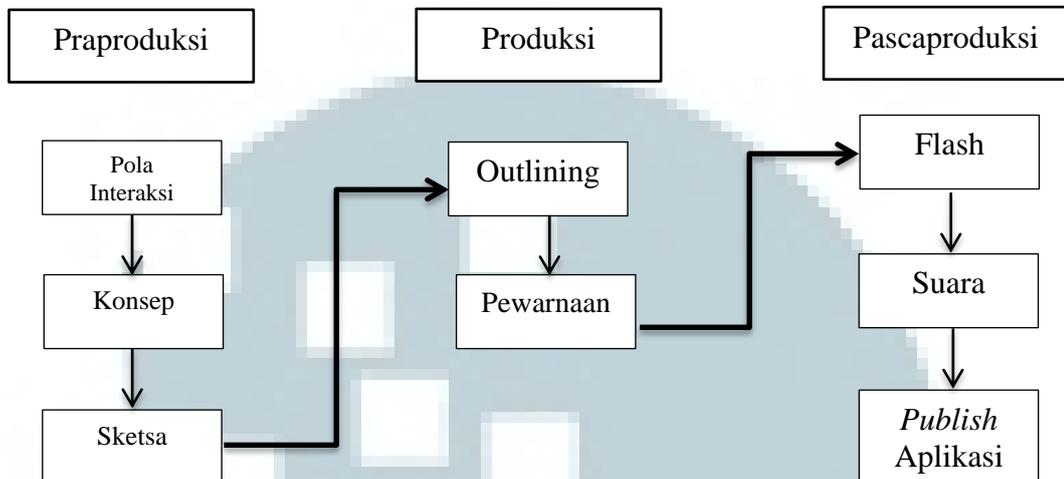
### **METODOLOGI**

#### **3.1. Gambaran Umum**

Pada projek tugas akhir ini penulis membuat sebuah media interaktif yang mengangkat cerita rakyat untuk anak-anak. Cerita rakyat yang diangkat dalam tugas akhir ini berjudul " Si Rusa dan Si Kelomang ". Dalam media interaktif yang penulis buat, pengguna dapat memilih alur ceritanya sendiri. Penulis akan memberika beberapa pilihan terhadap kelanjutan cerita. Pengguna dapat memilih alur mereka sendiri atau mengganti alur cerita sesuai dengan yang diinginkan.

Cerita rakyat ini menceritakan kehidupn hewan di kepulauan Aru. Di kepulauan Aru hidup sekawanan rusa sombong. Rusa itu hebat karena dapat berlari dengan cepat. Hal ini membuat para rusa menjadi tamak dan menyita wilayah tempat tinggal para hewan yang dikalahkan. Sementara itu tidak jauh dari tempat itu hidup sekelompok kelomang. Rusa ingin menguasai tempat tinggal kelomang karena indah. Oleh sebab itu rusa menantang para kelomang untuk mengalahkannya. Jika kelomang kalah maka mereka harus memberikan wilayahnya kepada rusa, sedangkan jika rusa kalah maka ia akan mengembalikan seluruh wilayah yang sudah diambil. Lalu dengan ide cemerlang kelomang rusa pun berhasil dikalahkan.

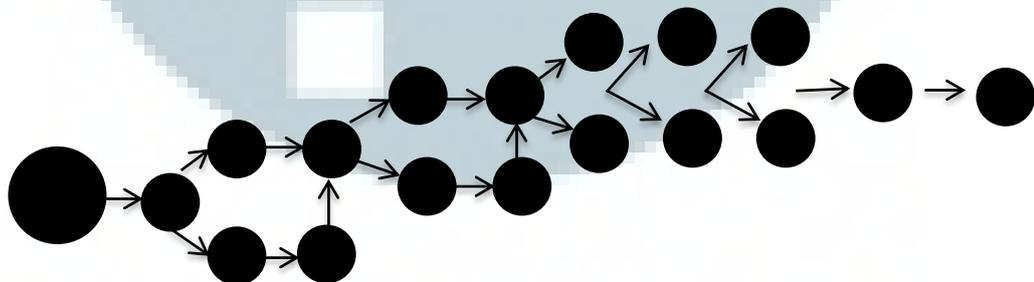
### 3.1.1. Tahapan



Gambar 3.1. Tahap Pembuatan

## 3.2. Interaktifitas

### 3.2.1. Pola Interaksi

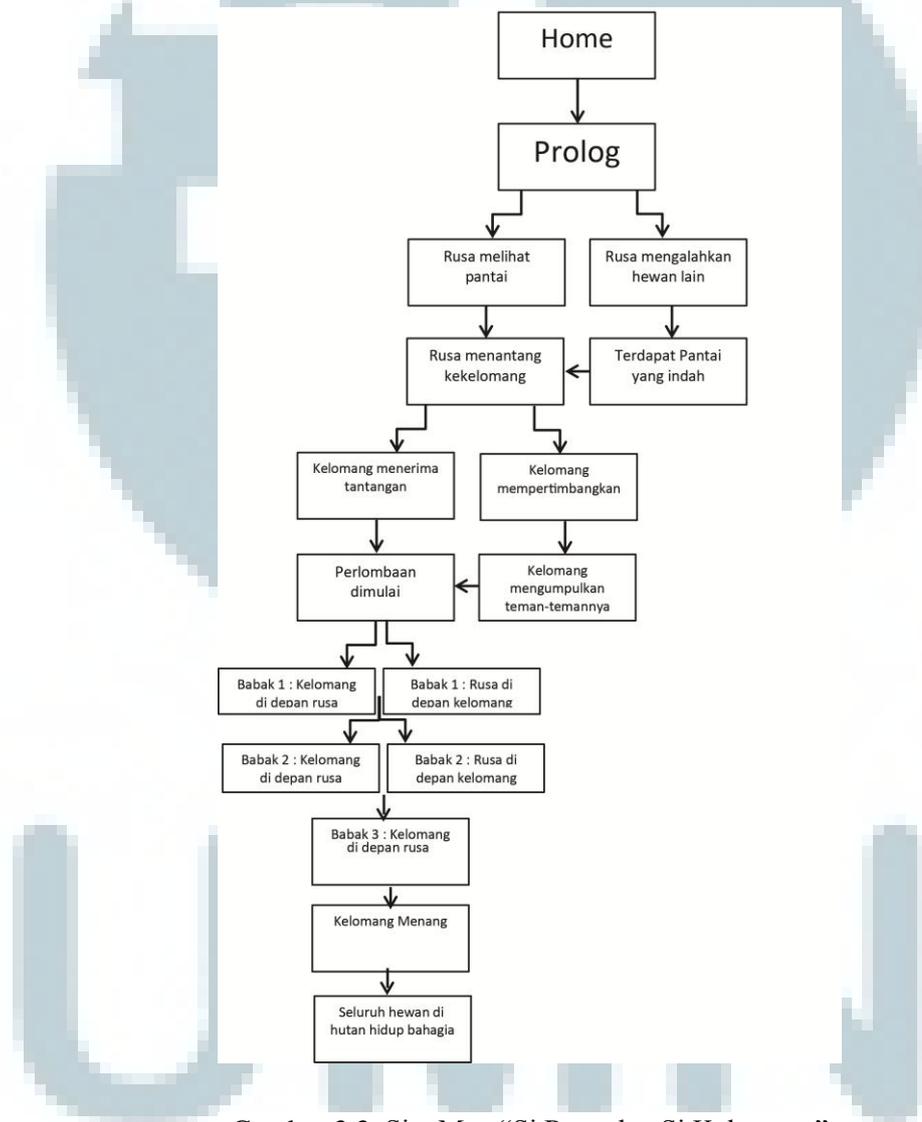


Gambar 3.2. Modulated Plot

Pada *modulated plot structure* cerita memiliki beberapa *plotlines*. Dalam media interaktif yang penulis buat pengguna dapat membuat alur ceritanya sendiri dengan menentukan beberapa pilihan. Meskipun pada akhir cerita terdapat beberapa kemungkinan yang bisa terjadi, tetapi penulis sudah mengetahui kemungkinan tersebut. Pengguna dapat merasakan beberapa macam *plotlines* dengan memainkan permainan secara berulang.

### 3.2.2. Site Map

Plotlines yang terdapat pada *modulated plot* akan penulis jelaskan pada bagian ini. Serta pilihan plot apa saja yang dapat dipilih oleh pengguna ketika menggunakan media interaktif. Hal ini akan dijelaskan penulis sebagai berikut:



Gambar 3.3. Site Map “Si Rusa dan Si Kelomang”

### 3.2.3. Konsep Interaktifitas



Gambar 3.4. Halaman Utama

Pada halaman utama pengguna dapat berinteraksi dengan aplikasi untuk memulai cerita dengan cara menekan tombol mulai.



Gambar 3.5. Pilihan pulau yang dalam dipilih oleh pengguna

Pada halaman peta pengguna dapat memilih pulau mana yang ingin mereka jelajahi. Penulis memberikan dua pilihan pada pengguna dengan memilih pantai atau hutan. Halaman yang pengguna pilih akan melanjutkan cerita sesuai dengan setting tempat yaitu di hutan atau pantai.



Gambar 3.6. Pilihan Kepada Pengguna untuk Memastikan Dimana Pengguna Ingin Memulai Cerita di Pantai



Gambar 3.7. Pilihan Kepada Pengguna untuk Memastikan Dimana Pengguna Ingin Memulai Cerita di Hutan

Setelah pengguna memilih pulau yang ingin dijelajahi maka pengguna akan dihadapkan pada halaman untuk meyakinkan pilihan yang sudah dibuat. Jika pilihan yang dibuat sudah benar maka pengguna dapat melanjutkan cerita dan menekan tombol centang sedangkan jika pengguna berubah pikiran untuk kembali ke halaman utama maka pengguna perlu menekan tombol silang.



Gambar 3.8. Tombol Panah Untuk Melanjutkan Cerita

Pengguna dapat melanjutkan cerita ke *scene* selanjutnya dan melanjutkan cerita dengan cara menekan tombol panah.



Gambar 3.9. Pilihan Kelomang Terhadap Tantangan Rusa



Gambar 3.10. Pilihan Pada Posisi Depan Saat Perlombaan Pada Babak ke 3



Gambar 3.11. Pilihan Pada Posisi Depan Saat Perlombaan Pada Babak ke 6

Ketika rusa dan kelomang sudah berada pada babak ke 3 dan 6 terdapat pilihan siapakah yang akan berada di depan. Penulis memberikan pilihan apakah rusa atau kelomang yang berada pada posisi depan di babak selanjutnya.

### 3.3. Tampilan Visual

Pada tampilan visual penulis akan membuat tampilan dengan navigasi sederhana dan warna yang cocok untuk anak-anak. Sehubungan dengan *target audience* yang sudah ditentukan yaitu anak usia 4-7 tahun.

