



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 DAN PERANCANGAN

3.1. Gambaran Umum Tugas Akhir

Proyek tugas akhir ini adalah merancang visual dari komik digital interaktif bertema hoaks, dengan tujuan mengedukasi remaja mengenai bahaya hoaks. Hal ini dikarenakan hoaks merajalela di media sosial, sayangnya masyarakat Indonesia masih belum menyadari ciri-ciri dan bahaya hoaks. Remaja memiliki frekuensi tertinggi kedua sebagai pengguna internet. Dari fenomena tersebut, penulis dan tim menargetkan proyek ini kepada remaja berusia 12-17 tahun. Informasi edukasi ini disajikan berupa komik, karena visual membantu pembaca meningat informasi. Komik dibuat interaktif, agar pembaca lebih termotivasi dan mengingat informasi yang disampaikan.

3.2. Metodologi Penelitian

Dalam perancangan visual ini, penulis melakukan penelitian menggunakan metode kuantitatif dan kualitatif. Dengan metode kuantitatif, penulis melakukan survei mengenai hoaks dan komik untuk melihat kecenderungan perilaku dan selera para remaja. Dengan metode kualitatif, penulis melakukan studi eksisting dari beberapa karya yang serupa dan wawancara mengenai hoaks untuk mendukung teori, serta studi eksisting komik interaktif.

3.2.1. Wawancara

Penulis melakukan wawancara secara tatap muka. Penulis dan tim mewawancarai Ignatius Haryanto. Beliau sudah berkecimpung di dunia jurnalisme sejak tahun

1994. Beliau adalah pendiri dan peneliti Lembaga Studi Pers & Pembangunan (LSPP). Wawancara dilakukan pada hari Kamis tanggal 14 September 2017 pukul 13.00 WIB di Universitas Multimedia Nusantara. Wawancara ini dilakukan untuk mendapatkan data mengenai fenomena hoaks di Indonesia.



Gambar 3.1. Foto dengan Narasumber Ignatius Haryanto

Pada wawancara ini, Pak Ignatius mengatakan bahwa perkembangan informasi bisa dibagi menjadi dua sisi, yaitu sisi media dan manusia. Beliau mengatakan bahwa, media memiliki banyak ragam, salah satunya digital yang digemari masyarakat karena bisa mendapat informasi darimanapun. Kini ada juga media sosial, yang juga menawarkan informasi selain media berita *online*. Karena perkembangan teknologi, terutama media sosial, manusia yang awalnya hanya konsumen informasi dari jurnalis, kini juga dapat menjadi produsen informasi. Dalam istilah jurnalisme, orang awam yang memproduksi informasi, Perkembangan media membuat arus informasi menjadi cepat dan luas, akibatnya ada beberapa orang tersesat. Dulu sumber informasi hanya bisa didapat melalui jurnalis atau wartawan, sekarang orang awam dapat menulis dan menyebarkan informasi dengan mudahnya, kapanpun dan dimanapun. Dari fenomena itulah,

beliau menyimpulkan, orang awam pun bisa juga menjadi sumber informasi. Dalam istilah jurnalisme, orang awam yang menjadi sumber informasi, disebut dengan *citizen journalist*.

Fenomena ini memiliki kelebihan dan kekurangan. Pak Ignatius mengatakan bahwa kelebihan sosial media, membuat berita bisa menyebar dengan lebih cepat daripada media massa. Hanya saja, informasi tersebut terkadang bersifat tidak lengkap dan belum diverifikasi. Informasi yang tidak lengkap ini, dapat menjadi cikal bakal lahirnya hoaks. Pengguna media sosial, sebagai konsumen sulit untuk memverifikasi karena informasi dari pengguna media sosial lainnya dapat menghapus bukti berita parsial tersebut. Dari sebagian informasi itulah, pihak tidak bertanggung jawab dapat memanipulasinya. Sayangnya, berita yang resmi membutuhkan waktu dan tenaga untuk diverifikasi, sementara itu, berita parsial di media sosial yang terlihat heboh dan sensasional, menyebar lebih dahulu dan cepat. Selain itu, orang-orang di media sosial memiliki kecenderungan untuk pamer dan ingin menjadi yang pertama tahu dari pada orang lain, sehingga ia menyebarkan informasi tanpa berpikir kritis.

Ada banyak dampak yang terjadi bila hoaks terus menyebar. Menurut Pak Ignatius, orang menjadi kebingungan membedakan berita yang benar dan yang salah. Tapi yang berbahaya, hoaks dapat menebalkan rasa kebencian dan sifat keras kepala seseorang. Hal ini dikarenakan hoaks menampilkan berita yang ingin dilihat sehingga orang menolak untuk melihat berita dari sisi yang lain. Pak Ignatius mengatakan bahwa bila orang sudah menolak untuk mencari kebenaran maka

konflik bisa terjadi. Apalagi, jika sejak muda sudah dibiasakan demikian, maka efeknya bisa lebih bahaya.

Pak Ignatius juga mengatakan bahwa hoaks dapat menyerang berbagai lapisan umur masyarakat, termasuk remaja. Agar dapat terhindar dari hoaks, beliau memberikan beberapa saran, yaitu:

1. Jangan terbuai dengan judul-judul provokatif.
2. Selalu tenang menghadapi berita yang provokatif tersebut.
3. Banyak berita hoax menampilkan judul yang “Too good to be true” atau “Terlalu bagus untuk suatu kenyataan” – ini penanda untuk menghindari baca dan percaya berita hoax.
4. Tak semua narasumber yang diwawancarai media itu kredibel – lihat kepentingan media tersebut
5. Dalam media ada berita dan ada opini, kedua hal itu berbeda, jangan tekecoh.
6. Harus membuat daftar media (online/mainstream) mana yang kredibel. Cara ini dapat dilakukan dengan melihat media yang sudah diverifikasi Dewan Pers, lembaga perkumpulan.
7. Buat juga daftar media (online) yang tidak kredibel. Contoh: Saracen.
8. Hati-hati untuk memilah antara info yang datang dari media online, blog, media sosial. Semua itu memiliki tingkat kredibel yang berbeda, harus teliti.
9. Jika kita tidak yakin dengan yang kita baca (darimana pun) periksa dengan media online yang kredibel. Jika kita menemukan hal yang sama kita bisa percaya

10. Hati-hati bahwa teknologi yang dipergunakan pada saat ini sangat canggih dan banyak orang punya keahlian untuk melakukan: penipuan, memodifikasi gambar, memelintir informasi
11. Perhatikan berbagai tips untuk menghindari berita hoax, foto hoax. Anda bisa memeriksa sendiri kebenaran suatu berita / foto
12. Jika anda masih ragu, tanyakan pada yang lebih ahli kebenaran dari berita tersebut, tanpa ikut menyebarkan kepanikan.

