



### **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**

Tugas akhir ini akan mengangkat bahasan tentang pembuatan media interaktif penceritaan cerita rakyat timun mas bagi anak usia 3 – 5 tahun. Media interaktif merupakan salah satu media modern yang dapat merangsang kecerdasan anak. Dimana pada anak usia 3 – 5 tahun, tumbuh kembang anak akan terbangun dengan maksimal jika diberi rangsangan yang baik.

Maka dalam kesempatan kali ini, penulis akan merancang media interaktif yang bukan hanya dapat menjadi hiburan bagi anak tetapi juga dapat menanamkan nilai – nilai moral dan juga memperkenalkan cerita daerah dengan media yang lebih menarik. Hasil akhir dari tugas akhir akan dapat dimainkan di *desktop*.

#### **3.2. Sinopsis Timun Mas**

Sinopsis cerita Timun Mas ini diadopsi dari buku “Legenda Timun Mas : Cerita Rakyat Jawa Tengah” yang diceritakan kembali oleh Yudi (2013).

Timun Mas merupakan cerita rakyat yang berasal dari Jawa Tengah, berkisah tentang kegigihan seorang anak manusia yang diburu oleh seorang raksasa lapar. Dimulai dari seorang janda bernama Mbok Sрни yang memiliki kerinduan dalam memiliki anak untuk mengisi harinya, tetapi karena suaminya telah meninggal, Mbok

Srini hanya dapat berdoa memohon pada Yang Kuasa memberinya keajaiban. Pada suatu malam, Mbok Srini bermimpi didatangi oleh sesosok makhluk raksasa yang menyuruhnya pergi ke tempat biasa ia mencari kayu bakar untuk mengambil sebuah bungkus di bawah pohon yang besar. Mbok Srini yang setengah tidak percaya pun pergi ke hutan mencari bungkus tersebut. Setelah menemukan bungkus tersebut ternyata isinya hanyalah sebutir biji timun. Tiba-tiba sesosok raksasa telah berdiri di belakangnya. Mbok Srini ketakutan tetapi raksasa mengatakan bahwa ia tidak akan memakannya. Kemudian raksasa tersebut berkata, “Bukankah kamu menginginkan seorang anak? Ambil biji mentimun itu, kamu akan mendapatkan bayi perempuan. Tetapi kelak kamu harus menyerahkan anak itu kepadaku saat ia telah dewasa!” karena keinginan Mbok Srini memiliki anak, maka ia menyanggupi permintaan raksasa tersebut. Setelah raksasa itu pergi, Mbok Srini kemudian langsung menanam biji mentimun itu. Berminggu – minggu kemudian banyak mentimun yang tumbuh, tetapi ada satu yang terlihat mencolok, timun itu berukuran besar dan berkilau seperti emas. Kemudian Mbok Srini mengangkat timun tersebut dan membukanya, Mbok Srini terkejut karena mendapati seorang bayi perempuan didalam mentimun itu dan menamainya Timun Mas. Singkat cerita, Timun Mas kemudian tumbuh menjadi gadis yang cantik, pemberani, dan pantang menyerah. Suatu hari raksasa itu kembali ke mimpi Mbok Srini dan menagih janjinya, tetapi Mbok Srini kemudian mengelak dengan mengatakan bahwa Timun Mas sedang sakit dan menyarankan raksasa jika kembali minggu lagi. Raksasa setuju dan kembali ke sarangnya. Mbok Srini berpikir keras dan memutuskan meminta bantuan pada pertapa di gunung. Mbok Srini dengan

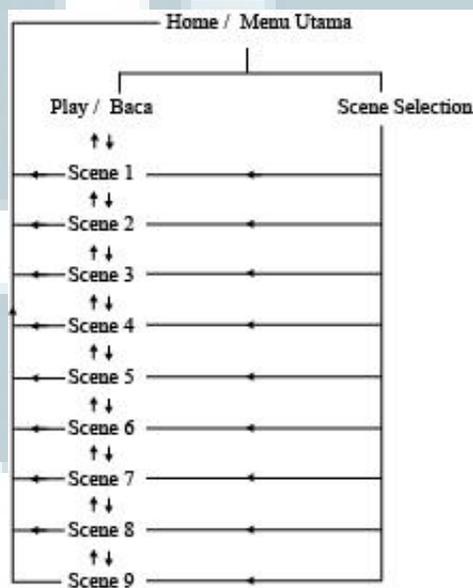
putus asa bercerita pada sang pertapa dan sang pertapa kemudian memberikan 4 buah kantong yang berisi biji mentimun, jarum, garam, dan juga terasi. Setelah pulang ke gubuknya, Mbok Sрни memberikan keempat kantong tersebut kepada Timun Mas kemudian menjelaskan tentang janjinya kepada raksasa. Timun Mas mengerti dan menyimpan baik – baik kantong itu. Satu minggu telah berlalu, raksasa kemudian datang ke gubuk Mbok Sрни menagih janjinya. Mbok Sрни mengulur waktu dan menyuruh Timun Mas kabur lewat pintu belakang. Raksasa yang sadar akan hal itu langsung mengejar Timun Mas dengan marah.

### **3.3. Praproduksi**

Sebelum membuat media interaktif, penulis menentukan ide cerita terlebih dahulu. Ide cerita merupakan konten utama dalam menentukan arah dan tujuan dari media interaktif tersebut. Setelah menentukan ide cerita, penulis kemudian menentukan pola interaksi yang akan dibangun dalam media interaktif, hal ini sangat penting sehubungan dengan tujuan penulis sebagai desainer yang harus memikirkan pola interaksi yang tepat untuk diaplikasikan pada media interaktif. Penulis kemudian harus menentukan konsep yang akan digunakan. Konsep berguna untuk menyesuaikan dan memperjelas kepada siapa media interaktif diperuntukkan. Pada tahap ini, mencari referensi merupakan tahap yang krusial karena referensi sangatlah penting sebagai panduan untuk mengerjakan tahap selanjutnya. Setelah mencari referensi yang tepat, penulis membuat sketsa tangan yang digunakan untuk membantu



Interaksi yang kedua adalah ketika pengguna telah berada di bagian *scene*, pengguna akan terbantu dengan adanya *option next* sebagai *option* untuk melanjutkan ke *scene* berikutnya dan *previous* untuk membantu pengguna untuk kembali ke *scene* selanjutnya. Penulis sengaja menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa yang berada pada tombol, dikarenakan bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang juga dapat membantu anak membiasakan dan memahami bahasa Inggris dasar.