#### 3.3.1. Referensi

Berikut ini beberapa referensi yang digunakan penulis untuk membuat tampilan visual media interaktif.



Gambar 3.12. Referensi Tampilan Halaman Utama  
(<http://apkmodded.com/wp-content/uploads/2014/08/Ice-Age-Village-2.8.0m-APK-%2B-Mod-Money-Official-Game.gif>)



Gambar 3.13. Referensi Tampilan Dalam  
(<http://cdn8.staztic.com/app/a/2920/2920292/cerita-lara-jongrang-101-3-s-307x512.jpg>)



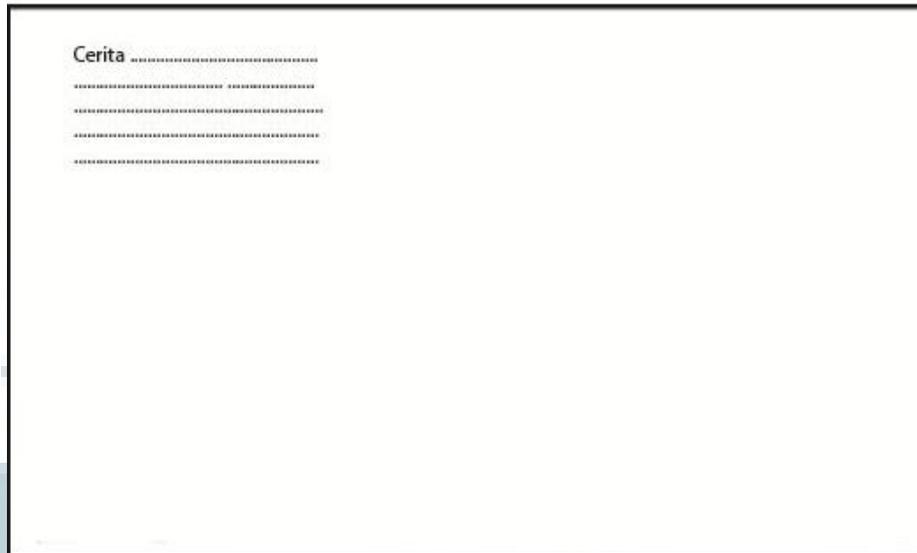
Gambar 3.14. Referensi Peta  
 (<http://www.chrissalas.com/wp-content/uploads/2012/09/ProgMap700.jpg>)

### 3.3.2. Sketsa

Dari beberapa referensi di atas, penulis membuat tampilan untuk media interaktif cerita rakyat “ Si Rusa dan Si Kelomang” dengan tampilan seperti berikut ini :



Gambar 3.15 Sketsa Halaman Utama



Gambar 3.16. *Wireframe Isi*



Gambar 3.17. *Sketsa Peta*

### 3.3.3. Konsep Visual



Gambar 3.18. Referensi Halaman Utama  
(<http://apicdn.autismpluggedin.netdna-cdn.com/wp-content/uploads/2011/08/speech-with-milo-interactive-storybook.jpg>)



Gambar 3.19. Tampilan Halaman Utama

Konsep halaman utama adalah untuk menampilkan karakter utama serta adanya tombol untuk memulai cerita pada bagian awal. Hal ini mirip seperti referensi hanya saja penulis hanya menampilkan satu tombol yaitu tombol mulai untuk memulai cerita.



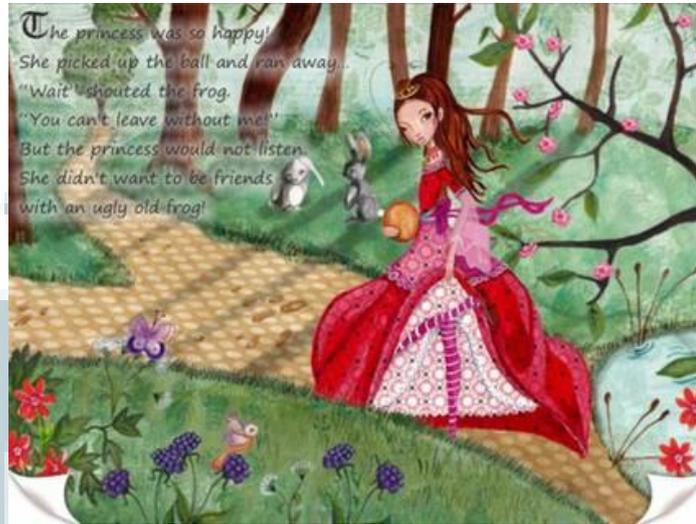
Gambar 3.20. Referensi Adegan Rusa Melihat Pantai  
(<http://projects.touchybooks.s3.amazonaws.com/screenshots/1361534701.91.3.480x320.png>)



Di kepulauan aru terdapat sekelompok rusa.  
Rusa sangat senang menguasai daerah-daerah di kepulauan aru.  
Suatu hari kelompok rusa melihat pantai yang indah dan ingin menguasainya.

Gambar 3.21. Tampilan Rusa Melihat Pantai

Pada *scene* satu yaitu rusa melihat pantai posisi rusa terlihat dari belakang dan sedang melihat ke arah pantai. Hal ini untuk menunjukkan bahwa rusa melihat bahwa terdapat pantai yang indah. Posisi rusa dari belakang dan referensi bertujuan untuk menunjukkan bahwa ada hal yang sedang menjadi fokus pandang dari karakter.



Gambar 3.22. Referensi Jalan di Hutan  
 ([http://projects.touchybooks.s3.amazonaws.com/screenshots/1342164670.84.screenshot\\_page\\_07\\_512X384.480x320.jpg](http://projects.touchybooks.s3.amazonaws.com/screenshots/1342164670.84.screenshot_page_07_512X384.480x320.jpg))



Gambar 3.23. Tampilan Perlombaan Lari di Hutan

Pada *scene* rusa mengalahkan hewan lain terlihat bahwa jalan untuk lomba digambarkan dengan jelas. Hal ini sama seperti referensi yang ingin menggambarkan bahwa karakter sedang berlari menyusuri hutan. *Scene* hutan yang terlihat lebih terang menunjukkan bahwa hutan yang ada di dalam *scene*

merupakan arena tepi hutan yang dekat dengan pantai sehingga cahaya matahari yang masuk lebih banyak.



Gambar 3.24. Referensi Adegan Percakapan Dari Depan  
(<http://projects.touchybooks.s3.amazonaws.com/screenshots/1409745260.38.512x384-1.480x320.png>)



Gambar 3.25. Tampilan Kelomang Melihat ke Depan



Gambar 3.26. Tampilan Kelomang dan Teman-Temannya

Pada *scene* terdapat kawanan kelomang yang tinggal di tepi pantai dan *scene* ketika kelomang mengumpulkan teman-temannya, karakter kelomang ditampilkan melihat kearah depan. Hal ini untuk menunjukkan bahwa pada *scene* tersebut focus cerita kepada karakter.



Gambar 3.27. Referensi Percakapan Rusa dan Kelomang  
([http://projects.touchybooks.s3.amazonaws.com/screenshots/1309170964.62.IMG\\_0917.480x320.jpg](http://projects.touchybooks.s3.amazonaws.com/screenshots/1309170964.62.IMG_0917.480x320.jpg))



Gambar 3.28. Tampilan Rusa Meremehkan Kelomang



Gambar 3.29. Tampilan Rusa Menantang Kelomang Untuk Lomba Lari

Pada *scene* rusa menantang kelomang dan kelomang menerima tantangan rusa penulis membuat karakter terlihat dari samping. Hal ini untuk menunjukkan bahwa karakter sedang berinteraksi satu sama lain. Posisi rusa di sebelah kiri

untuk menunjukkan bahwa rusa sudah datang terlebih dahulu dan kemudian kelomang datang menghampiri rusa. Hal ini dikarenakan karena orang Indonesia terbiasa membaca dari kiri ke kanan. Sehingga bagian kiri akan dilihat terlebih dahulu.



Gambar 3.30. Referensi Awal Perlombaan  
([http://projects.touchybooks.s3.amazonaws.com/screenshots/1309170964.82.IMG\\_0918.480x320.jpg](http://projects.touchybooks.s3.amazonaws.com/screenshots/1309170964.82.IMG_0918.480x320.jpg))



Gambar 3.31. Tampilan Saat Perlombaan Akan Dimulai

Pada *scene* ketika rusa dan kelomang memulai perlombaan posisi rusa dan kelomang digambarkan dari depan. Hal ini ingin menunjukkan bahwa karakter rusa dan kelomang pada awal perlombaan berada pada posisi yang sama. Hal ini dapat dilihat pada tulisan start yang terdapat pada *scene*.



Gambar 3.32. Referensi Adegan Lari Dari Samping  
(<http://projects.touchybooks.s3.amazonaws.com/screenshots/1357223821.6.5.480x320.jpg>)



Gambar 3.33. Tampilan Saat Rusa Berjalan Mendahului Kelomang



Gambar 3.34. Adegan Rusa Kaget Ketika Kelomang Sudah di Depan.

Pada scene ketika rusa dan kelomang melakukan lomba lari di dalam hutan karakter digambarkan dari posisi samping untuk menggambarkan pergerakan rusa dan kelomang. Posisi dari kiri ke kanan karena orang Indonesia cenderung terbiasa membaca dari kiri ke kanan sehingga ketika rusa berjalan dari kiri ke kanan menjelaskan bahwa rusa berjalan maju dan bergerak ke *scene* selanjutnya.

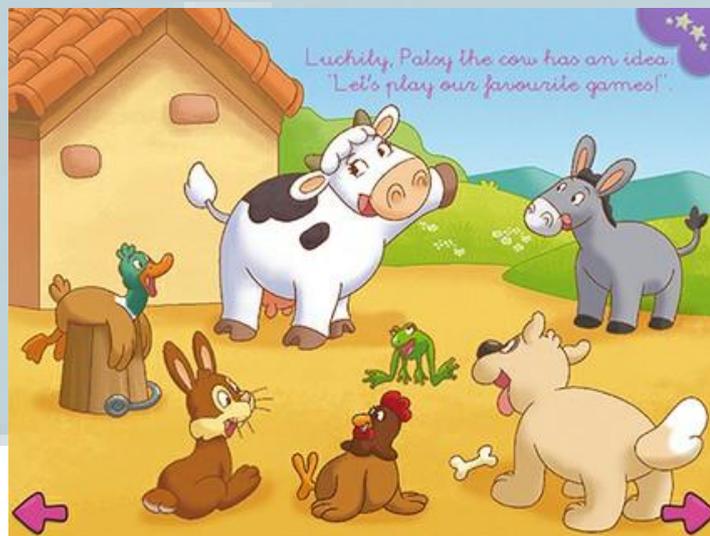


Gambar 3.35. Referensi untuk Tampilan *High Angle*  
(<http://1.bp.blogspot.com/9norU6koEvs/UEnbuWCFtI/AAAAAAAAAFQ/4BP5Jw1F4Y/s1600/wide+shot.png>)



Gambar 3.36. Tampilan Pada Garis *Finish*

Pada scene ketika kelomang berhasil mengalahkan rusa penulis mendesain scene dengan mengambil sudut tinggi. Hal ini bertujuan untuk menampilkan bagian dari scene secara keseluruhan dan tidak berfokus pada satu objek. Dengan menggambarkan kelomang dari posisi ini maka karakter rusa dan kelomang sama-sama terlihat kecil sehingga rusa terlihat lemah dan dapat dikalahkan oleh kelomang.