Terutama, pendidikan literasi terhadap masyarakat juga harus ditingkatkan agar masyarakat dapat membedakan berita yang asli dan palsu. Beliau juga menyarankan, agar masyarakat membaca berita dari media yang telah diverifikasi oleh Dewan Pers.

3.2.2. Survei

Survey dilakukan pada dua sekolah di daerah Tangerang, yaitu SMPN 4 Tangerang dan SMAN 7 Tangerang. Survei di SMPN 4 Tangerang Selatan dilakukan pada tanggal 14 September 2017, lalu dilanjut pada 15 September 2017 pukul 13.00 WIB. Survei di SMAN 7 Tangerang dilakukan pada tanggal 15 September 2017, sekitar pukul 10.00 WIB. Jumlah responden adalah 110 orang dengan jarak usia dari 13-17 tahun. Survei dilakukan dengan tujuan mendapat data mengenai pengetahuan pelajar mengenai hoaks, ketertarikan remaja dalam membaca komik interaktif, dan kecenderungan siswa terhadap visual.



Gambar 3.2. Dokumentasi Survei SMPN 4 Tangerang
(S(h)aring, 2018)

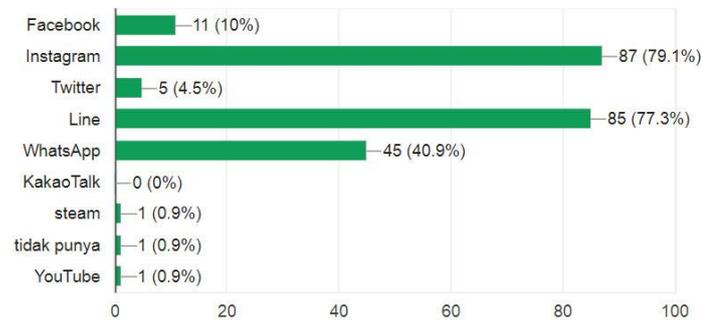


Gambar 3.3. Dokumentasi Survei SMAN 7 Tangerang
(S(h)aring, 2018)

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Sosial media apakah yang sering kamu gunakan?

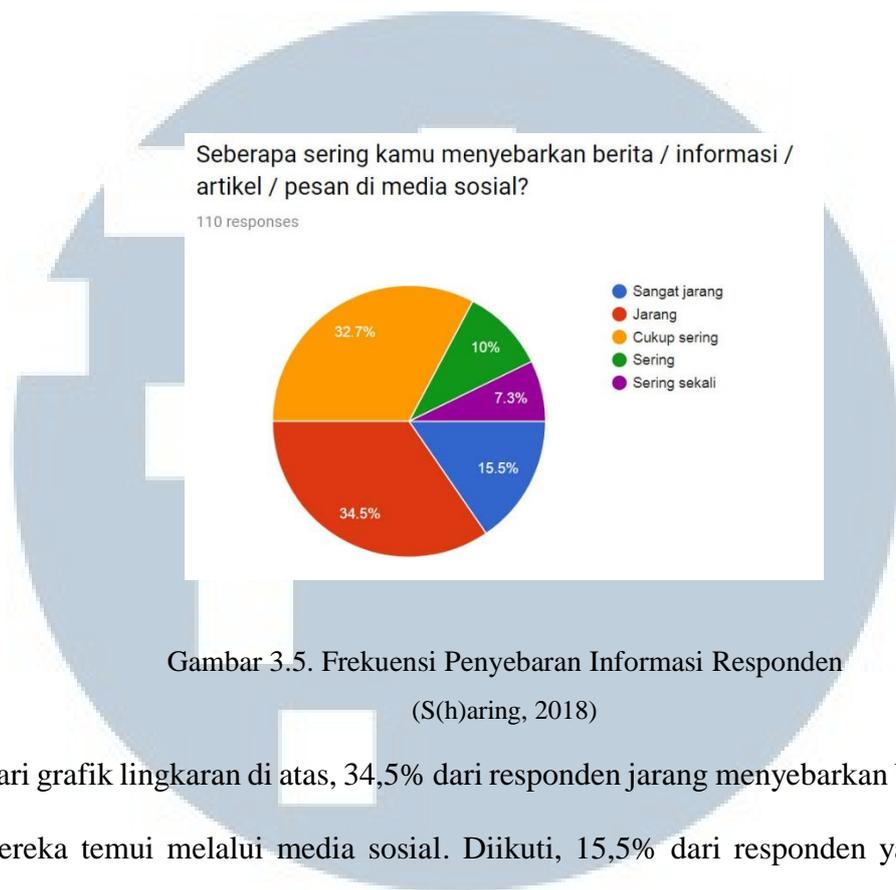
110 responses



Gambar 3.4. Grafik Media Sosial yang Sering Digunakan
(S(h)aring, 2018)

Berdasarkan grafik di atas, dari 110 responden, 79,1% sering menggunakan Instagram. Peringkat kedua media sosial yang sering digunakan responden adalah Line dengan 77,3%. Diikuti WhatsApp dengan jumlah 40,9% dan Facebook dengan 10%. Sosial media yang jarang diminati adalah Twitter dengan 4,5%, Steam dan YouTube dengan 0,9%, dan KakaoTalk dengan 0%. Sementara itu, 0,9% dari responden tidak memiliki media sosial. Dari grafik di atas, dapat disimpulkan bahwa media sosial yang paling sering digunakan pelajar adalah Instagram dan Line.