Gambar 3.2. Pengaplikasian Pola Interaksi

Pada *scene*, disediakan pula *option home* sebagai *shortcut* bagi pengguna untuk kembali kepada menu utama. Hal ini ditujukan untuk membantu pengguna yang belum mengerti ataupun ingin mengulang penceritaan sehingga pengguna akan lebih mengerti atau lebih memahami jalan cerita.

Pengguna akan disajikan *game* ringan sebagai suatu pilihan agar pengguna mendapatkan kesan *fun* dalam berinteraksi dengan media interaktif. Pengguna harus berpartisipasi aktif menyentuh obyek yang ada di dalam media interaktif untuk mendapatkan pergerakan obyek. Pada akhir *scene*, pengguna akan disajikan pesan moral yang tertanam dalam cerita dan tidak lupa dengan adanya tombol untuk kembali ke *home* untuk mengulang media interaktif dari awal, sehingga dapat membantu memudahkan pengguna untuk lebih mendalami jalannya alur cerita.

Dalam tugas akhir ini, aplikasi media interaktif menyajikan cerita rakyat Timun Mas yang mengombinasikan gambar yang dapat digerakkan, teks narasi, dan juga suara. Selanjutnya pengguna dapat memilih dan menekan tombol yang ada dengan menggunakan *mouse*. *Mouse* berfungsi sebagai alat penghubung pengguna dan media interaktif. Timbal balik yang terjadi adalah media interaktif menunjukkan informasi halaman selanjutnya ataupun menggerakkan obyek tertentu.

UMMN

### 3.3.2. Referensi Tampilan

#### 1. Background



Gambar 3.3. Rumah Gubuk Jawa Tengah  
(<http://stat.ks.kidsklik.com/statics/files/2013/01/13591273371062362180.jpg>)

Referensi rumah yang penulis gunakan adalah rumah gubuk yang biasa ditemukan di desa-desa di Jawa Tengah. Penulis sengaja tidak menggunakan rumah Joglo yang merupakan rumah adat Jawa Tengah karena dalam cerita Timun Mas, Mbok Sрни merupakan seorang pencari kayu bakar dan bukanlah berasal dari keluarga yang berkecukupan. Rumah gubuk yang penulis gunakan memiliki atap yang terbuat dari genteng tanah liat, dengan batu bata dan kayu sebagai dinding dan fondasinya. Elemen yang ada dalam rumah gubuk tersebut adalah pintu dan jendela yang terbuat dari kayu juga halaman rumah yang luas.



Gambar 3.4. Pemandangan Desa

(<http://kotawisataindonesia.com/wp-content/uploads/2013/03/pemandangan-Candi-gedong-songo.jpg>)

Penulis menggunakan referensi latar belakang dari Candi Gedong Songo yang terletak di daerah Bandungan kabupaten Ungaran, Jawa Tengah. Penulis memilih referensi diatas karena Gedong Songo merupakan wilayah yang masih asri, juga mencerminkan daerah Jawa Tengah jaman dahulu. Pada gambar diatas terlihat salah satu dari sembilan candi yang ada di Gedong Songo, terdapat pula, hutan, pohon-pohon rindang, semak-semak, jalan setapak, dan juga gunung.

Dalam cerita Timun Mas dikisahkan bahwa Mbok Sрни memiliki pekerjaan sebagai pencari kayu bakar, rumahnya pun tidak jauh dari hutan tempat dia mencari kayu bakar. Dari referensi yang penulis pilih, *setting* lingkungan di sekitar rumah Mbok Sрни terletak pada pinggir hutan, karena di dalam *setting* cerita Timun Mas, diceritakan bahwa Timun Mas yang dikejar Buto Ijo berlari menuju hutan untuk melarikan diri.

## 2. Monster



Gambar 3.5. Troll

([http://image.shutterstock.com/display\\_pic\\_with\\_logo/265489/120694732/stock-vector-big-cartoon-troll-vector-clip-art-illustration-with-simple-gradients-all-in-a-single-layer-120694732.jpg](http://image.shutterstock.com/display_pic_with_logo/265489/120694732/stock-vector-big-cartoon-troll-vector-clip-art-illustration-with-simple-gradients-all-in-a-single-layer-120694732.jpg))

Buto Ijo merupakan karakter antagonis dalam penceritaan cerita rakyat Timun Mas. Nama Buto Ijo sendiri memiliki arti sederhana, Buto yang berarti raksasa dan Ijo yang berarti berwarna hijau sehingga ketika diartikan menjadi raksasa yang berwarna hijau. Buto Ijo memiliki kesamaan ciri khas dengan monster Troll yang sering berada dalam cerita fiksi ataupun dongeng negara barat sehingga penulis mengambil referensi gambar Troll untuk perancangan karakter Buto Ijo. Karakter Troll disebut sebagai raksasa yang tinggal di dalam gua dan suka mengganggu manusia yang lewat. Karakter Troll ini memiliki berbadan besar, kekar, berwarna hijau dengan kain penutup bagian kemaluan seadanya seperti manusia gua.

### 3.3.3. Referensi Media Interaktif untuk Anak-anak

Salah satu contoh referensi media interaktif untuk anak-anak adalah sebuah *game flash* yang dapat dimainkan di android, yaitu “Cerita Rakyat Bawang Merah dan Bawang Putih” yang menggabungkan unsur cerita dan dongeng tradisional dengan media interaktif *flash*.

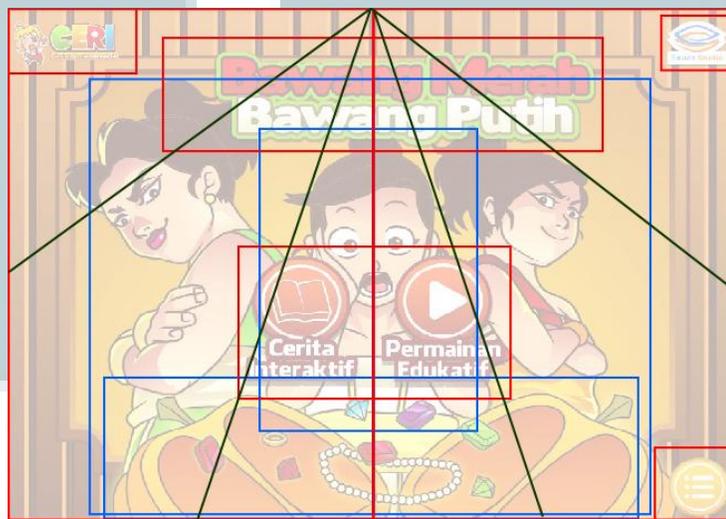


Gambar 3.6. Menu Utama Bawang Merah Bawang Putih

([https://lh4.ggpht.com/DyfNt6nEEiEMhobMRAhsJCzzS32K-GlcNHXKtIWejm4kP9vopzcle93g\\_esPXp\\_86Eg=h900](https://lh4.ggpht.com/DyfNt6nEEiEMhobMRAhsJCzzS32K-GlcNHXKtIWejm4kP9vopzcle93g_esPXp_86Eg=h900))

Pada cerita interaktif ini anak-anak diajak untuk mendengarkan cerita bawang merah bawang putih yang dibacakan oleh narator. Setiap bagian cerita yang diceritakan, disertakan ilustrasi yang menarik dan dapat berinteraksi dengan anak. Warna yang digunakan menggunakan warna yang cerah, tetapi tetap memiliki unsur khas Indonesia. Tema visual dari media interaktif ini adalah *style* kartun semi realis.