Gambar 3.37. Referensi Hewan-Hewan di Hutan  
([http://projects.touchybooks.s3.amazonaws.com/screenshots/1386161558.92.fiaba01\\_512x384\\_ENG\\_01.480x320.jpg](http://projects.touchybooks.s3.amazonaws.com/screenshots/1386161558.92.fiaba01_512x384_ENG_01.480x320.jpg))



Gambar 3.38. Tampilan Hewan-Hewan di Hutan

Pada scene terakhir yaitu ketika rusa mengembalikan seluruh wilayah yang sudah diambil dan hewan-hewan di hutan hidup bahagia, scene digambarkan secara keseluruhan dan menampilkan hewan-hewan lemah yang ada di hutan.

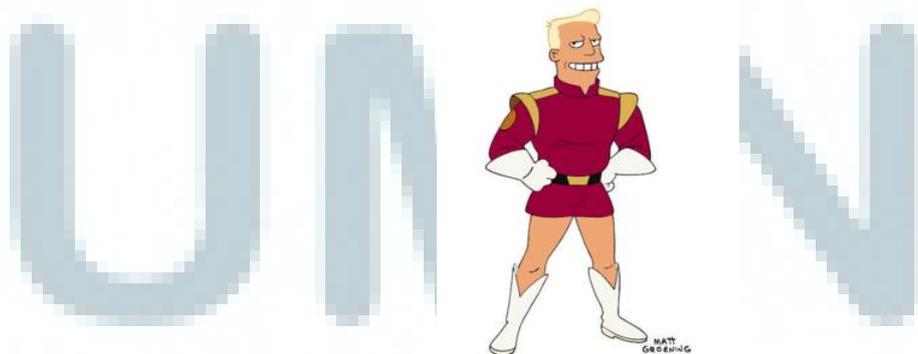
### 3.4. Desain Karakter Rusa

#### 1. Sosiologi:

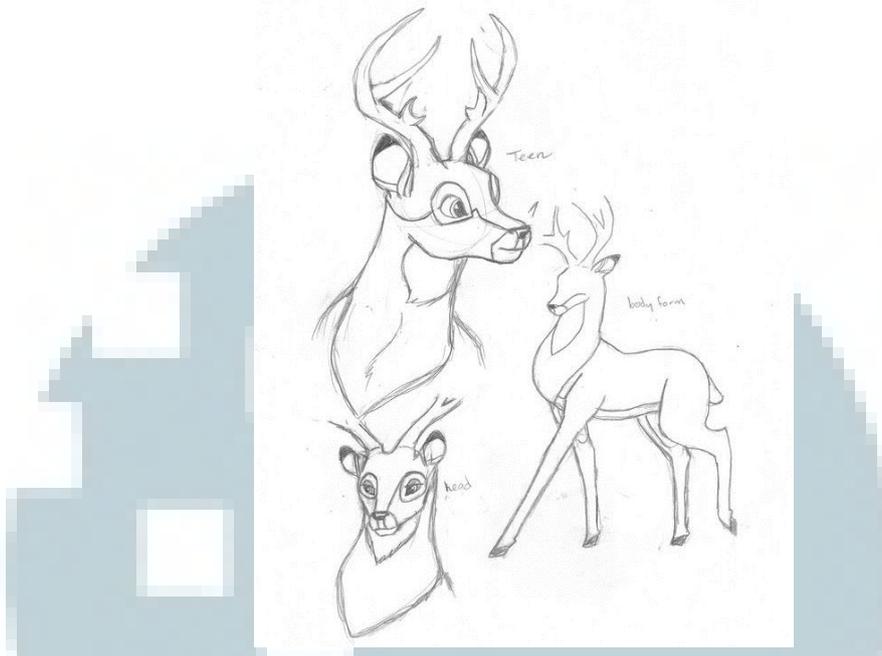
Rusa adalah hewan yang tinggal di hutan yang indah bersama dengan hewan lainnya. Ia dapat mengalahkan hewan lain di hutan dengan cara berlari dengan cepat. Oleh sebab itu rusa disegani oleh hewan-hewan lain di hutan. Hal ini lah yang membuat rusa memiliki status social lebih tinggi dibanding hewan-hewan lainnya di hutan.

#### 2. Fisiologi:

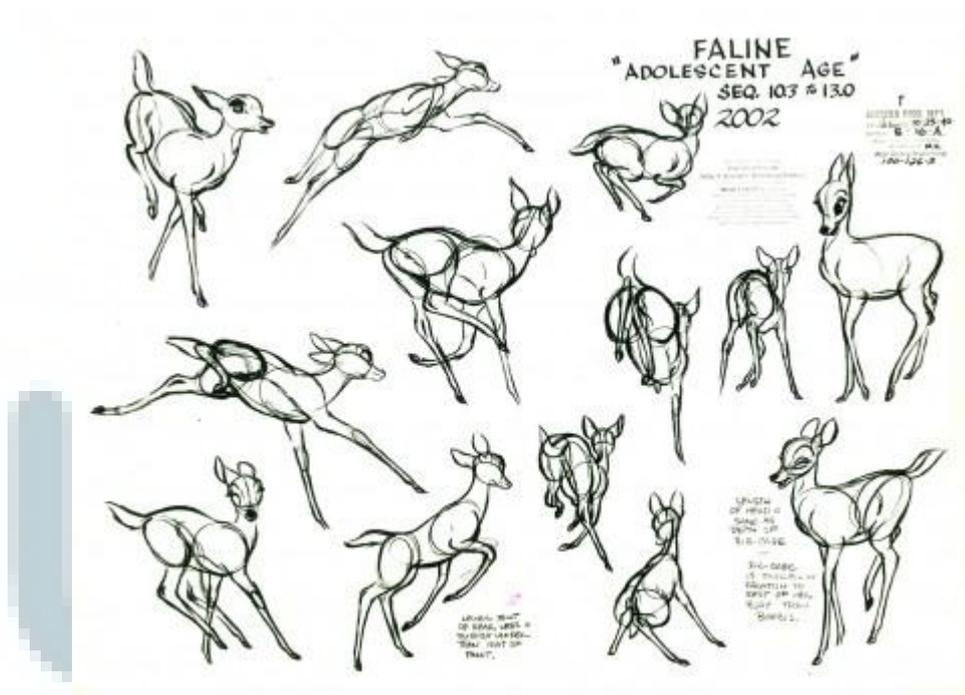
Memiliki tubuh yang gagah dan berwarna coklat. Di atas kepala rusa memiliki tanduk yang berbentuk seperti ranting pohon. Rusa memiliki kaki yang panjang sehingga dapat berlari dengan cepat. Pada bagian tubuhnya terdapat totol berwarna coklat.



Gambar 3.39. Referensi Wajah Sombong  
(<http://2.bp.blogspot.com/AccnmjCOJ6w/USZ74qN0WnI/AAAAAAAAATm4/zFqaPZUpn pQ/s1600/Himbo.png>)



Gambar 3.40. Referensi Bentuk Tubuh Rusa  
 ([http://fc00.deviantart.net/fs30/i/2008/161/0/5/bambi\\_sketch\\_dump\\_by\\_Kayla\\_san.jpg](http://fc00.deviantart.net/fs30/i/2008/161/0/5/bambi_sketch_dump_by_Kayla_san.jpg))



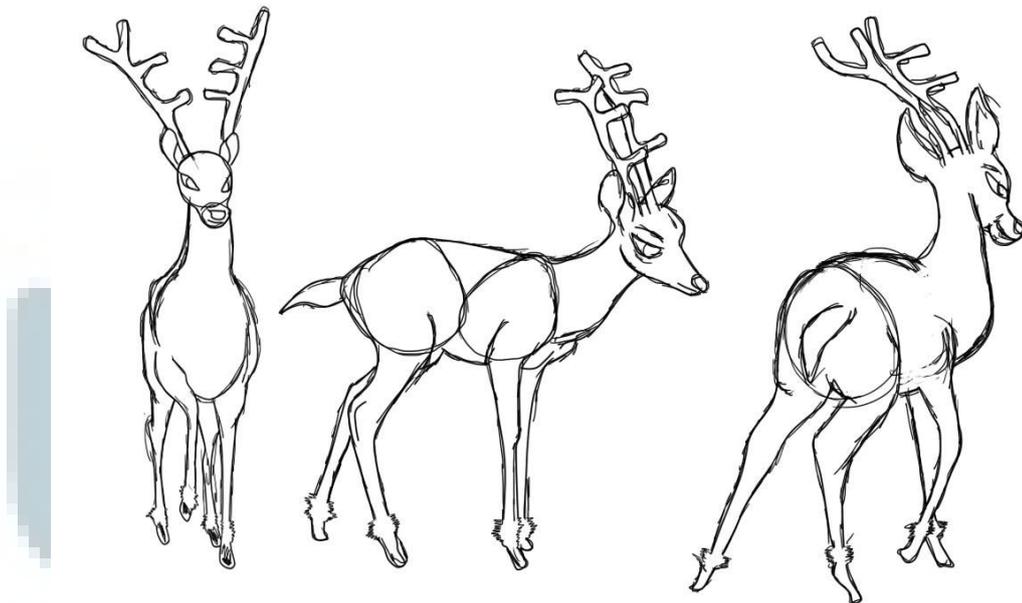
Gambar 3.41. Referensi Gestur Tubuh Rusa  
 ([http://www.michaelspornanimation.com/splog/wp-content/V/\\_BambiMod%204.jpg](http://www.michaelspornanimation.com/splog/wp-content/V/_BambiMod%204.jpg))

### 3. Psikologi:

Rusa dapat berlari cepat sehingga membuat rusa menjadi sombong dan serakah. Hal ini ditunjukkan dari keinginan rusa untuk menguasai seluruh wilayah di kepulauan Aru dan mengalahkan hewan-hewan yang ada.

Dari ketiga dimensi di atas maka secara fisik rusa adalah hewan yang memiliki penampilan yang indah. Rusa memiliki tubuh ramping dan kaki yang panjang. Hal ini membuat rusa dapat berlari dengan cepat. Dengan memiliki kelebihan dapat berlari dengan cepat membuat rusa menjadi sombong dan ingin menguasai seluruh wilayah di kepulauan Aru.