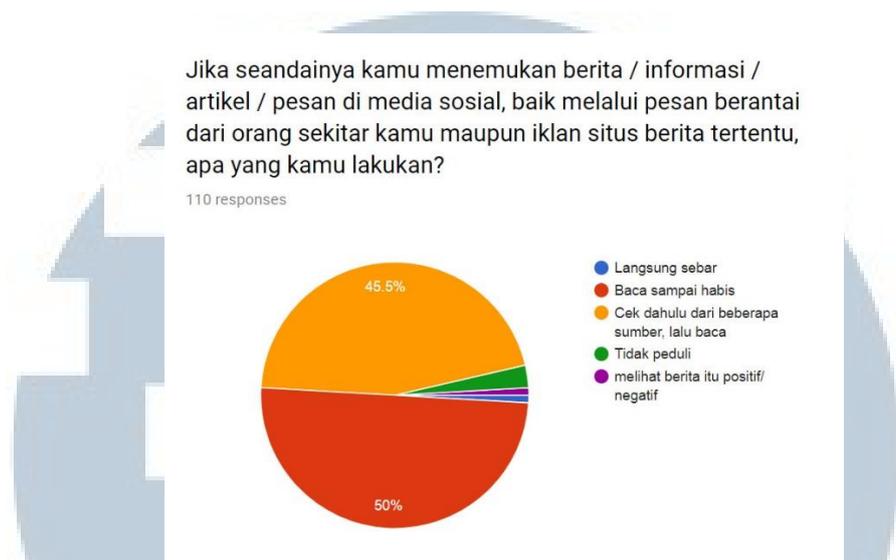
UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.5. Frekuensi Penyebaran Informasi Responden
(S(h)aring, 2018)

Dari grafik lingkaran di atas, 34,5% dari responden jarang menyebarkan berita yang mereka temui melalui media sosial. Diikuti, 15,5% dari responden yang sangat jarang menyebarkan berita. Hanya saja, masih ada 32,7% yang cukup sering menyebarkan berita. Diikuti 10% yang sering menyebarkan, dan 7,3% yang sangat sering menyebarkan berita di media sosial. Dari data ini, dapat disimpulkan bahwa jumlah penyebar berita dan yang bukan, seimbang.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.6. Grafik Menunjukkan Simulasi Informasi dengan Responden (S(h)aring, 2018)

Berdasarkan grafik lingkaran diatas, 50% responden langsung membaca informasi tersebut, tanpa mengecek kebenarannya terlebih dahulu. Tapi, 47,5% responden mengecek pesan yang mereka terima dari beberap asumber lainnya sebelum membacanya. Sementara itu, 2,7% responden tidak peduli. Sayangnya, masih ada 0,9% yang langsung menyebarkan tanpa membacanya ataupun mengecek terlebih dahulu. Dari grafik ini, dapat disimpulkan bahwa masih ada remaja yang tidak mengecek kebenaran informasi.

UMMN
 UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA



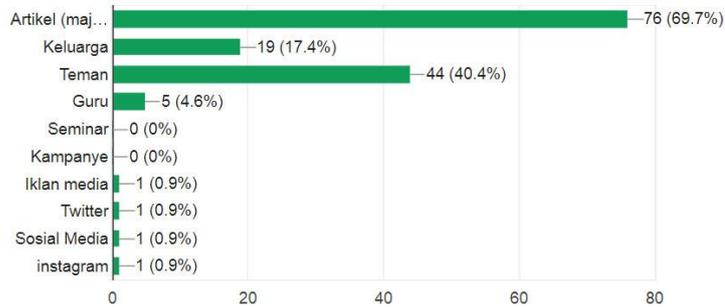
Gambar 3.7. Grafik Batang Mengenai Pengetahuan Hoaks
(S(h)aring, 2018)

Berdasarkan grafik batang diatas, 97,3% siswa sudah tahu arti 'hoaks' atau berita palsu. Hanya saja, masih ada 0,9% dari para siswa yang belum pernah mendengar istilah tersebut. Ada juga yang hanya pernah mendengar istilahnya sebanyak 0,9%. Beberapa siswa sudah mengetahui UUnya sebanyak 1,8%, ciri-cirinya sebanyak 8,2%, dampaknya sebanyak 9,1%, serta pencegahannya sebanyak 3,6%. Bahkan 0,9% siswa tahu asal kata hoaks, yaitu berasal dari 'hoaxus'. Dari grafik ini, dapat disimpulkan bahwa sudah banyak siswa yang tahu arti hoaks tapi belum mengetahui seluk beluknya.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Dari mana kamu tahu tentang 'hoax'?

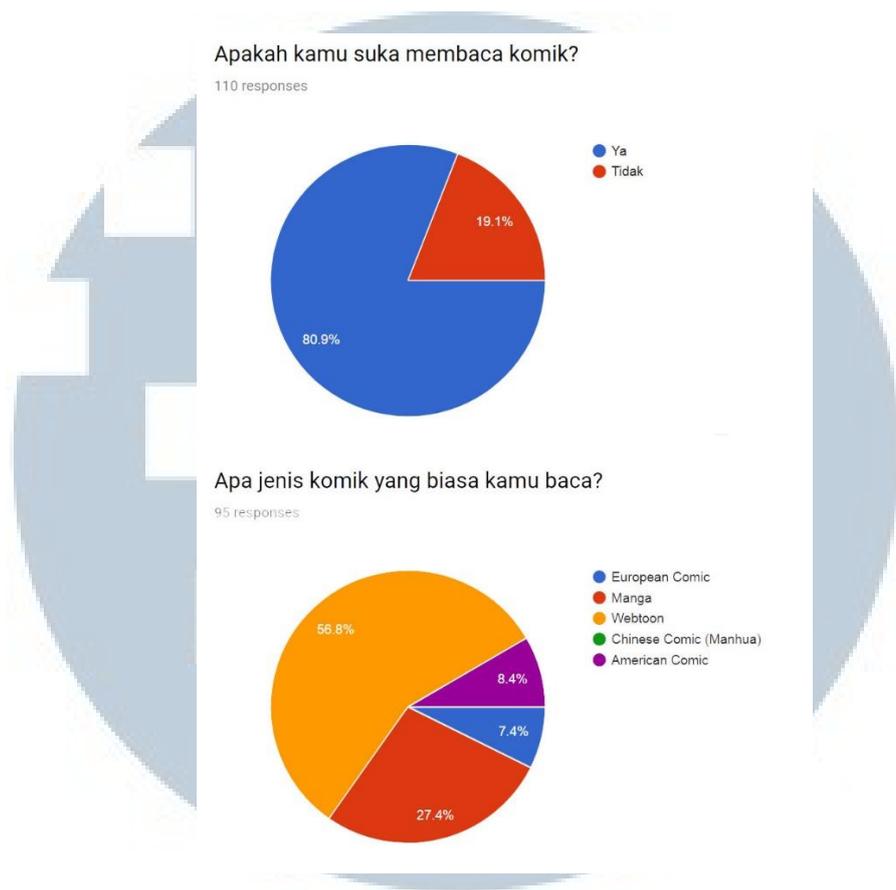
109 responses



Gambar 3.8. Grafik Sumber Mendapat Pengetahuan Mengenai Hoaks (S(h)aring, 2018)