Pada *home* atau halaman utama dalam cerita interaktif ini (Gambar 3.6) terdapat tiga elemen penting yaitu tombol utama, ilustrasi dari bawang merah, bawang putih, juga sang ibu tiri, juga judul cerita rakyat tersebut. Tombol utamanya sendiri terbagi menjadi 2 bagian, tombol “Cerita Interaktif dan Permainan Edukatif”. Komposisi GUI dalam *home* pun menampilkan prinsip-prinsip desain yang baik, dimana keseimbangan komposisi, penekanan, kesatuan dan kontras yang tepat.



Gambar 3.7. Wireframe Bawang Merah Bawang Putih

Keseimbangan komposisi terlihat dari judul Bawang Merah Bawang Putih yang terletak pada bagian atas komposisi, diimbangi dengan adanya gambar labu yang telah terbelah dan mengeluarkan perhiasan yang banyak. Peletakan tombol Cerita Interaktif dan Permainan Edukatif membagi *layout* menjadi kanan dan kiri (garis berwarna merah). Pada bagian kiri terdapat sosok ibu tiri yang terlihat lebih besar daripada sosok Bawang Merah yang terdapat dibagian kanan (garis berwarna biru), tetapi hal ini diimbangi dengan peletakan logo Educa Studio sebagai *developer*.

Penekanan pada Gambar 3.7. terdapat pada tombol Cerita Interaktif dan juga Permainan Edukatif yang dibuat dengan kombinasi warna *orange* dan putih (garis berwarna merah). Penggunaan *text* yang berwarna coklat kemerahan dengan bagian dalam berwarna putih pada tombol Cerita Interaktif juga menimbulkan efek penekanan yang cukup baik. Sedangkan unsur kesatuan ada pada komposisi sosok karakter utama, karakter Bawang Putih berada di tengah-tengah karakter Ibu Tiri dan Bawang Merah yang terletak pada pusat komposisi.

Prinsip desain kontras juga terlihat dari pewarnaan komposisi dimana pada komposisi utama ( Bawang Putih, Ibu Tiri, dan Bawang Merah ) menggunakan warna yang cerah dan cenderung lebih menarik perhatian. Hal ini bertolak belakang dengan pewarnaan *background* yang terkesan kurang cerah dibandingkan komposisi utama. Terdapat pula *outline* hitam untuk menegaskan bahwa karakter pada gambar 3.7 adalah pemeran utama dalam media interaktif tersebut.



Gambar 3.8. *Scene* Bawang Merah Bawang Putih

([https://lh6.ggpht.com/ufGBmZ03d3HtPQKh7Mzm8Xrhhbp0IkiNkDfr4-AiXwji2GzDp\\_or\\_4ySCaUI89qw\\_kc=h900](https://lh6.ggpht.com/ufGBmZ03d3HtPQKh7Mzm8Xrhhbp0IkiNkDfr4-AiXwji2GzDp_or_4ySCaUI89qw_kc=h900))

*Style* gambar pada cerita interaktif “Bawang Merah Bawang Putih” menggunakan *style* gambar vektor dengan outline hitam sebagai penanda bahwa ada dimensi 3 dimensi dalam ilustrasi cerita tersebut. Pada aplikasi interaktif ini, pengguna dapat berinteraksi dengan suatu obyek atau karakter dengan memilih dan menyentuh suatu obyek. Obyek tersebut akan bergerak dan bersuara menggunakan animasi singkat, seperti tertawa, menggerakkan tangan, juga melompat.

Selain referensi dari cerita interaktif “Bawang Merah Bawang Putih” penulis juga mengambil referensi lainnya yaitu “Jack & the Beanstalk”. Karakter utama dalam cerita ini adalah Jack yang menjual seekor sapi hanya untuk sebutir kacang ajaib. *Style* ilustrasi disini menggunakan *style* kartun yang dibuat dengan vektor.



Gambar 3.9. Scene Jack and the Beanstalk

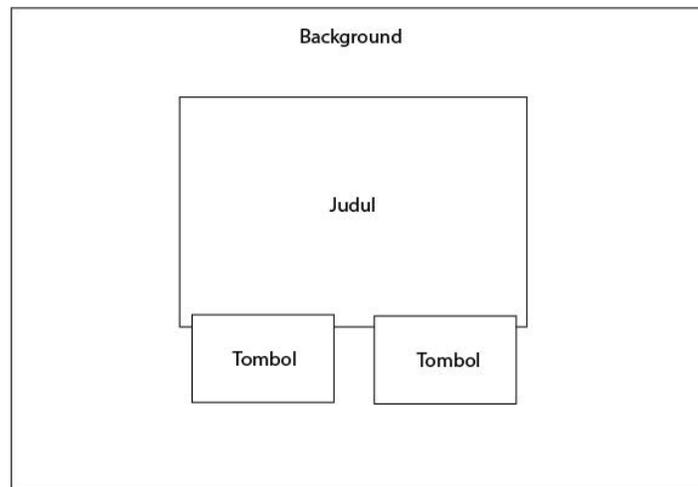
Cerita interaktif ini memiliki warna yang cerah khas pedesaan dan ilustrasi dengan komposisi yang menarik. Pengguna akan disediakan tombol “*next*” dan “*previous*” untuk melanjutkan ke halaman berikutnya.