#### 3.4.1. Sketsa



Gambar 3.42. Sketsa Rusa

### 3.5. Desain Karakter Kelomang

#### 1. Sosiologi:

Kelomang adalah hewan yang tinggal di tepi pantai. Karena memiliki badan yang kecil dan tidak dapat berlari dengan cepat maka ia diremehkan oleh rusa. Tetapi hewan lain di hutan mengandalkan kelomang untuk mengalahkan rusa karena kelomang memiliki ide yang cerdas.

#### 2. Fisiologi:

Memiliki cangkang pada punggungnya. Cangkang itu akan digunakan untuk berlindung ketika ada serangan dari musuh. Kelomang tidak dapat berjalan dengan cepat hal ini dikarenakan ia harus membawa cangkang.



Gambar 3.43. Referensi Mata Kelomang  
(<http://thumbs.dreamstime.com/z/cartoon-crab-8259012.jpg>)



Gambar 3.44. Referensi Wajah Kelomang  
(<http://cdn.toonvectors.com/images/46/18617/toonvectors-18617-940.jpg>)



Gambar 3.45. Referensi Bentuk Tubuh Kelomang  
(<http://cdn.toonvectors.com/images/2/14874/toonvectors-14874-940.jpg>)

### 3. Psikologi:

Meskipun tidak dapat berjalan dengan cepat, kelomang tetap dapat mengalahkan rusa. Hal ini dikarenakan kelomang memiliki akal yang cerdas.

Sesuai dengan tiga dimensi diatas maka kelomang dijabarkan sebagai hewan yang berbentuk seperti siput dan memiliki cangkang pada punggungnya. Ia tinggal di tepi pantai yang indah di kepulauan Aru. Kelomang tidak dapat berjalan dengan cepat tetapi dengan kecerdasannya ia dan teman-temannya dapat mengalahkan rusa sehingga dapat memenangkan perlombaan. Sesuai dengan karakteristik kelomang maka penulis menggambarkan kelomang sebagai hewan yang lucu. Menurut Pardew,L (2005) untuk membuat sebuah karakter yang terlihat lucu dapat dilakukan dengan cara memberikan kepala yang besar. Selain kepala dapat juga dengan memperbesar ukuran bola mata karakter (hlm.145). Sesuai dengan peran kelomang sebagai protagonis di cerita. Maka penulis membuat karakter kelomang berpenampilan lucu dan baik.

### 3.5.1. Sketsa Kelomang



Gambar 3.46. Sketsa Kelomang

### 3.6. Desain Latar Belakang

Pada desain latar belakang terdapat dua tempat yang ditampilkan dalam media interaktif. Pertama adalah hutan. Hutan tersebut dipenuhi oleh pepohonan dan sangat lebat. Selain hutan terdapat setting tempat pada tepi pantai.

#### 3.6.1. Hutan

Di kepulauan Aru terdapat hutan yang lebat. Hal ini menyebabkan sedikitnya cahaya matahari yang masuk ke dalam hutan sehingga membuat hutan menjadi memiliki nuansa gelap.



www.shutterstock.com · 183759449

Gambar 3.47. Referensi Hutan Lebat  
([http://thumb9.shutterstock.com/display\\_pic\\_with\\_logo/1248838/183759452/stock-photo-forest-background-183759452.jpg](http://thumb9.shutterstock.com/display_pic_with_logo/1248838/183759452/stock-photo-forest-background-183759452.jpg))



Gambar 3.48. Refrensi Jalan di Hutan  
(<http://d1euk9k8t2kc51.cloudfront.net/wp-content/uploads/2014/01/vectortoons-01-18-1556.jpg>)

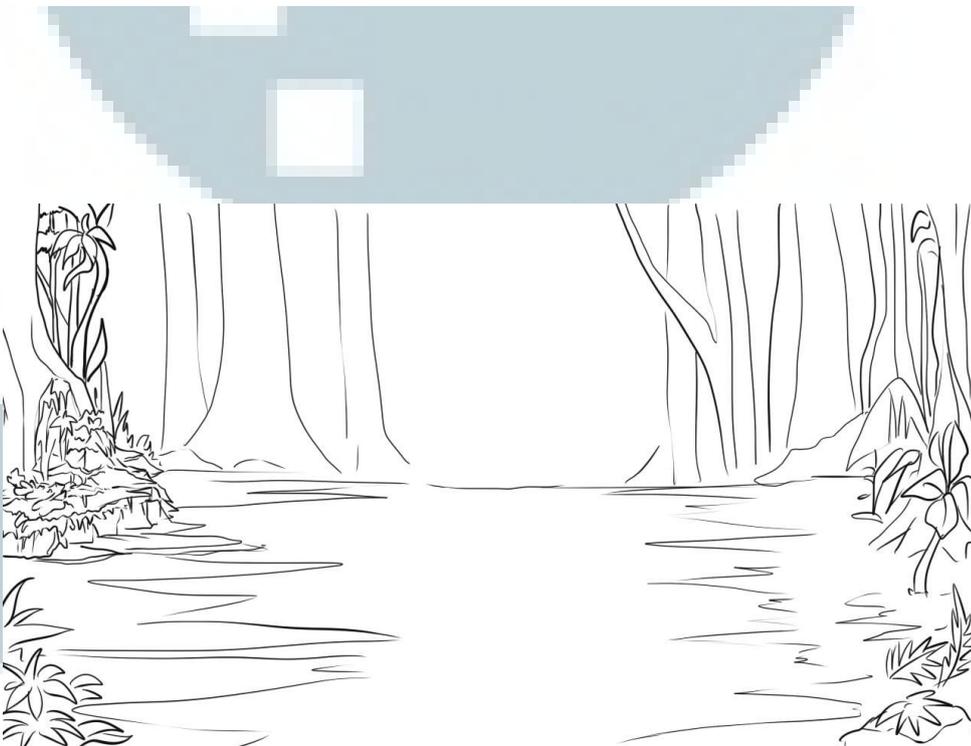


Gambar 3.49. Refrensi Hutan Tropis  
([https://komunitasgeografi.files.wordpress.com/2013/04/9852861\\_ml.jpg](https://komunitasgeografi.files.wordpress.com/2013/04/9852861_ml.jpg))

### 3.6.1.1. Sketsa Hutan



Gambar 3.50. Sketsa Jalan di Hutan



Gambar 3.51. Sketsa Bentuk Hutan



UMN

### 3.6.2.1. Sketsa Pantai



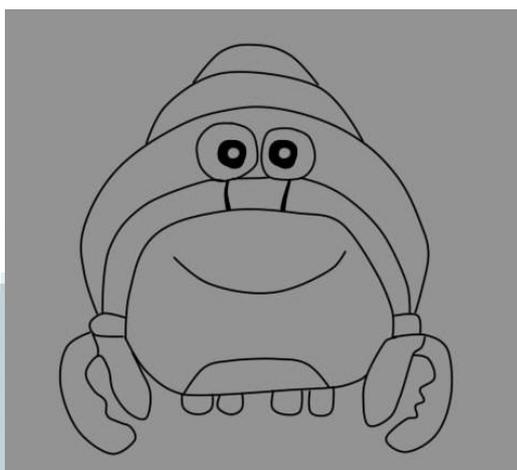
Gambar 3.54. Sketsa Pantai

## 3.7. Produksi

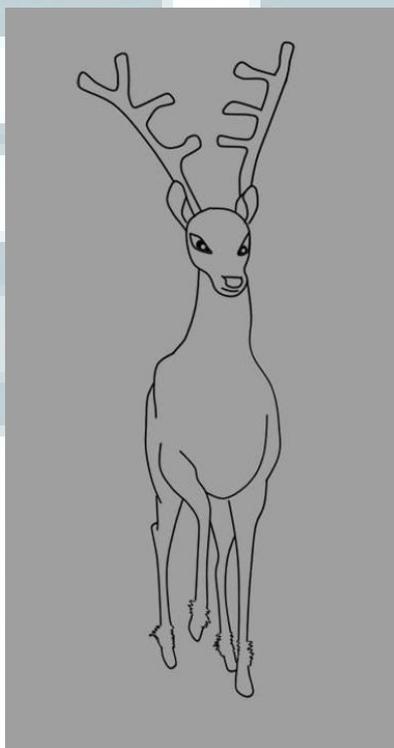
Pada tahap produksi penulis membuat *asset* karakter dan *background* dengan menggunakan teknik *digital painting*. Penggunaan *digital painting* bertujuan untuk memudahkan proses produksi asset yang memiliki unsur warna yang berkelanjutan. Sehingga untuk menghasilkan pembauran warna akan lebih mudah dengan teknik ini.

### 3.7.1. Outlining

Proses kerja pertama yang dilakukan pada tahap produksi adalah membuat *outline* pada karakter. Fungsi dari outline adalah untuk mempertegas bentuk dari karakter dan memberikan kesan kartun. Selain itu pada *outline* terdapat beberapa bagian yang tebal dan tipis. Pada bagian outline yang tebal menunjukkan bahwa bagian tubuh dapat terlihat dengan jelas. Sedangkan pada bagian yang terlihat tipis menunjukkan bahwa bagian tubuh itu tidak terlihat dengan jelas.



Gambar 3.55. *Outline* Kelomang



Gambar 3.56. *Outline* Rusa

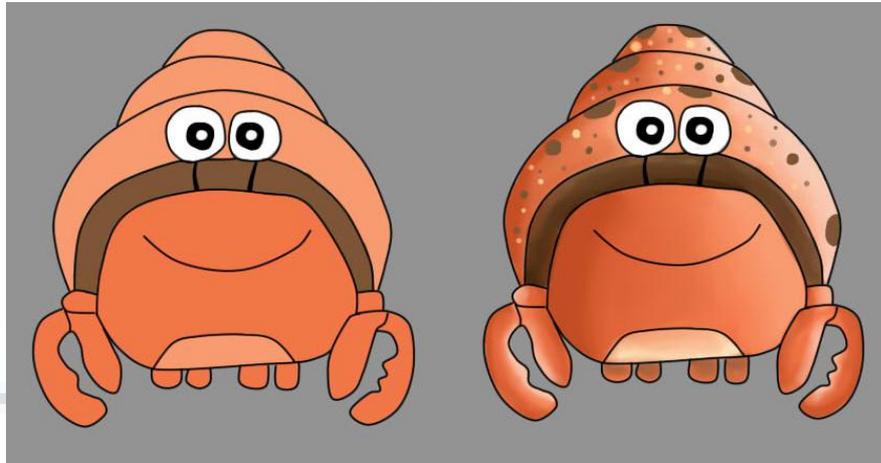
### 3.7.2. Pewarnaan

Pada proses perwarnaan terdapat dua tahap. Pertama adalah pemberian warna dasar. Pada bagian kedua karakter akan diberi warna untuk *shading* bayangan.

Pemberian *shading* bertujuan untuk mempertegas karakter dan memberikan karakteristik pada karakter. Dengan adanya shading maka bentuk dari karakter lebih memiliki dimensi.