Berdasarkan grafik diatas, 69,7% siswa mengetahui hoaks dari artikel yang terdapat baik itu di majalah, *online*, koran, dll. Disusul dengan teman, sebanyak 40,4% sebagai sumber para siswa mengetahui hoaks. Hanya 17,4% siswa yang mengetahui hoaks dari keluarganya dan 4,6% dari gurunya. Sisanya, siswa mendapat pengetahuan hoaks dari berbagai media sosial sebanyak 3,6%. Sementara itu, tidak ada siswa yang mencari maupun ikut seminar maupun kampanye mengenai hoaks. Dari grafik ini dapat disimpulkan bahwa, banyak siswa yang mengetahui hoaks melalui artikel.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

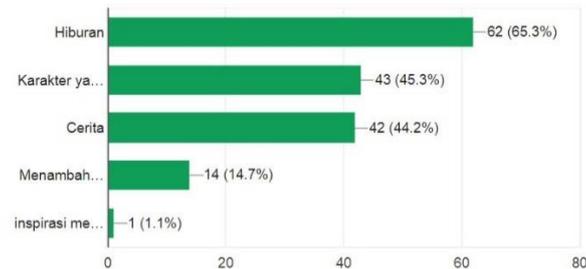


Gambar 3.9. Minat Para Siswa Mengenai Komik
(S(h)aring, 2018)

Dari grafik di atas, 80,9% siswa suka membaca komik, sementara 19,1% siswa tidak suka membaca komik. Dari seluruh cara penyampaian komik yang ada, 56,8% terbiasa membaca *webtoon*. Walaupun *manga* beredar banyak di toko-toko buku, hanya 27,4% siswa yang membacanya. Sebanyak 8,4% siswa, menyukai *American Comic*, 7,4% menyukai *European Comic*. Sementara itu, tidak ada siswa yang membaca *Chinese Comic* atau *Manhua*. Dari kedua grafik ini, dapat disimpulkan bahwa para siswa menyukai *webtoon*.

Apa yang menjadi pertimbangan kamu dalam membaca komik?

95 responses

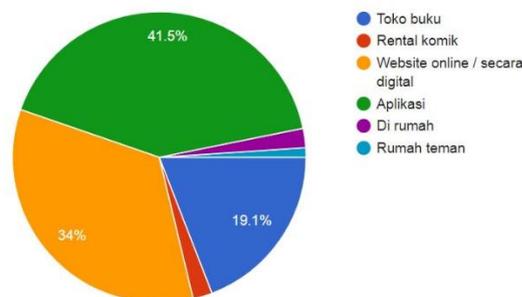


Gambar 3.10. Grafik Pertimbangan Membaca Komik
(S(h)aring, 2018)

Dari grafik di atas, 65,3% membaca komik hanya untuk hiburan. Sementara itu, 45,3% membaca komik karena karakter yang menarik, tapi ada 44,2% membaca komik karena cerita yang menarik. Ada 14,7% siswa yang membaca komik untuk menambah pengetahuan. Bahkan ada 1,1% siswa yang membaca komik untuk menambah inspirasi. Kesimpulannya, responden membaca komik dengan harapan mereka akan terhibur.

Dimana biasanya kamu memperoleh/membaca komik?

94 responses



Gambar 3.11. Grafik Cara Memperoleh atau Membaca komik
(S(h)aring, 2018)

Dari grafik di atas, 41,5% siswa memperoleh atau membaca komik melalui aplikasi. Terbanyak kedua, 34% memperoleh atau membaca komik melalui

website. Sementara itu, 19,1% siswa memilih untuk membeli dari toko buku. Sementara itu, 2,1% siswa membaca di rental komik, 2,1% di rumahnya dan 1,1% di rumah temannya. Kesimpulannya, sudah banyak siswa yang membaca komik digital baik itu melalui aplikasi maupun website.

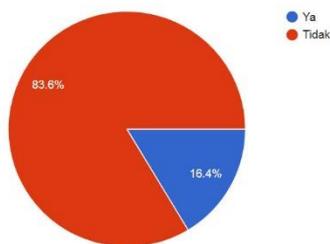


Gambar 3.12. Grafik Preferensi Siswa Mengenai Komik Digital
(S(h)aring, 2018)

Dari grafik lingkaran di atas, dapat dilihat bahwa 81,3% responden suka membaca komik digital dan 18,8% tidak suka. Dari 81,3% yang suka membaca komik digital, 47% responden lebih memilih untuk membaca komik digital karena ada fitur-fitur tertentu seperti suara dan animasi. Selanjutnya, 31,3% menyatakan alasan lebih memilih komik digital karena bisa dibaca di mana saja. Sebanyak 12% siswa, menyukai komik digital karena mudah disimpan. Lalu ada 6% , menyatakan tidak ada kelebihan, 2,4% dengan alasan hemat uang, dan 1,2% menyatakan bahwa rasanya seperti belajar matematika. Dapat disimpulkan bahwa responden menyukai komik digital dengan fitur-fitur tambahan.

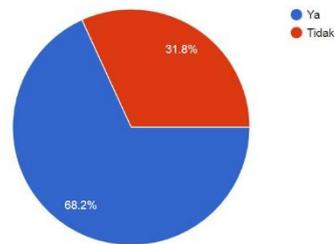
Apakah kamu pernah membaca komik digital interaktif, baik dalam bentuk website ataupun aplikasi?

110 responses



Jika ada, apakah kamu tertarik untuk membaca komik digital interaktif?