Pengguna dapat mengakibatkan suatu reaksi pada suatu obyek atau karakter dengan cara menekan suatu obyek. Setelah melihat dan menganalisa kedua cerita interaktif tersebut, penulis menarik kesimpulan dari hasil analisis bahwa terdapat persamaan-persamaan pada dua media interaktif tersebut yaitu :

1. Penyampaian cerita menggunakan media audio suara dan juga teks narasi yang dapat ditampilkan dan juga dihilangkan.
2. Perpindahan cerita menggunakan tombol “*next* (tanda panah menuju ke kanan)” dan dapat kembali ke cerita sebelumnya menggunakan tombol “*previous* (tanda panah menuju ke kiri)” yang berada dibagian bawah ilustrasi.
3. Interaktifitas dalam cerita terjadi ketika pengguna menekan obyek. Obyek akan melakukan suatu animasi singkat seperti tertawa, bergerak, atau melompat.
4. Warna yang dipilih adalah warna dengan dominasi warna yang cerah, juga warna yang menggambarkan suasana pedesaan.
5. Terdapat efek suara ketika pengguna menekan obyek.

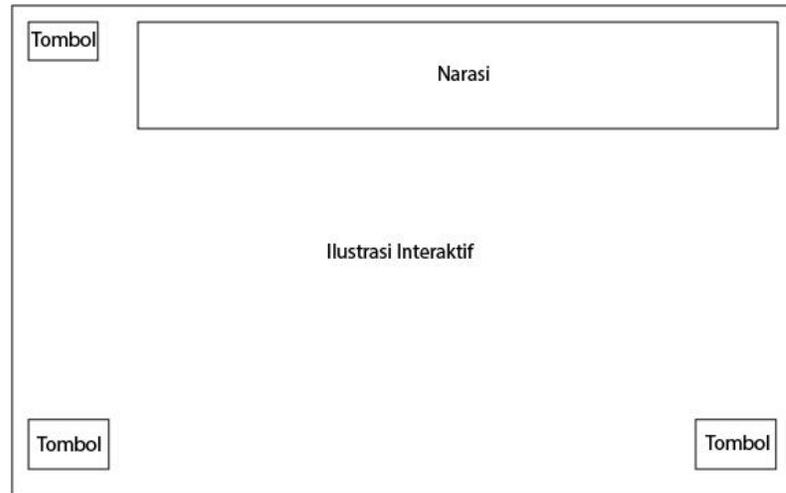
### 3.3.4. Wireframe

Terinspirasi dari tampilan *layout* pada gambar 3.7, penulis membuat *wireframe* sebagai acuan dalam membuat komposisi pada desain media interaktif.



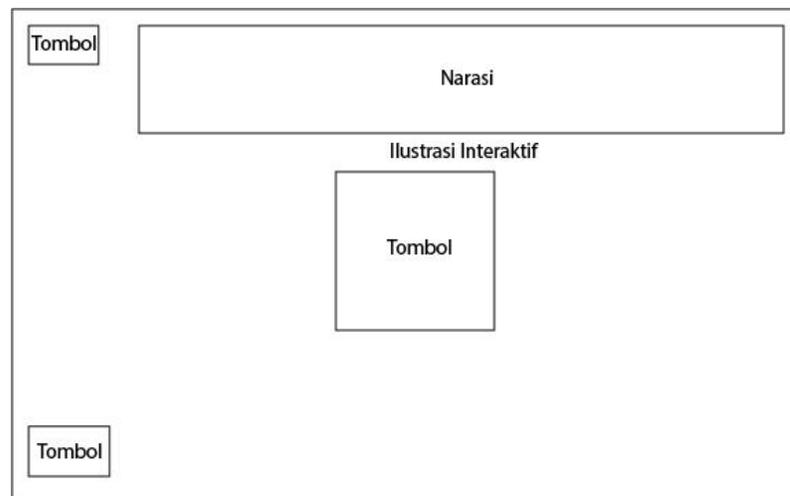
Gambar 3.10. *Wireframe* Halaman Utama

Pada halaman utama, komposisi yang penulis pilih merupakan komposisi yang cukup mirip dengan komposisi cerita rakyat Bawang Merah dan Bawang Putih. Dengan peletakan dua tombol ditengah, penulis dapat memberikan kesan simetris terhadap karya desain. Judul sengaja dibuat besar dan diletakkan di tengah layar sehingga terlihat mendominasi, hal ini dilakukan supaya pengguna menjadi familiar dengan judul dari media interaktif yang sedang dieksekusi.



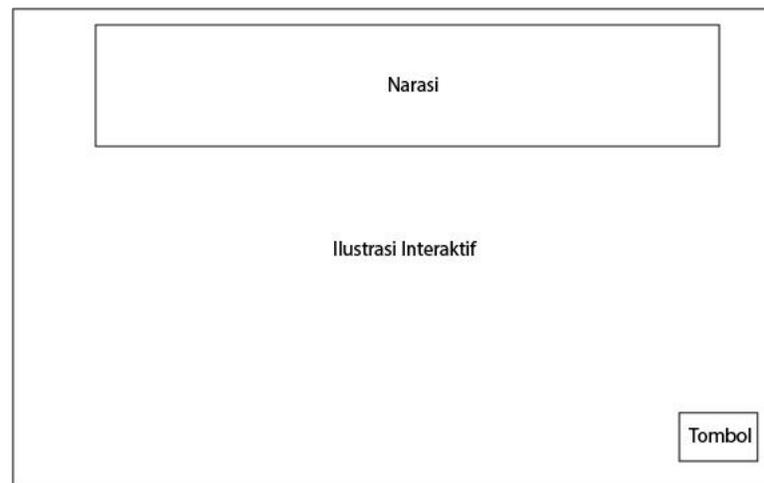
Gambar 3.11. *Wireframe Scene*

Komposisi yang ada pada *scene* didesain dengan simpel juga mengikuti referensi pada gambar 3.8 dengan penempatan option *next* dan *previous* dibagian kanan dan kiri bawah. Sedangkan tombol *home* ditempatkan pada bagian kiri atas dan diimbangi dengan penempatan narasi di bagian kanan atas. Ilustrasi interaktif ditempatkan di tengah agar pengguna lebih terfokus pada ilustrasi.