Gambar 3.57. Perbandingan Warna Dasar dan Shading untuk Rusa

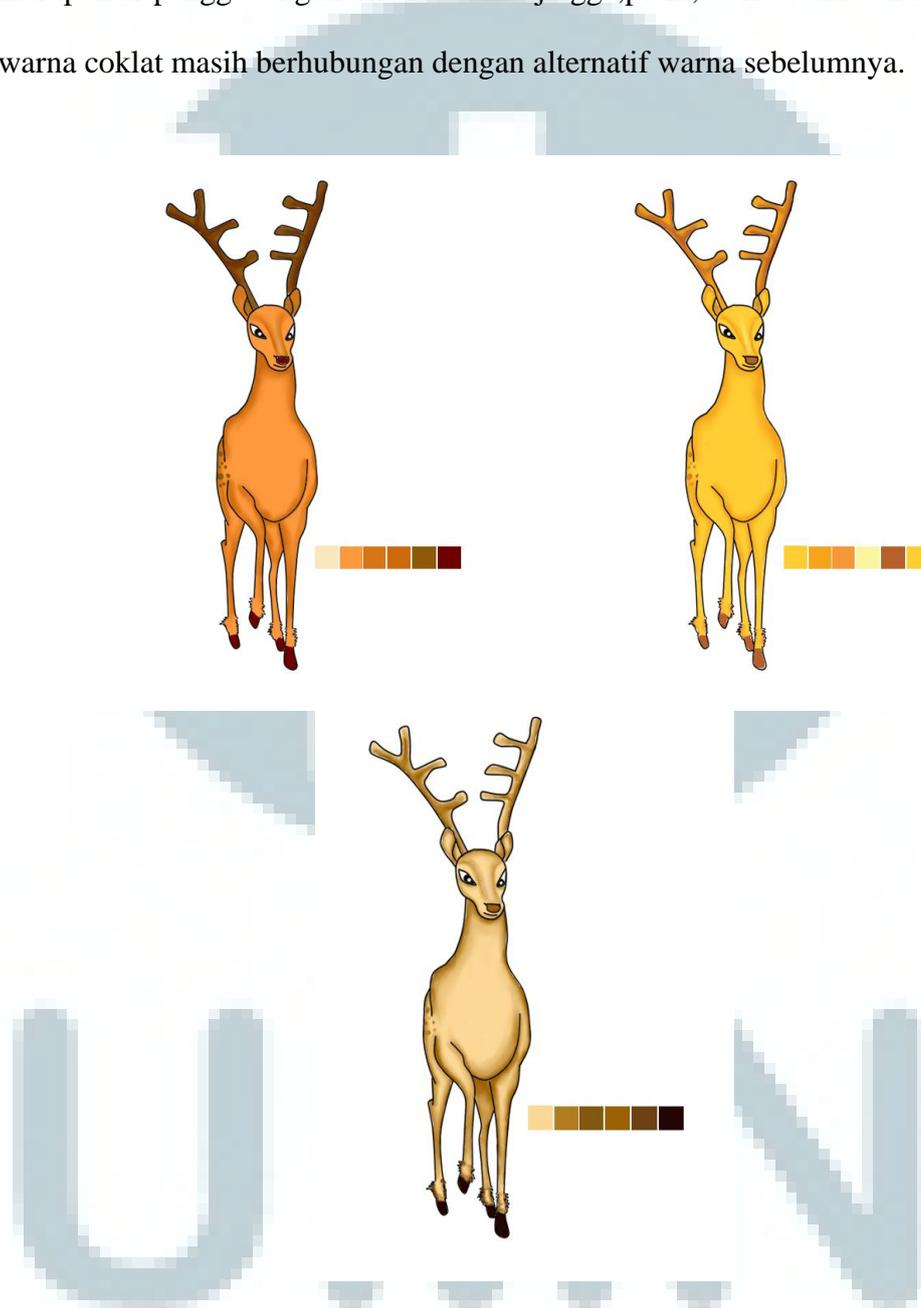


Gambar 3.58. Perbandingan Warna Dasar dan *Shading* untuk Kelomang

### 3.7.3. Alternatif Warna Rusa

Dalam pewarnaan karakter rusa penulis mengeluarkan beberapa alternatif warna. Pertama adalah warna kuning yang merupakan warna *primary* atau warna dasar. Selain itu warna kuning adalah warna yang sering ditemukan pada alam. Menurut Edwards, B. (2004) warna kuning pada alam sering digambarkan sebagai keceriaan dan mempesona (hlm.178-179). Sesuai dengan penampilan rusa yang terlihat indah. Keceriaan ingin ditonjolkan agar sesuai dengan *target audience* dari media interaktif ini yaitu anak-anak. Pada alternatif warna kedua penulis memilih warna jingga. Warna jingga sendiri adalah *secondary color*, yang merupakan penggabungan warna kuning dan merah. Untuk membuat alternatif warna yang tidak jauh berbeda dari warna pertama maka penulis menggunakan warna jingga. Edwards, B. (2004) mengatakan warna orange dapat digunakan sebagai konjungsi

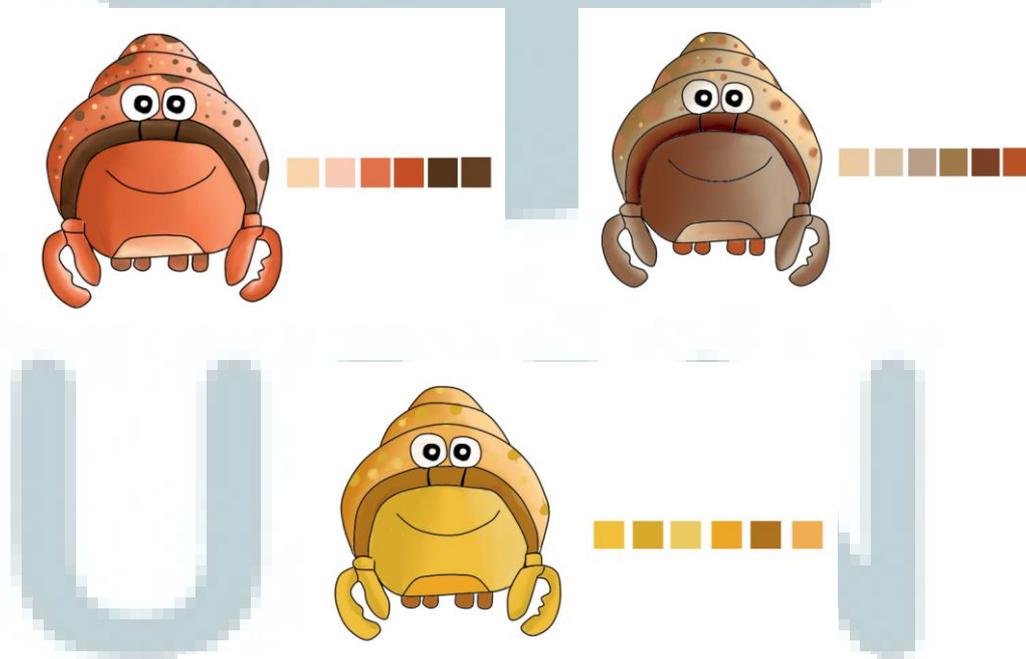
untuk warna coklat (hlm.182-183). Alternatif warna terakhir adalah warna coklat. Warna coklat sendiri merupakan warna asli dari rusa. Selain itu warna coklat juga merupakan penggabungan antara warna jingga,putih, dan sedikit biru. Sehingga warna coklat masih berhubungan dengan alternatif warna sebelumnya.



Gambar 3.59. Alternatif Warna untuk Rusa

### 3.7.4. Alternatif Warna Kelomang

Berbeda dari rusa yang memiliki sifat angkuh, kelomang adalah hewan yang cerdas dan banyak disukai oleh hewan lainnya. Oleh sebab itu untuk menonjolkan sisi ceria dari kelomang penulis menggunakan warna cerah. Warna pertama yang digunakan pada alternatif warna adalah warna jingga. Warna jingga menurut Edwards, B. (2004) memiliki sifat nakal dan tidak serius namun dalam hal yang positif (hlm. 182). Hal ini sesuai dengan karakter kelomang yang menggunakan ide jenaka agar dapat mengalahkan rusa. Selain itu penulis juga menggunakan warna coklat yang disesuaikan dengan warna asli kelomang. Warna terakhir yang menjadi alternatif adalah warna kuning tua. Warna ini merupakan warna alam yang sering digunakan untuk menunjukkan keceriaan.

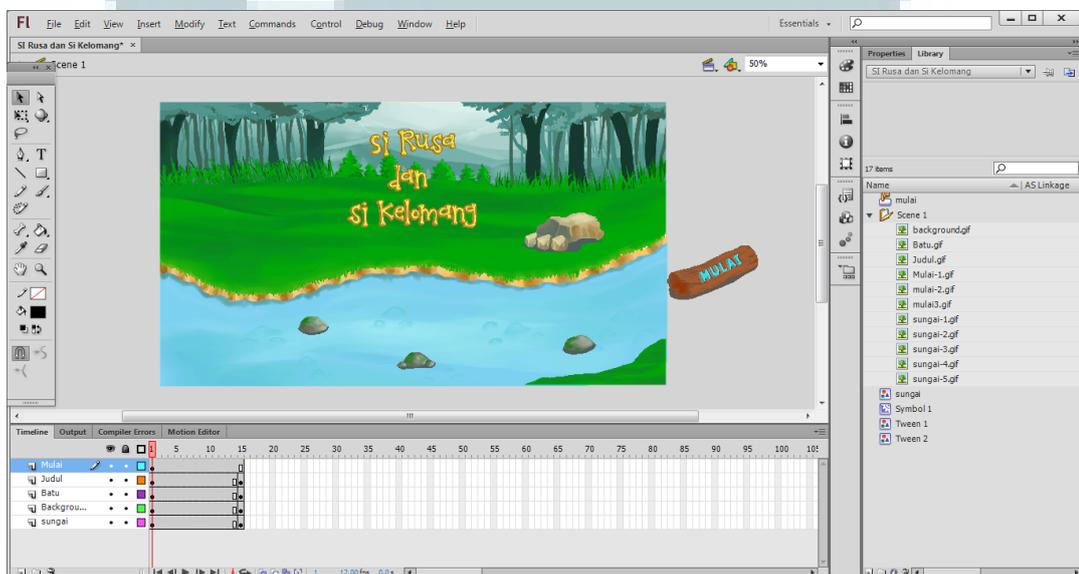


Gambar 3.60. Alternatif Warna untuk Kelomang

### 3.8. Flash

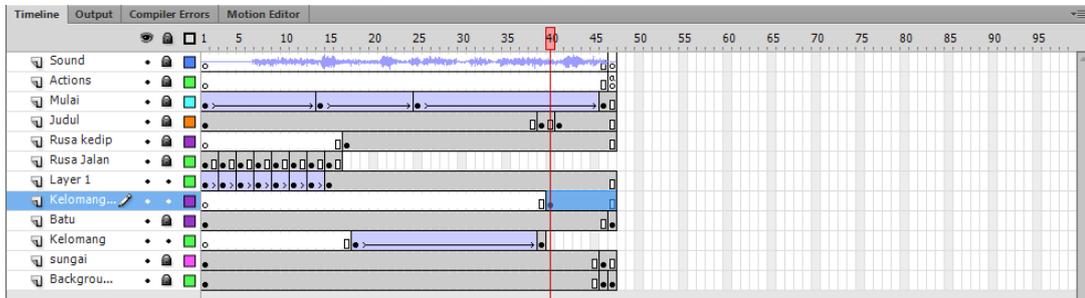
Penulis menyimpan *assets* yang digunakan dalam format .PNG untuk asset yang memerlukan *background* transparan dan .JPEG untuk gambar latar belakang. Pada aplikasi flash setiap elemen diletakan pada layer yang berbeda. Selain itu setiap adegan yang berbeda diletakan pada *scene* yang berbeda di dalam flash. Ukuran layar disesuaikan resolusi pada layar Android yaitu 1280<sub>px</sub> x720<sub>px</sub> .