110 responses

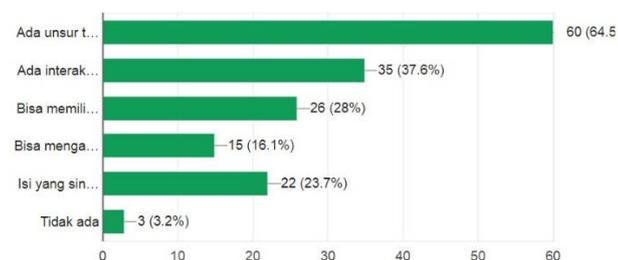


Gambar 3.13. Minat Para Siswa Terhadap Komik Digital Interaktif
(S(h)aring, 2018)

Dari grafik di atas dapat dilihat bahwa 83,6% para siswa tidak pernah membaca komik digital interaktif sementara 16,4% sudah pernah. Lalu 68,2% menyatakan berminat untuk membaca komik digital interaktif dan 31,8% tidak berminat. Dapat disimpulkan bahwa meski banyak berbagai macam produk, mereka tetap tertarik untuk membaca komik digital interaktif.

Apa yang kamu harapkan jika membaca sebuah komik digital interaktif?

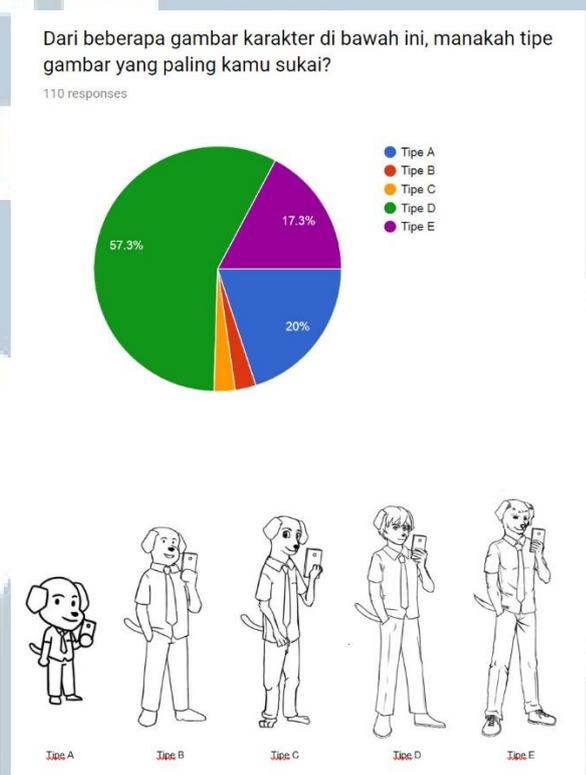
93 responses



Gambar 3.14. Grafik Harapan Membaca Komik Digital Interaktif
(S(h)aring, 2018)

Berdasarkan grafik di atas, dapat disimpulkan bahwa 64,5% siswa menginginkan adanya unsur tambahan seperti audio dan animasi. Sebanyak 37,6%

menginginkan adanya interaksi tambahan seperti panel yang bisa di-klik. Sebanyak 28% ingin bisa memilih alur cerita. Sebanyak 16,1% ingin bisa mengatur pengaturan seperti volume suara, dsb. Kemudian, 23,7% siswa ingin isi yang singkat, padat, dan jelas. Lalu sebanyak 3,2% siswa tidak mengharapkan apa-apa. Dari diagram tersebut dapat disimpulkan bahwa sebagian besar para siswa ingin adanya unsur tambahan seperti audio dan animasi di dalam komik digital interaktif.



Gambar 3.15. Preferensi gaya gambar para siswa
(S(h)aring, 2018)

Pertanyaan tipe gambar penulis lakukan untuk mengetahui kecenderungan para siswa terhadap tingkat kedetailan suatu gambar. Dari grafik diatas, dapat dilihat bahwa 57,3% responden menyukai gambar tipe D. Sebanyak 20% menyukai tipe A dan 17,3% menyukai tipe E. Sebanyak 2,7% menyukai tipe B juga C. Dapat

disimpulkan bahwa sebagian besar responden menyukai gambar tipe D yaitu tipe *manga*.

3.2.3. Studi Eksisting

Penulis akan membandingkan beberapa komik digital interaktif yang sudah ada. Penulis membandingkan berbagai karya berdasarkan pembahasan, yaitu visual. Judul yang akan dibahas yaitu, *Paddle Pop After School Adventure*, *Minus Hand* dan *If Beethoven Was a Punk*.

1. *Paddle Pop After School Adventure*

Paddle Pop After School Adventure adalah animasi yang dibuat Bento Box Entertainment. Animasi ini sudah di-*dubbing* ke dalam beberapa bahasa dan dapat ditemukan di situs YouTube. Selain itu, animasi ini memiliki versi pendek yang tayang dengan durasi 30 detik di kanal Cartoon Network Asia. Animasi ini menceritakan kehidupan singa bernama *Paddle Pop* yang berusaha menjauhi dan menyembunyikan kehidupan aktor dan hidup sebagai siswa SMA biasa di *Weston High*. Di sekolah barunya, awalnya ia disambut baik oleh siswi terpopuler di sekolah itu, *Honey*. Akhirnya, ia dicemooh *Honey* karena ia mengetahui rahasia *Paddle Pop*. Berkat bantuan teman-teman yang tulus, mereka bersama menghadapi cemoohan *Honey* dengan membentuk *band*. Karya ini memiliki tema kehidupan sekolah. Perancangan karakter yang dinamis dengan *shape* yang sesuai dengan sifatnya dan warna-warna yang *colorful* tanpa terlihat kekanak-kanakan. Karakter berwujud hewan dengan proporsi mirip tubuh manusia. Desain latar tempat yang sesuai dengan dunia nyata tapi memiliki ornamen-ornamen natural yang sesuai dengan cerita binatang, contoh: sulur-sulur pada pilar kayu.