Gambar 3.12. *Wireframe Scene Mini Game*

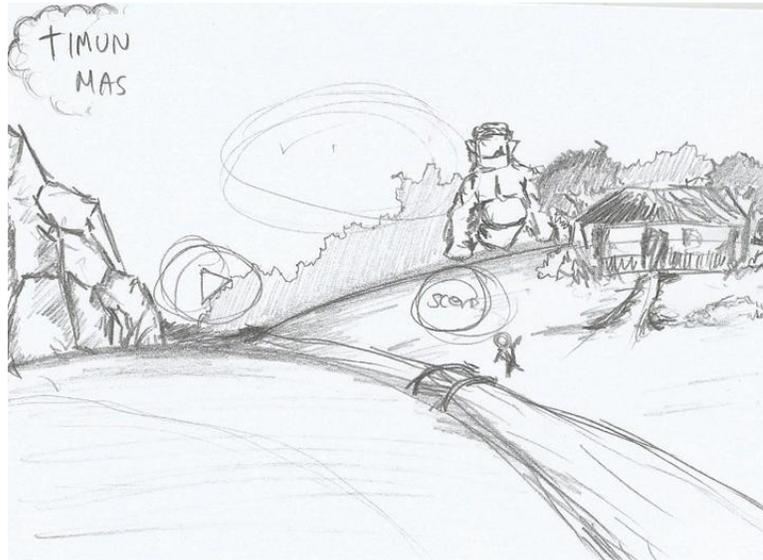
Dalam gambar 3.12. terdapat komposisi yang digunakan pada *scene* sebelum *mini game* dimulai. Tombol *next* yang berada pada bagian kanan bawah sengaja dihilangkan untuk mengarahkan pengguna untuk membaca narasi dan menekan tombol yang berada ditengah komposisi.



Gambar 3.13. *Wireframe* Ilustrasi Interaktif

Komposisi pada gambar 3.13, merupakan komposisi yang digunakan dalam pembuatan ilustrasi interaktif pada *mini game* Timun Mas. Dalam komposisi ini penempatan narasi tetap berada di bagian atas komposisi. Berbeda dengan komposisi narasi yang cenderung berada pada bagian kiri atas *scene*, komposisi yang diperuntukkan untuk *mini game* ini menempatkan narasi pada bagian atas tetapi cenderung di bagian tengah. Tombol *home* dan *previous* juga dihilangkan untuk membuat penggunaanya lebih fokus dalam menggunakan media interaktif.

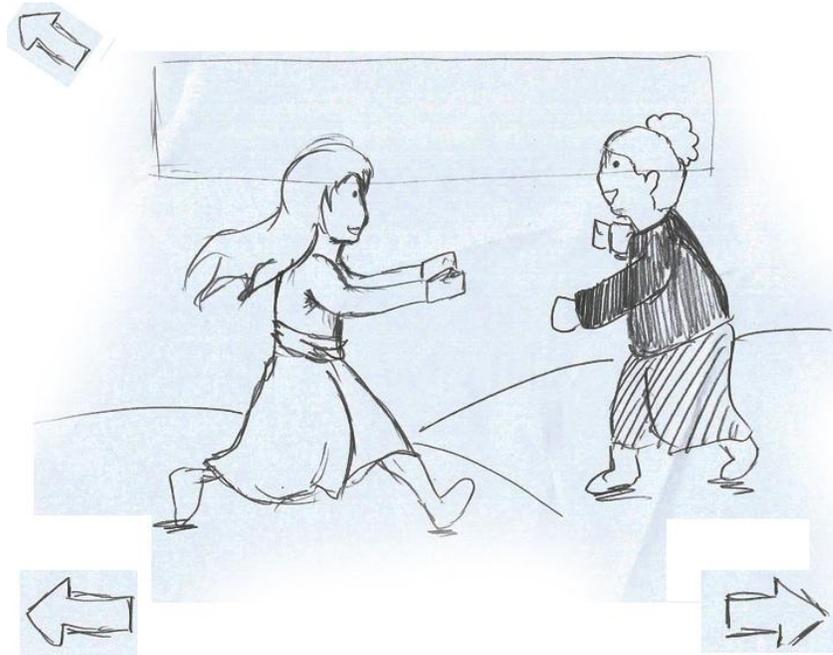
### 3.3.5. Sketsa



Gambar 3.14. Sketsa Halaman Utama

Setelah membuat *wireframe* sebagai acuan kerangka *layout* dalam pembuatan media interaktif, penulis membuat sketsa tangan sebagai gambaran sebelum pembuatan *vector* dalam media interaktif. Pembuatan sketsa dilakukan dengan menggunakan pensil yang kemudian melalui proses *scanning* untuk dijadikan acuan pembuatan *vector*.

Sesuai *wireframe* pada gambar 3.10, sketsa halaman utama memiliki komposisi simetris dengan judul yang berada di tengah juga *option play* dan *scene selection* yang terletak di bawah judul. *Background* pada halaman utama memperlihatkan sosok Buto Ijo yang menghantui sebuah gubuk yang terletak di pinggir hutan.



Gambar 3.15. Sketsa Timun Mas dan Mbok Sрни

Pengaplikasian *wireframe* pada gambar 3.11. dapat dilihat pada gambar 3.14, pada gambar tersebut terlihat Timun Mas yang sedang berlari untuk memeluk Mbok Sрни. Pada sisi kiri atas terdapat *option home* dengan kotak narasi yang berada pada bagian tengah dan kanan atas.

Komposisi ini dipilih karena menurut Rustan dalam bukunya “Layout”, mata manusia terbiasa membaca dari sisi kiri atas menuju kanan atas, kemudian menuju kiri bawah sampai akhirnya berhenti pada kanan bawah. *Option previous* dan *option next* diletakkan pada sisi kiri dan kanan bawah supaya pengguna melihat kedua *option* sebagai pilihan terakhir dalam *scene*.

### **3.4. Proses Produksi**

Setelah tahap praproduksi, penulis memasuki tahap produksi. Tahap produksi pada pembuatan media interaktif ini terbagi dari beberapa bagian, pertama adalah pembuatan gambar vektor. Pada tahap ini semua sketsa yang telah disiapkan akan diproduksi menjadi gambar vektor dengan menggunakan *Adobe Illustrator CS5*. Gambar vektor dipilih karena vektor memiliki warna yang solid, tidak dapat pecah, juga sangat cocok untuk menyederhanakan tampilan. Gambar vektor yang telah diproduksi kemudian akan diproses menjadi media interaktif dengan menggunakan *Adobe Flash CS5*.

#### **3.4.1. Graphic Properties**

Pada halaman utama terdapat logo dari media interaktif Timun Mas, logo ini terinspirasi dari bentuk timun dengan ditambahkan sulur-sulur sebagai pemanis. Timun Mas dan Mbok Sрни sebagai karakter utama pada media interaktif ini juga ditampilkan sedang mengintip dibalik logo, sedangkan Buto Ijo berada di belakang rumah seolah-olah menghantui mereka. Warna yang dipilih sebagai warna dominan pada logo adalah warna emas dan krem. Warna tersebut dipilih karena mewakili cerita yang dibawakan yaitu Timun Mas.