Pada proses penyimpanan *assets* setiap gambar yang memiliki latar belakang transparan akan disesuaikan ukurannya dengan ukuran gambar yang sesungguhnya. Hal ini bertujuan agar pada saat memberikan coding pada asset seperti *button* area yang terbaca akan sama dengan area *assets*.



Gambar 3.61. Screenshot Flash

### 3.9. Suara

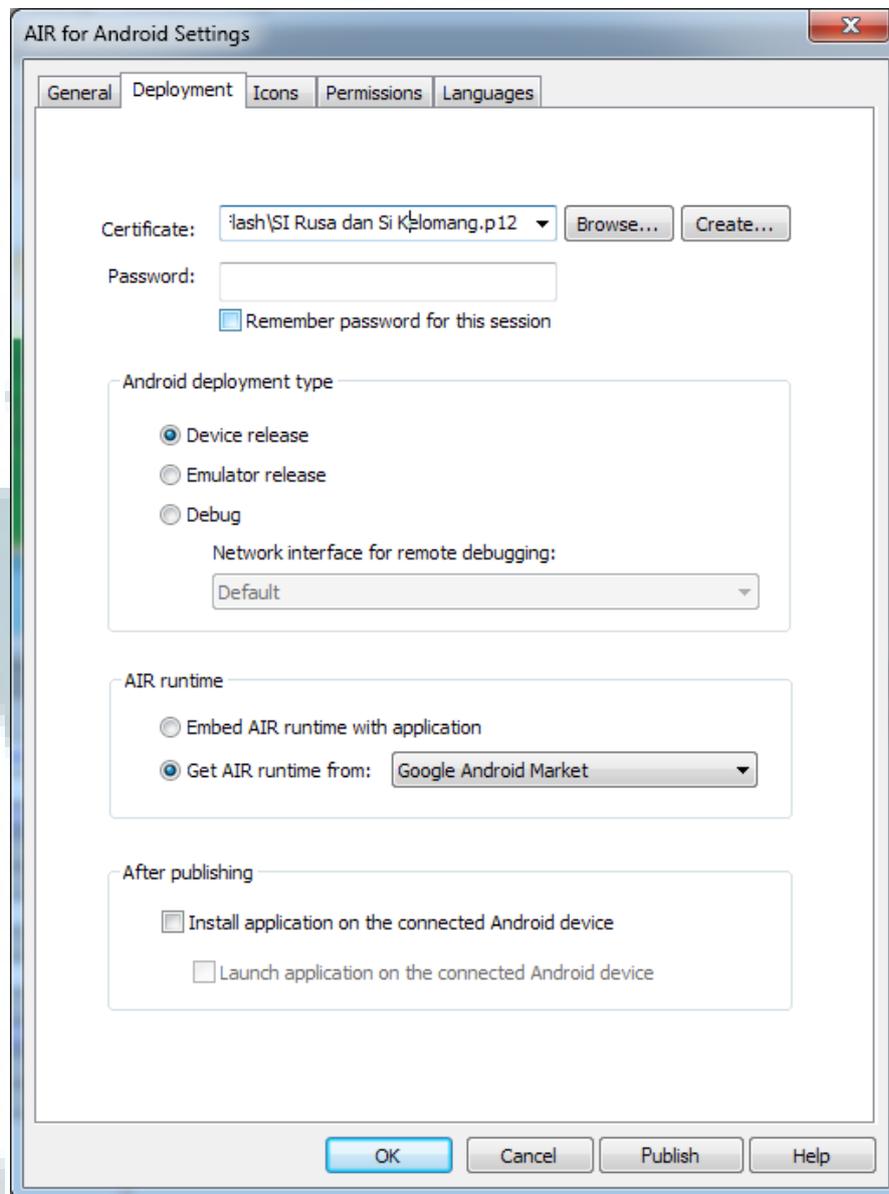


Gambar 3.62. Screenshot Timeline Flash dengan Suara

Dalam memasukan suara ke dalam proyek tugas akhir ini penulis tidak membuat suara itu sendiri melainkan mengambil lagu yang sudah ada tetapi memiliki lisensi bebas untuk digunakan. Format lagu yang dapat digunakan dalam program flash adalah 16 bit. Suara diletakan terpisah dengan layer lainnya seperti pada gambar di atas. Hal ini bertujuan agar penulis lebih mudah memberi pengaturan pada lagu seperti pengaturan untuk *looping*.

### 3.10. Publish Aplikasi Kedalam Android

Tujuan akhir yang ingin dicapai penulis dalam pembuatan media interaktif adalah membuat aplikasi yang dapat di instal pada *smartphone* berbasis Android. Oleh sebab itu proses publishing menjadi format .APK perlu dilakukan.

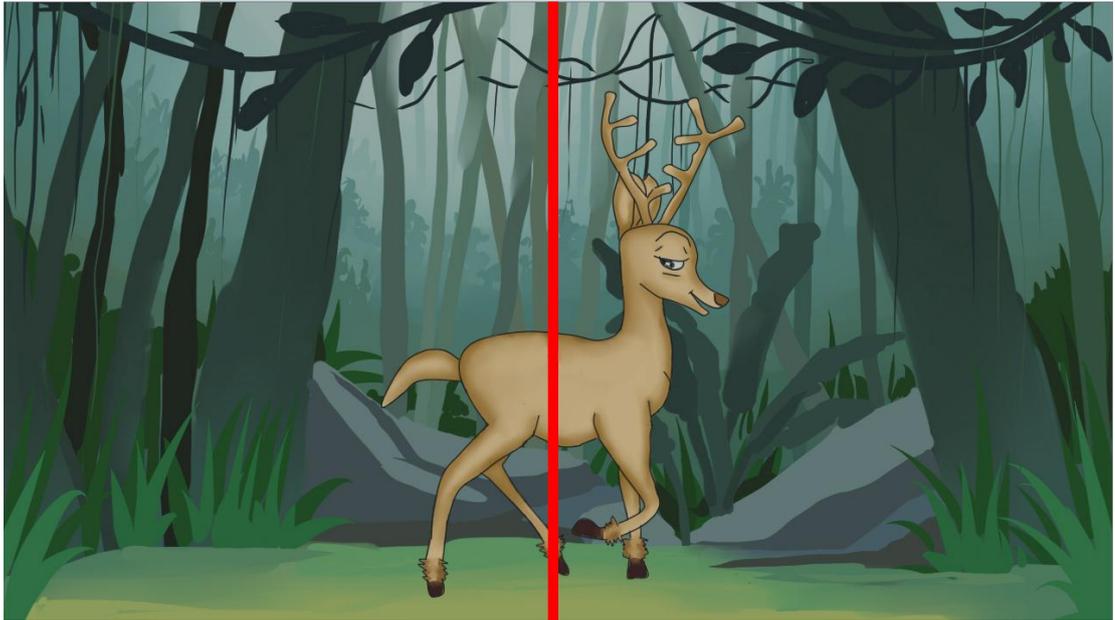


Gambar 3.63. Publish Aplikasi Kedalam Android

## BAB IV

### ANALISIS

#### 4.1. Desain Latar Belakang



Gambar 4.1. Gambar Latar Belakang

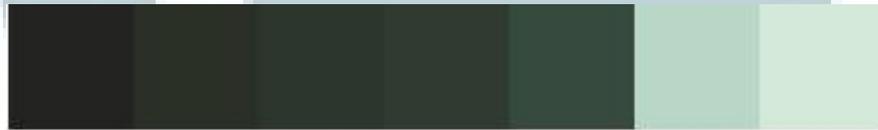
##### 1. Prinsip Desain

Pada desain latar belakang ketika rusa berlari terdapat beberapa prinsip desain yang digunakan. Prinsip pertama yang digunakan adalah *balance*. Bagian kiri dan kanan gambar sama-sama memiliki batu dan pohon yang besar. Prinsip kedua yang digunakan adalah *dominance*. Hal ini terlihat dari dominan latar yang terdiri dari pohon. Menurut Whitney (2001) cara termudah untuk menciptakan dominasi pada sebuah gambar adalah dengan melakukan repetisi (hlm.91). Hal ini dilakukan penulis dengan adanya banyak repetisi pada bentuk pohon yang sama.

## 2. Prinsip Animasi

Selain itu juga terdapat prinsip animasi yang penulis gunakan sesuai dengan teori 12 prinsip animasi. Prinsip yang digunakan adalah *staging* yang dapat dilihat dari letak rusa yang disesuaikan dengan *background* dan tidak ada elemen lain yang mengganggu focus pengguna ketika melihat karakter. Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Roberts, S (2011) mengenai 12 prinsip animasi (hlm.58-61).