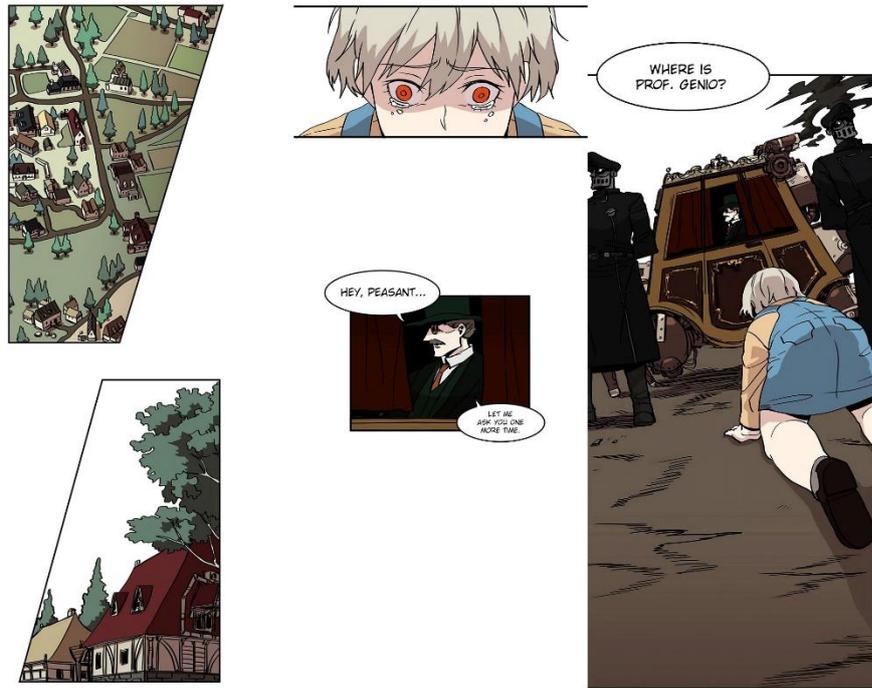


Gambar 3.16. Paddle Pop After School Adventure
(Sumber: <https://www.facebook.com/paddlepoppage/>, n.d.)

2. Minus Hand

Minus Hand adalah komik digital yang dibuat oleh komikus Korea, Kdee. Komik ini diterbitkan di LINE Webtoon versi Indonesia setiap hari Minggu. Komik ini menceritakan tentang seorang remaja bernama Zeo yang selalu sial. Semua barang elektronik yang disentuhnya langsung rusak. Suatu hari penduduk desanya diancam oleh seorang yang kaya raya dengan senjata robot mematikan, untu memberitahu keberadaan ayah Zeo. Berkat tangannya, ia dapat dengan mudah menghancurkan robot mematikan tersebut, dan melarikan diri bersama ayahnya. Sampai saat ini, cerita komik ini masih berlanjut. Komik ini memiliki alur baca seperti komik *webtoon* pada umumnya yaitu dari atas ke bawah. Memiliki *style* gambar *manga* dengan *lineart* yang jelas. Teknik pewarnaan sederhana, hanya warna dasar dan *shade*. Dengan warna sederhana dan *lineart* agak tebal, komik tidak terlihat kaku.

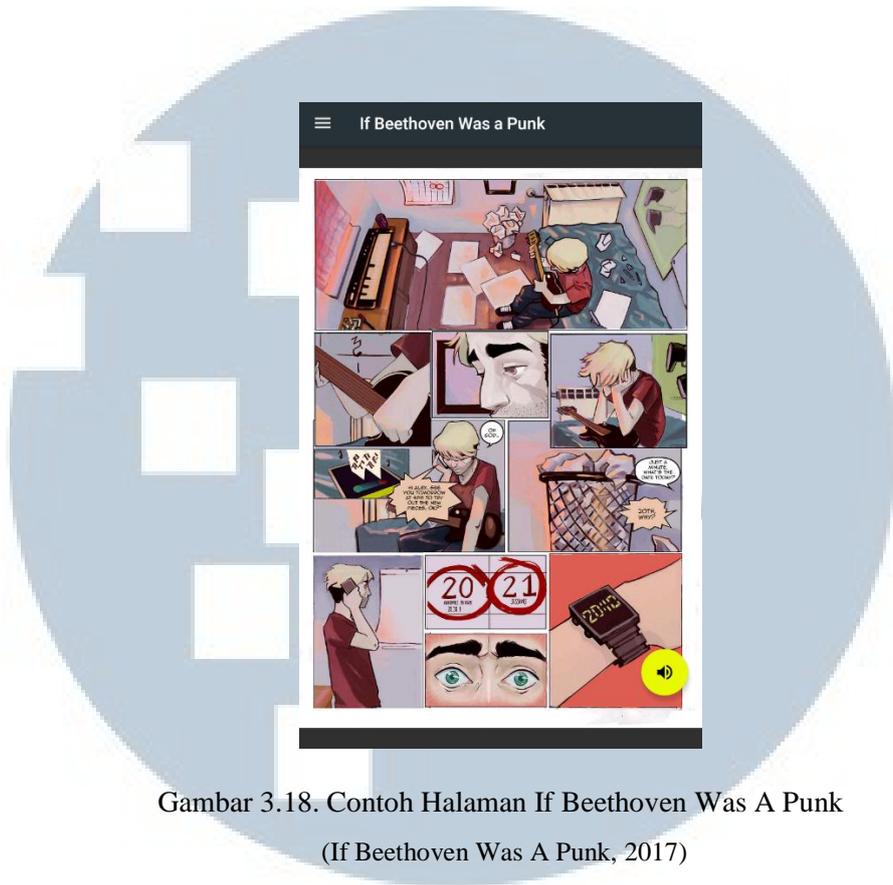
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