Gambar 3.16. Halaman Utama Media Interaktif Timun Mas

*Font* yang dipilih dalam judul aplikasi ini adalah *font* Gretoon Highlights. *Font* ini memiliki karakteristik yang membulat dan tidak kaku sehingga mewakili sifat anak-anak yang aktif, fleksibel dan juga ingin tahu. Sedangkan *font* yang dipilih untuk penjelasan di bawah tulisan “Timun Mas” adalah *font* Comic Sans. *Font* ini juga digunakan untuk narasi pada *scene* yang ada, hal ini dikarenakan karena tingkat keterbacaan *font* ini yang sangat baik dengan *spacing* yang tepat, tidak terlalu lebar tetapi juga tidak terlalu rekat sehingga penggunaanya tidak akan mengalami kesulitan untuk membaca *font* ini. *Font* Comic Sans memiliki karakteristik dari Sans *Serif* dan juga memiliki kesan *playful* sehingga cocok dengan anak-anak.

Halaman utama pada media interaktif ini menawarkan pemandangan yang alami dimana terdapat gunung, hutan, sungai, padang rumput dan juga gubuk.

Pewarnaan yang dipilih untuk halaman utama adalah warna hijau, hal ini dikarenakan warna hijau merupakan warna yang identik dengan alam dan juga membantu menenangkan tubuh ataupun stres.



Gambar 3.17. *Scene* Pertama Timun Mas

*Scene* pertama merupakan *scene* dimana penulis membangun suatu fenomena yang menjadi awal dari penceritaan. Dalam cerita Timun Mas, *scene* dimulai dari keinginan Mbok Sрни untuk memiliki seorang anak. Penulis menggambarkan ilustrasi hal itu dengan penggambaran Mbok Sрни yang melihat luar jendela seorang ibu dan anaknya yang sedang bermain di jembatan. Ekspresi Mbok Sрни terlihat sedih dan lemas. *Graphic Properties* dibangun dengan menggunakan warna yang cerah dan menggunakan perspektif satu titik hilang.

Font yang digunakan pada narasi adalah Comic Sans dengan warna hitam. Comic Sans merupakan font dengan tingkat keterbacaan yang tinggi, dengan *spacing* yang lebar. Hal ini sangat sesuai dengan target pengguna yang berusia 3-5 tahun. Warna hitam dipilih karena kotak narasi pada *scene* menggunakan warna putih hampir transparan sehingga meningkatkan tingkat keterbacaan narasi.



Gambar 3.18. Scene Kedua Timun Mas

Pada *scene* kedua, Mbok Sрни yang sedang tidur didatangi oleh Buto Ijo yang menawarkan seorang anak untuk dirawat, tetapi dengan syarat anak tersebut ketika dewasa harus diberikan kembali kepada Buto Ijo. Dalam *scene* ini terlihat Mbok Sрни sedang tertidur, dengan gelembung mimpi yang menggambarkan dia sedang bermimpi bertemu dengan Buto Ijo yang memberikan suatu bungkusan.



Gambar 3.19. Scene Kedua Timun Mas

*Scene* kedua dibagi menjadi 2 bagian narasi, pembagian ini dilakukan untuk memaksimalkan efektifitas dari narasi. Dalam *scene* ini, Mbok Sрни terbangun dan memikirkan mimpinya bertemu dengan Buto Ijo. Diceritakan juga Mbok Sрни pergi ke hutan dan menanam biji timun pemberian Buto Ijo.



Gambar 3.20. *Scene* Ketiga Timun Mas

*Scene* ketiga merupakan *scene* dimana Mbok Sрни telah menanam benih timun yang diberikan oleh Buto Ijo. Mbok Sрни terlihat sedang memegang timun besar yang berwarna keemasan. Dalam *scene* ini terlihat bentuk rumah Mbok Sрни yang sederhana, dikelilingi oleh tanaman hijau dan pepohonan. Terdapat pula ayam dan anak ayam sebagai ciri khas pedesaan dimana masih banyak masyarakatnya yang berternak ayam.



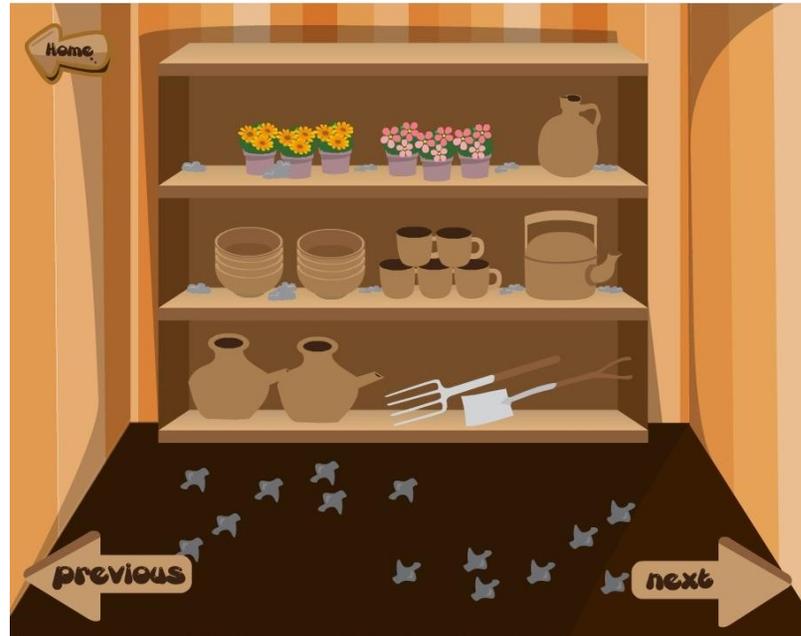
Gambar 3.21. Scene Keempat Timun Mas

*Scene* keempat menggambarkan Mbok Sрни yang terkejut ketika membuka timun yang berwarna emas tersebut terdapat seorang bayi perempuan yang kelak diberi nama Timun Mas. Dalam komposisi ini, Mbok Sрни berada pada bagian kanan ilustrasi sedangkan bayi di dalam timun berwarna emas menjadi *emphasis* karena ukurannya yang besar dan juga penempatannya di tengah komposisi.



Gambar 3.22. *Scene Mini Game* Timun Mas

*Scene* kelima merupakan salah satu pengaplikasian dari *wireframe* pada gambar 3.12, yaitu tombol *next* yang dihilangkan dan juga adanya tombol pengganti *next* yaitu tombol besar dibagian tengah komposisi yang berfungsi untuk memulai *mini game*. Penghilangan tombol *next* dalam komposisi ditujukan agar pengguna menyadari bahwa pengguna telah memasuki *scene mini game*.