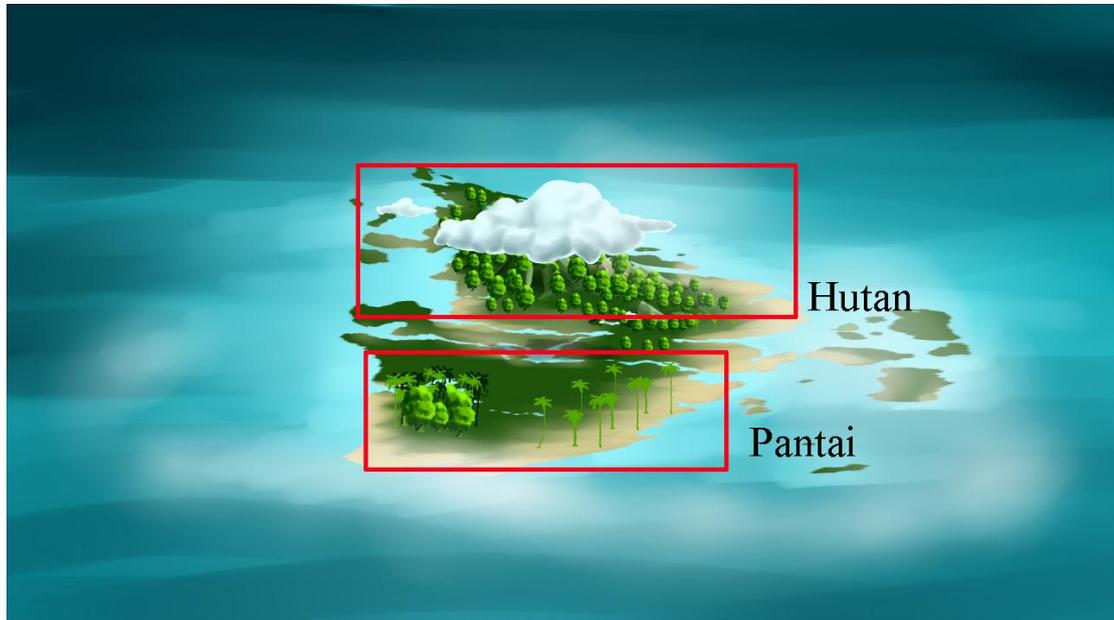
## 3. Warna



Gambar 4.2. Warna yang Digunakan Pada Latar Belakang

Warna yang dominan digunakan sebagai background adalah warna hijau. Menurut Millman (2008) warna hijau adalah warna yang digunakan sebagai simbolisasi dari alam sehingga sesuai untuk setting warna di hutan. Pada *background* tingkatan warna yang digunakan dimulai dari warna yang gelap hingga terang.

## 4.2. Interaktifitas



Gambar 4.3. Interaktifitas Pada Peta

Pada bagian awal cerita, pemain dapat memilih *setting* tempat untuk cerita. Terdapat dua pilihan untuk memulai cerita, pertama adalah di pantai dan kedua di hutan. Hal ini disesuaikan dengan teori Piaget (seperti yang dikutip oleh Hourcade, 2007) bahwa anak-anak berusia 2-7 tahun memiliki sifat egosentris, yaitu mereka melihat dunia hanya dari perspektif mereka sendiri, dan mengalami kesulitan besar melihat dunia dari sudut pandang orang lain. Dalam merancang teknologi untuk kelompok usia ini: desainer harus mendesain interface yang didesain tidak dalam bentuk hirarki dan harus memiliki alternatif. Oleh sebab itu penulis merancang media interaktif yang memiliki alternatif sederhana pada pilihan alur cerita. Sesuai untuk *target audience* berusia 4-7 tahun. Hal ini dikarenakan anak seusia itu sudah mulai mengenal huruf dengan baik.

Selain itu beberapa alternatif pilihan juga dapat dibuat oleh pengguna ketika menggunakan aplikasi. Contoh lain untuk alternatif cerita adalah ketika pada cerita pengguna aplikasi harus menentukan apakah kelomang akan menerima tantangan rusa atau mempertimbangkannya terlebih dahulu. Hal ini ditunjukkan seperti pada gambar di bawah ini.

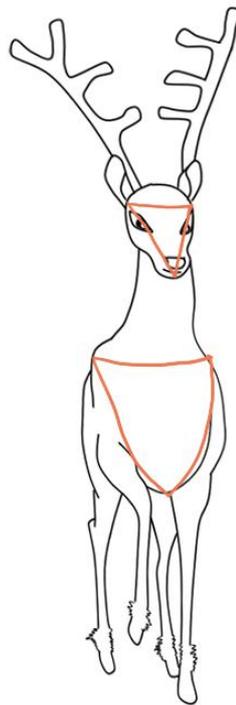


Gambar 4.4. Interaktifitas Pada Alur Cerita

### 4.3. Desain Karakter

Dalam mendesain karakter penulis menggunakan gaya *simplified*. Menurut Bancroft (2006) karakter dengan gaya *simplified* mempunyai bentuk badan dan kepala yang realistik namun anatomi tubuhnya telah disederhanakan (hlm.85). Karakter rusa yang dibuat menggunakan gaya *simplified* membuat karakter terlihat *unisex* dan memberikan pandangan yang berbeda terhadap jenis kelamin dari karakter rusa.

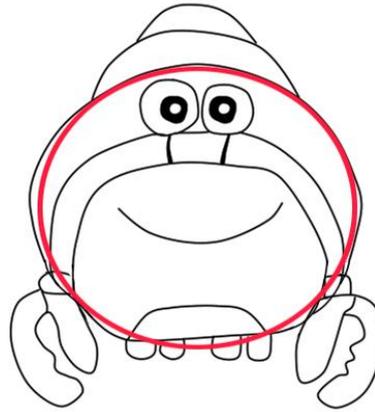
Bentuk dasar karakter rusa adalah segitiga. Bancroft (2006) mengatakan bahwa karakter yang memiliki bentuk dasar segitiga cenderung memiliki sifat menyeramkan dan mencurigakan. Karakter ini biasanya merupakan orang jahat atau penjahat dalam desain karakter (hlm.35). Sesuai dengan bentuk rusa yang memiliki sifat angkuh dan sombong dan berperan sebagai karakter antagonis dalam cerita “Si Rusa dan Si Kelomang”. Bentuk segitiga pada karakter rusa sendiri dapat ditemukan pada bentuk wajah dan tubuh



Gambar 4.5. Bentuk Dasar Karakter Rusa

Bentuk dasar untuk karakter kelomang adalah lingkaran. Menurut Bancroft (2006) bentuk lingkaran memberikan kesan menarik pada karakter baik dan biasanya seringkali digunakan untuk menggambarkan karakter lucu dan ramah (hlm.33). Selain itu beliau juga mengatakan bahwa untuk menambah kesan lucu

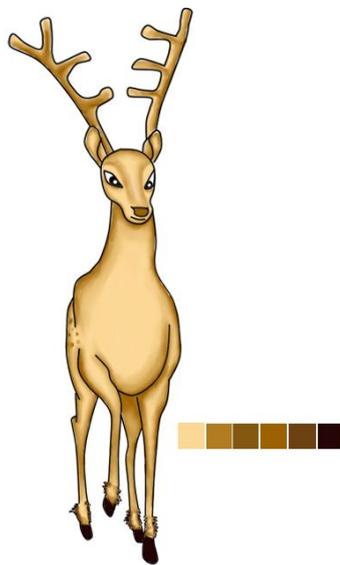
pada karakter dapat dilakukan dengan membuat karakter memiliki kepala dan mata yang besar (hlm.90).



Gambar 4.6. Bentuk Dasar Karakter Kelomang

#### 4.4. Pemilihan Warna Pada Karakter

##### 1. Rusa



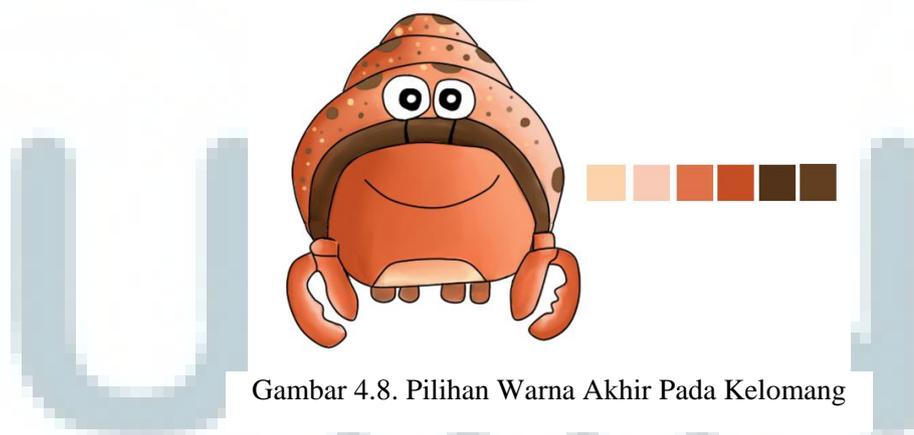
Gambar 4.7. Pilihan Warna Akhir Pada Rusa

Setelah penulis memberikan beberapa alternatif warna. Warna terakhir yang menjadi pilihan adalah warna coklat. Warna coklat sendiri merupakan warna asli

dari rusa. Selain itu warna coklat juga merupakan penggabungan antara warna jingga, putih, dan sedikit biru. Sehingga warna coklat masih berhubungan dengan alternatif warna sebelumnya. Menurut Millman (2008) warna coklat adalah warna bumi yang banyak dijumpai, selain itu coklat tua juga merupakan warna kulit. Sementara warna dasar dari rusa adalah warna coklat keemasan yang berarti keberanian dan energi (hlm.18).

Hal ini membuat warna coklat adalah pilihan yang sesuai untuk karakter rusa. Secara fisik rusa memiliki penampilan yang indah. Dengan memiliki kaki yang panjang dan badan yang ramping membuat rusa dapat berlari dengan cepat dan membuat rusa menjadi sombong dan ingin menguasai seluruh wilayah di kepulauan Aru. Warna coklat yang berarti memiliki sifat berani ditunjukkan rusa dengan cara memantang hewan-hewan yang ada di hutan untuk berlomba lari.

## 2. Kelomang

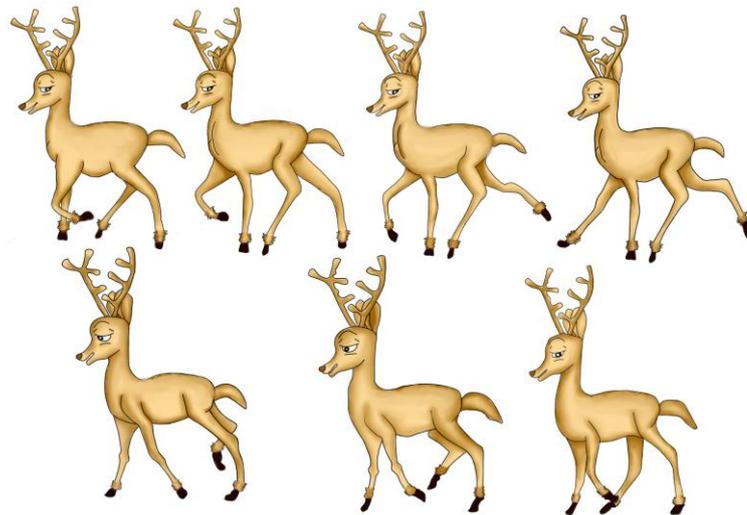


Gambar 4.8. Pilihan Warna Akhir Pada Kelomang

Kelomang adalah hewan tepi laut yang berbentuk seperti siput dan memiliki cangkang pada punggungnya. Kelomang tidak dapat berjalan dengan cepat karena

memiliki beban dipunggunya. Tetapi dalam cerita “Si Rusa dan Si Kelomang” kelomang memiliki ide cerdas untuk mengalahkan rusa. Sebagai peran protagonis dalam cerita tentu saja kecerdikan yang dimiliki oleh kelomang digunakan untuk kebaikan. Oleh sebab itu untuk menonjolkan sisi ceria dari kelomang penulis menggunakan warna cerah. Warna yang sesuai dengan sifat kelomang adalah warna jingga. Warna jingga menurut Edwards, B. (2004) memiliki sifat nakal dan tidak serius namun dalam hal yang positif (hlm. 182). Hal ini sesuai dengan karakter kelomang yang menggunakan ide cerdas agar dapat mengalahkan rusa. Kelomang mengelabui rusa dalam perlombaan lari dengan menyuruh teman-temannya untuk menunggu di setiap titik perhentian. Hal ini bertujuan agar ia dapat mengalahkan rusa.