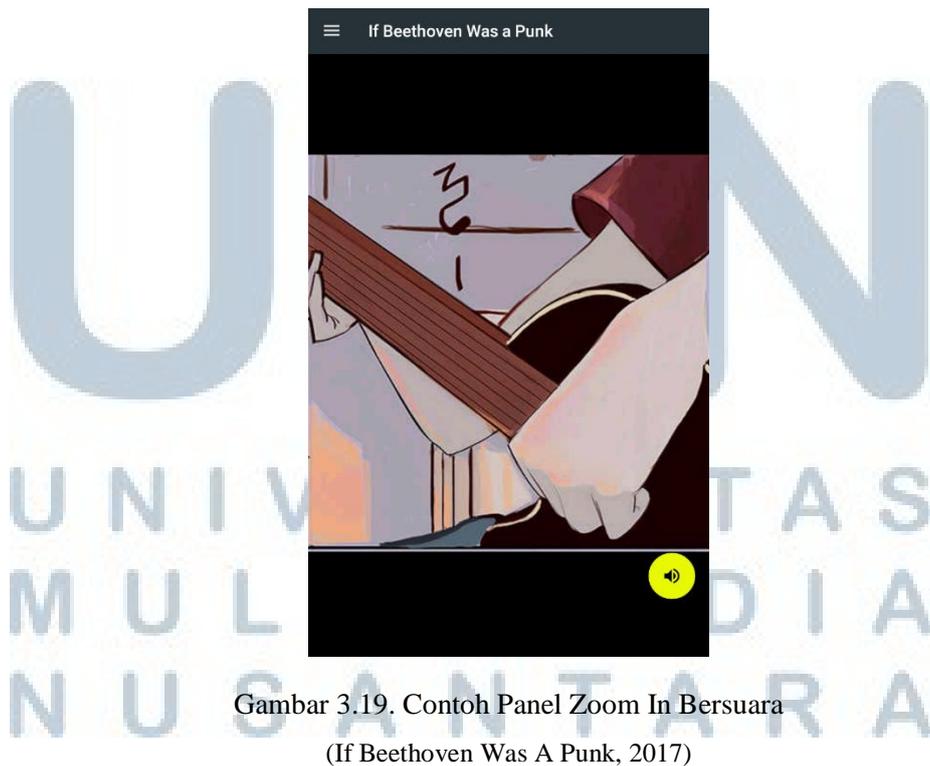
Gambar 3.17. Contoh Halaman Komik Minus Hand
 (Sumber: <http://mangapark.me/manga/minus-hand>, 2016)

3. If Beethoven Was A Punk

If Beethoven Was A Punk adalah komik interaktif berbasis Android yang dibuat oleh Made in Tomorrow Entertainment. Komik interaktif ini menceritakan Alex, seorang musisi *rock* yang sedang depresi. Suatu hari, ia diperkenalkan neneknya kepada teman-teman musisi yang eksentrik yang menyukai lagu-lagu klasik. Pertemuan mereka menghasilkan beberapa lagu gabungan *rock* dan klasik yang disajikan selama membaca komik. Semua karakter pada komik ini adalah manusia. Komik ini banyak menggunakan panel *subject-to-subject*. Hampir mirip dengan Minus Hand, komik ini memiliki lineart yang cukup tebal dan warna yang tidak terlalu cerah.



Gambar 3.18. Contoh Halaman If Beethoven Was A Punk
(If Beethoven Was A Punk, 2017)



Gambar 3.19. Contoh Panel Zoom In Bersuara
(If Beethoven Was A Punk, 2017)

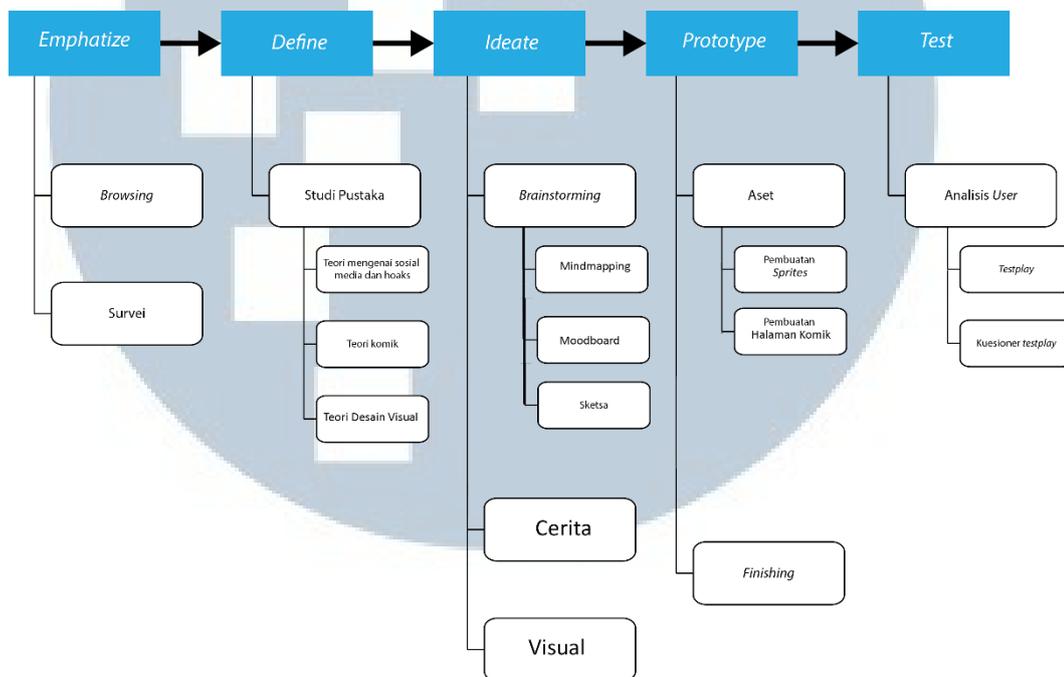
Berikut perbandingan tabel setiap karya dalam studi eksisting ini:

Tabel 3.1. Tabel Perbandingan

Perbandingan	Paddle Pop After School Adventure	Minus Hand	If Beethoven Was A Punk
Tahun Rilis	2014	2011	2017
Media	Animasi TV	Komik Web	Aplikasi Smartphone
Karakter	Hewan	Manusia	Manusia
Cerita	Alur Maju	Alur Maju	Alur Maju
Kelebihan	<ul style="list-style-type: none"> a. Karakter dan latar yang detail b. Warna yang digunakan menarik 	<ul style="list-style-type: none"> a. <i>Lineart</i> yang jelas dan tegas, memisahkan tokoh dengan latar. b. Gambar yang simpel yang cocok dengan tema ceritanya c. Layout panel yang sangat rapi dan teratur 	<ul style="list-style-type: none"> a. Penggunaan warna yang sesuai dengan mood pada cerita
Kekurangan	<ul style="list-style-type: none"> a. Cerita langsung tamat 	<ul style="list-style-type: none"> a. Warna yang digunakan agak <i>dull</i> 	<ul style="list-style-type: none"> a. Beberapa panel yang masih bertumpukkan, ketika diperbesar menghalangi panel yang lain

3.3. Metodologi Perancangan

Dalam mengerjakan penelitian ini, penulis menggunakan pendekatan design thinking. Institute of Design at Stanford (2010) membagi pendekatan design thinking menjadi lima tahap yaitu *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*.