Gambar 3.23. *Mini Game Timun Mas*

Dalam gambar 3.23. terdapat permainan interaktif dimana anak-anak dapat membantu Timun mas dan Mbok Sрни membersihkan rumah. Penggambaran menggunakan gaya vektor dengan *setting* dalam rumah bernuansa kayu, terdapat ilustrasi perabotan rumah tangga khas daerah Jawa seperti kendi dan teko. Warna-warna yang digunakan pada *scene* ini didominasi warna coklat tetapi pada bagian tengah tetap diberi sentuhan warna cerah seperti merah muda dan kuning untuk menghidupkan suasana.



Gambar 3.24. *Scene* Keenam Timun Mas

Dalam *scene* keenam pada media interaktif Timun Mas, terlihat Buto Ijo yang datang ke rumah Mbok Sринi. Mbok Sринi terlihat tidak rela anaknya diambil dan melindungi anaknya. Pada komposisi, Buto Ijo memiliki badan yang besar dan juga ditampilkan tampak belakang untuk menimbulkan rasa penasaran bagi pengguna.



Gambar 3.25. Scene Ketujuh Timun Mas

Komposisi yang ada dalam *scene* ini merupakan aplikasi dari salah satu prinsip desain yaitu keseimbangan asimetris. Komposisinya dibagi dengan sisi kiri yang terdapat hutan, dan pada sisi kanan terdapat gunung. Warna yang digunakan adalah warna pastel dengan emphasis warna kuning cerah yang berada pada bawah komposisi, hal ini ditujukan agar pengguna akan langsung melihat ke arah bawah dan menemukan petunjuk yang mengajak pengguna untuk membantu Mbok Sрни untuk menemui pertapa.



Gambar 3.26. *Scene* Kedelapan Timun Mas

Dalam *scene* ini Mbok Sрни terlihat telah menemui pertapa. Mbok Sрни menerima suatu bingkisan yang dapat membantu Timun Mas untuk melarikan diri dari Buto Ijo. Karakter pertapa dalam media interaktif Timun Mas ini memiliki ciri khas yaitu baju putih, sorban dan juga janggut yang panjang sehingga terlihat bijaksana dan juga dapat dikaitkan dengan pemuka agama mayoritas di Indonesia.



Gambar 3.27. *Scene Mini Game* Timun Mas

*Scene* pada gambar 3.27 merupakan *scene* yang menghubungkan penceritaan dengan *mini game* yang ada. Dalam *scene* ini, pengguna diharuskan untuk menekan tombol yang berbentuk wajah Timun Mas yang sedang panik untuk melanjutkan ke dalam *mini game*. Kalimat “Bantulah Timun Mas melarikan diri dari kejaran Buto Ijo yang jahat” merupakan kalimat ajakan untuk pengguna ikut berinteraksi dengan media interaktif Timun Mas.



Gambar 3.28. *Game* Timun Mas

*Mini game* selanjutnya adalah *scene* dimana Timun Mas dikejar oleh Buto Ijo, dalam permainan ini penulis membuat *track* dimana Timun Mas harus berlari dan akan kembali ke rumah setelah selamat dari kejaran Buto Ijo. Latar permainan ini adalah hutan oleh sebab itu dibuat dengan latar hijau dan warna-warna cerah lainnya. Terdapat tombol yang harus di tekan oleh anak-anak yang merupakan bantuan untuk Timun Mas, setiap bantuan ditekan maka akan muncul *scene* dimana Buto Ijo terkena halangan dari bekal yang dibawa oleh Timun Mas. Rute *track* dibuat mengeliling dan berliku untuk membuat *game* lebih menarik, agar lebih terlihat pada permainan rute akan diperbesar.



Gambar 3.29. Scene Timun Mas

Berikut adalah *scene* pada permainan menyelamatkan Timun Mas dari kejaran Buto Ijo. *Scene* ini merupakan pengaplikasian dari *wireframe* pada gambar 3. 14 dimana tombol *previous* dan *home* dihilangkan, sedangkan narasi menjadi lebih besar dan juga peletakkannya berada di tengah atas komposisi. Hal ini dimaksudkan agar pengguna lebih terfokus membantu Timun Mas untuk melarikan diri dari kejaran Buto Ijo.

*Scene* pertama Timun Mas terselamatkan dengan bantuan biji timun yang tumbuh menjadi akar timun yang melilit Buto Ijo, latar *scene* ini di hutan dan ketika pagi hari, warna-warna yang digunakan adalah warna cerah cenderung hijau. Buto Ijo

dibuat sedikit jauh dan lebih kecil proporsinya agar terlihat Timun Mas berhasil berlari menjauhi Buto Ijo. *Scene* kedua menggambarkan Buto Ijo yang kesulitan untuk melewati hutan bambu yang menghalanginya. *Emphasis* pada *scene* ini adalah Buto Ijo yang berada pada tengah layar dan dikelilingi oleh bambu. Pada *scene* ketiga Buto Ijo mendapat serangan dari ombak yang besar sehingga membuatnya tenggelam, warna – warna yang digunakan masih menggunakan warna cerah dengan langit berwarna jingga menandakan sore hari, proporsi Buto Ijo terlihat lebih besar dari Timun mas yang menandakan Timun mas sudah berlari lebih jauh dari kejaran Buto Ijo. Matahari dibuat dekat dengan dedaunan karena mulai sore dan akan segera tenggelam. Terakhir adalah *scene* keempat dimana Buto Ijo terkena serangan lumpur panas yang membuatnya mati tenggelam. Warna–warna yang digunakan lebih kearah warna panas seperti merah dan jingga untuk mengekspresikan suasana yang menegangkan dan keadaan Buto Ijo yang tertelan lumpur panas. Buto Ijo diletakkan di tengah karena merupakan *point of interest* dari *scene* keempat, juga terlihat tidak ada Timun Mas disana karena digambarkan Timun Mas sudah berhasil lolos dari kejaran Buto Ijo.



Gambar 3.30. *Scene* Kesepuluh Timun Mas

Dalam *scene* ini, terlihat Timun Mas berlari menuju Mbok Srinipun. Mbok Srinipun sangat bahagia melihat Timun Mas selamat dari kejaran Buto Ijo. Prinsip keseimbangan menjadi dasar dari *scene* kesepuluh ini, hal ini dapat dilihat dari Mbok Srinipun yang berada di sisi kanan dan Timun Mas yang berada di sisi kiri dengan matahari sebagai penyeimbang komposisi. Penulis sengaja membuat komposisi dalam *scene* ini sedikit miring untuk menciptakan suasana yang lebih dinamis dan menyenangkan.