#### 4.5. *Walk Cycle*



Gambar 4.9. *Walk Cycle* Pada Rusa

White (2006) mengatakan bahwa seluruh cara berjalan karakter memerlukan *personality* yang menrefleksikan perilaku karakter atau atribut fisik (hlm.242).

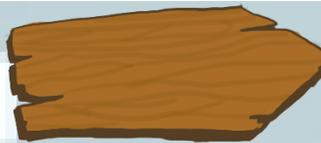
Dalam hal ini penulis mengaplikasikan cara jalan rusa yang terlihat perlahan-lahan karena meremehkan kelomang. Rusa berpikir bahwa kelomang tidak dapat mengalahkannya. Sehingga tanpa perlu berlari dengan cepat rusa sudah dapat memenangkan perlombaan dengan mudah.

#### 4.6. Desain *Button*

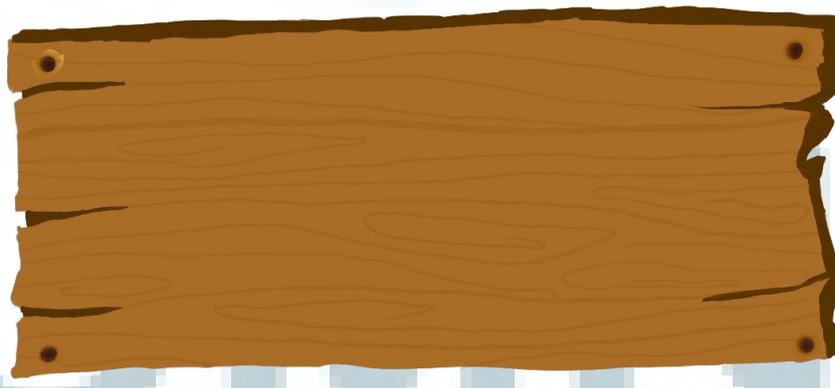
##### 1. Bentuk



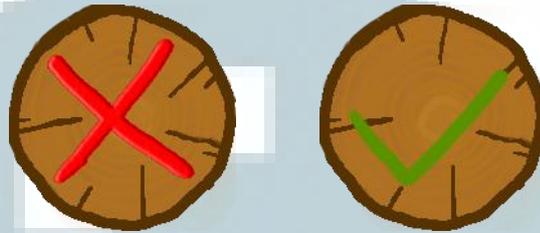
Gambar 4.10. *Preview Button* Mulai



Gambar 4.11. *Preview Button* Lanjut



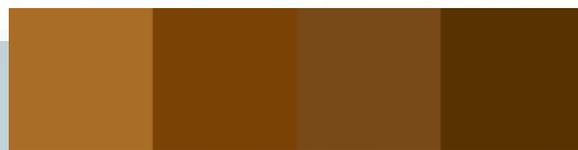
Gambar 4.12. *Preview Panel* untuk Interaktifitas Cerita



Gambar 4.13. *Preview* Panel dan Button untuk Interaktifitas Peta

Bentuk yang digunakan oleh penulis dalam mendesain *button* dan panel untuk cerita “Si Rusa dan Si Kelomang” adalah berdasarkan bentuk kayu. Bentuk kayu adalah bentuk yang paling sering dijumpai di alam terutama pada hutan. Untuk menunjang cerita rakyat “Si Rusa dan Si Kelomang” yang memiliki *setting* tempat di alam maka penulis menggunakan elemen yang sesuai yaitu kayu.

## 2. Warna



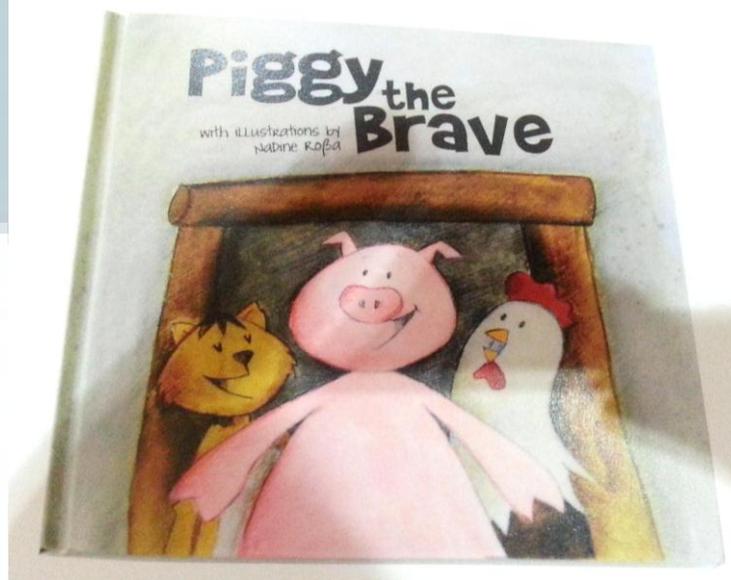
Gambar 4.14. Palet Warna Button dan Panel

Warna yang digunakan pada button adalah warna coklat. Hal ini dikarenakan menurut Millman (2008) bahwa warna coklat adalah warna alam. Selain itu warna coklat juga merupakan warna asli dari kayu (hlm.15).

#### 4.7. Analisa Visual Untuk Anak-Anak

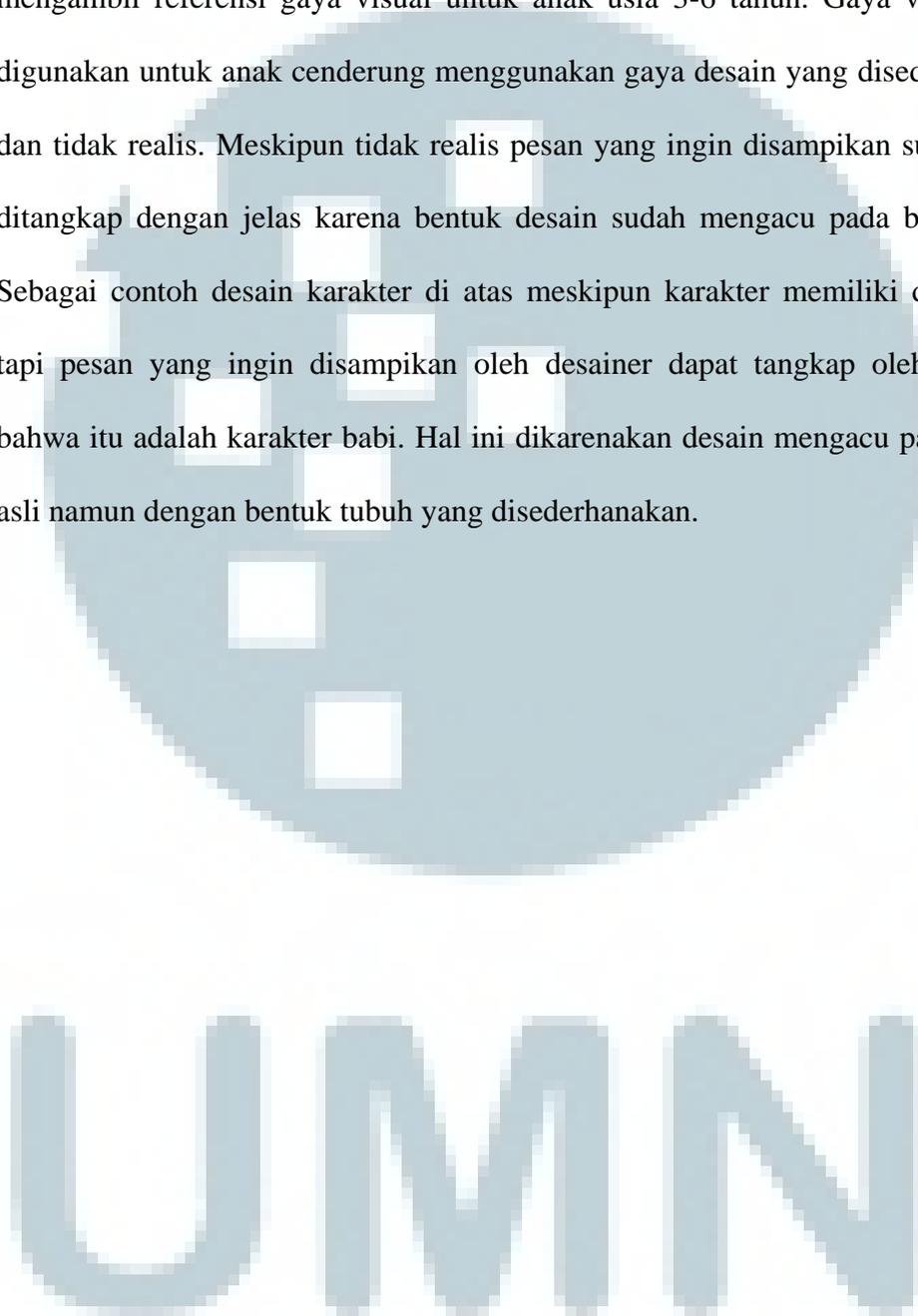


Gambar 4.15. Desain Visual Anak Usia 3-6  
(Eckert, Zúñiga, & Freixas, 2009)



Gambar 4.16. Desain Karakter Untuk Anak Usia 3-6 tahun  
(Eckert, Zúñiga, & Freixas, 2009)

Eckert, Zúñiga, & Freixas (2009) membagi visual anak sesuai dengan kategori usia. Dalam mendesain media interaktif dengan *target audience* usia 4-7 penulis mengambil referensi gaya visual untuk anak usia 3-6 tahun. Gaya visual yang digunakan untuk anak cenderung menggunakan gaya desain yang disederhanakan dan tidak realis. Meskipun tidak realis pesan yang ingin disampaikan sudah dapat ditangkap dengan jelas karena bentuk desain sudah mengacu pada bentuk asli. Sebagai contoh desain karakter di atas meskipun karakter memiliki dua tangan tapi pesan yang ingin disampaikan oleh desainer dapat ditangkap oleh audience bahwa itu adalah karakter babi. Hal ini dikarenakan desain mengacu pada bentuk asli namun dengan bentuk tubuh yang disederhanakan.



UMN