#### 3.4.2. Tombol Navigasi

Dalam aplikasi media interaktif Timun Mas, pengguna memilih halaman dengan menggunakan bantuan tombol (*button*). Desain tombol sebagai alat navigasi pada media interaktif ini memiliki peran penting karena dengan desain tombol yang tepat,

maka pengguna tidak akan bingung dengan apa arti tombol tersebut dan untuk apakah guna tombol tersebut.



Gambar 3.31. Tombol-Tombol dalam Media Interaktif Timun Mas

Pada tombol-tombol di menu utama, penulis sengaja membuat *background* tombol berbentuk seperti timun yang berwarna keemasan untuk merepresentasikan cerita Timun Mas dimana Timun Mas lahir dari sebuah timun yang berwarna emas pemberian dari Buto Ijo. Sedangkan pada tombol-tombol yang tidak berada di menu utama seperti “*Next*”, “*Previous*”, dan “*Home*” penulis tetap menggunakan *font* Gretoon Highlight tetapi mengganti *background* tombolnya menjadi arah panah dengan warna cokelat tua untuk memberikan kesan kayu.



Gambar 3.32. Tombol Khusus pada Media Interaktif Timun Mas

Pada *mini game* Timun Mas yaitu *scene* dimana Timun Mas berlari dikejar oleh Buto Ijo, terdapat beberapa tombol khusus yaitu tombol mentimun, jarum, garam dan terasi. Background dari keempat tombol tersebut berwarna kuning keemasan untuk memberi kesan *emphasis* pada pengguna.

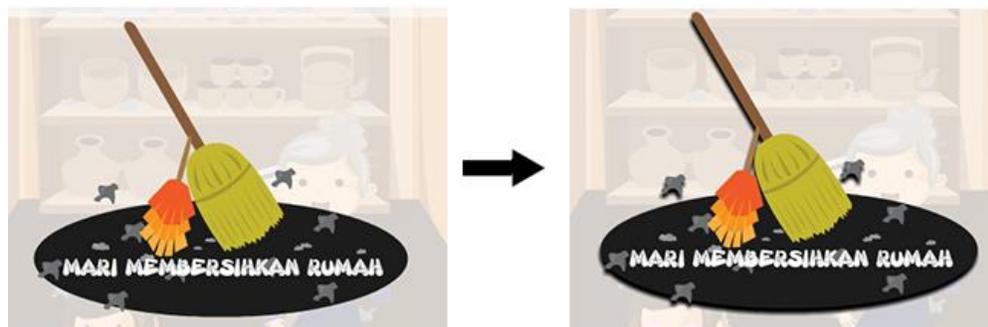
### 3.4.3. Animasi Tombol

Animasi dalam tombol dirancang dengan sederhana dengan background timun yang terbelah 2 juga berwarna kuning dan jika kursor diarahkan ke tombol maka perlahan timun akan bersinar keputih-putihan (*effect glow*), sesuai dengan judulnya Timun Mas. Kemudian penanda “*Play*” dibuat berwarna coklat seakan bernuansa kayu dengan karakter tipografi yang sederhana untuk mengimbangi *background* tombol.



Gambar 3.33. Animasi Tombol pada Media Interaktif Timun Mas

Animasi ringan juga terdapat pada tombol *Next* dan *Previous*, dimana ketika *mouse* diarahkan kepada tombol maka tombol tersebut akan mengeluarkan efek bayangan atau *drop shadow*.

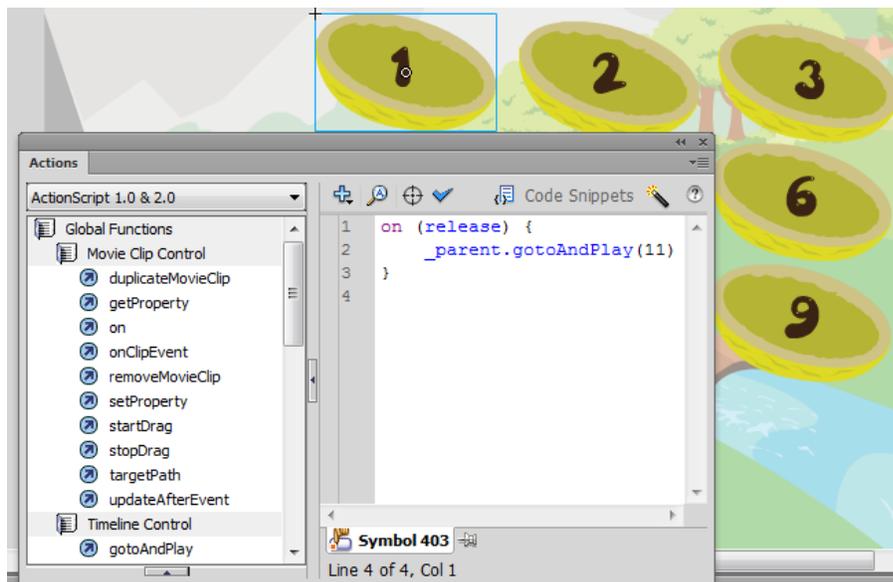


Gambar 3.34. Animasi Tombol dalam *Mini Game* Timun Mas

Efek *drop shadow* juga terdapat pada tombol yang harus ditekan ketika akan memulai *mini game*, penggunaan efek *drop shadow* ini bertujuan untuk membangun efek 3 dimensi sehingga seolah-olah tombol bergerak lebih dekat ke depan.

### 3.4.4. Media Interaktif

Penggabungan *graphic properties* dan juga tombol dibuat menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS5* menjadi sebuah media interaktif. Penulis menggunakan *action script 2.0* untuk menggerakkan *graphic properties* dan juga mengaktifkan tombol.



Gambar 3.35. *Action Script* pada Tombol

*Action script 2.0* digunakan oleh penulis karena penggunaannya lebih sederhana dan dapat ditempatkan langsung ke dalam obyek grafik yang ingin digerakkan / dianimasikan.

### **3.5. *Post Production***

*Post production* merupakan tahap dimana media interaktif telah selesai diproduksi dan siap untuk tahap *publishing*. Format akhir pada tahap *publishing* adalah .SWF dengan resolusi 720x576 pixel. Media interaktif ini kompatibel dimainkan dengan menggunakan *Adobe Flash Player*. Media interaktif Timun Mas kemudian akan dimasukkan ke dalam *Compact Disc (CD)* dan dapat disertakan menjadi bonus dalam majalah ibu dan balita.