Gambar 3.20. Metodologi Perancangan

1. *Emphatize*

Emphatize adalah tahap mengerti permasalahan yang ada dan mencoba menyelesaikannya dengan batasan desain (hlm. 2). Penulis melakukan studi pustaka melalui internet dan berbagai berita. Hal ini dilakukan untuk mencari tahu fenomena permasalahan terkini dan genting. Penulis juga mencari tahu preferensi target pemakai dengan melakukan survei.

2. *Define*

Define adalah tahap setelah berempati, dimana desainer memfokuskan masalah yang dihadapi dan mencari solusinya (hlm. 3). Pada penelitian ini, hasil studi pustaka menunjukkan bahwa hoaks adalah salah satu ancaman dalam internet dan berpotensi untuk membahayakan seluruh lapisan masyarakat, salah satunya remaja. Penulis memutuskan untuk menggunakan komik digital interaktif sebagai media pembelajaran berdasarkan hasil studi pustaka.

3. *Ideate*

Ideate adalah tahap di mana desainer memikirkan ide-ide untuk konsep dan hasil akhir pemecahan masalah, berdasarkan masalah yang sudah jelas (hlm. 4). Pada tahapan ini, penulis melakukan *brainstorming* untuk ide cerita dengan cara menulis dan sketsa. Hasil dari sementara dari *brainstorming* ini adalah aset-aset visual dan *script* yang mendukung pembuatan *storyboard*.

4. *Prototype*

Prototype adalah proses perancangan solusi permasalahan sementara untuk dicoba kepada target pemakai (hlm. 5). Dalam melakukan *prototype*, tim penulis melakukan pembuatan, animating, dan finishing aset. Setelah itu penulis mengumpulkan semua materi di dalam Unity untuk scripting lalu digabungkan menjadi satu produk dan *finishing*.

5. *Test*

Tahap dimana *prototype* yang dibuat oleh desainer diberikan dan diuji oleh target pemakai. Tahap ini dilakukan agar desainer dapat mengerti reaksi pemakai mengenai pengalaman mereka akan solusi sementara desainer. Tujuannya untuk

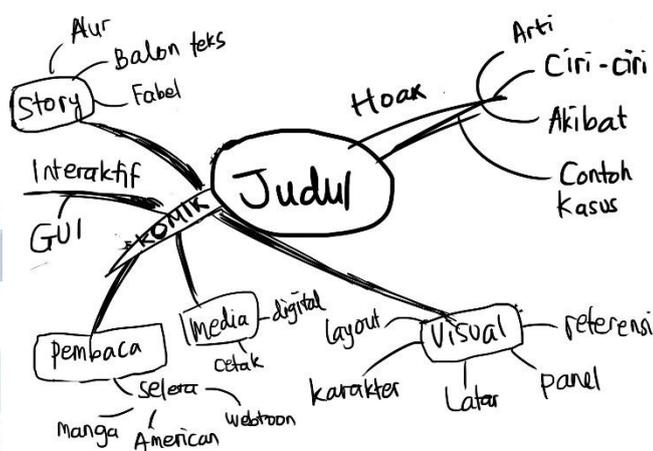
mendapat saran ataupun komentar mereka pada *prototype*, agar hasil akhir solusi menjadi lebih baik (hlm. 6). Pada tahap ini, penulis akan melakukan tes *prototype* pada target pemakai. Setelah dicoba, pengguna akan diberikan angket mengenai pengalaman pengguna saat memakai karya penulis. Hasil dari angket itulah yang menjadi saran dan komentar bagi kebaikan *prototype*.

3.4. Perancangan

Seperti tahap *design thinking* yang ditulis oleh Institute of Design of Stanford (2010), tahap perancangan termasuk dalam tahap *ideate*. Maka, pada tahap ini, penulis melakukan *brainstorming* dengan sketsa desain karakter, latar belakang dan merancang *storyboard*.

3.4.1. Brainstorming

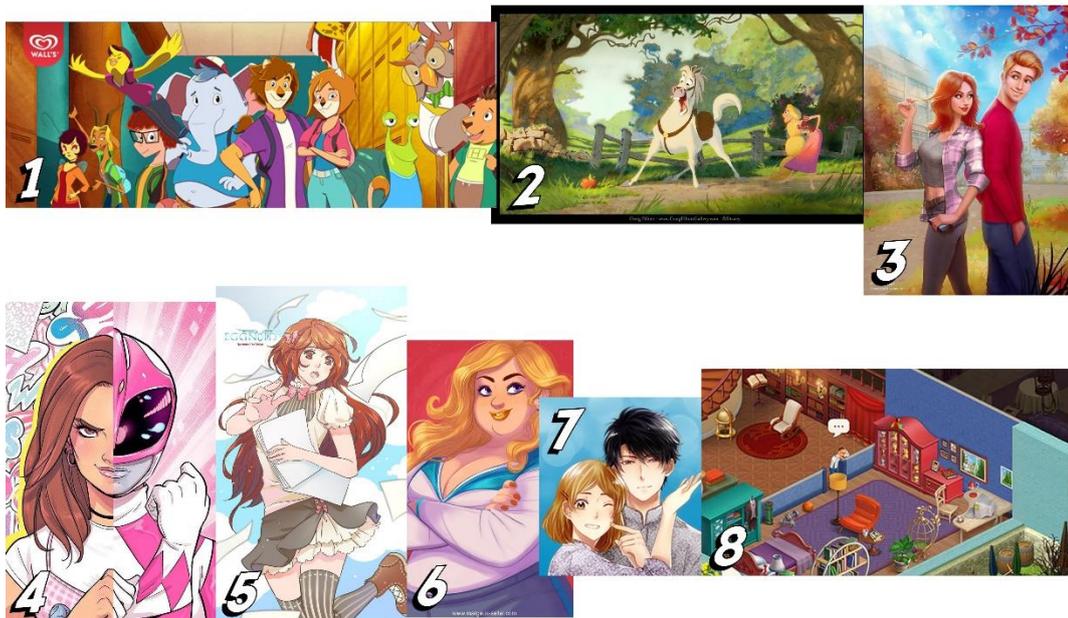
Brainstorming adalah tahap awal dalam *ideate*. Dalam tahap ini, penulis mengeksplor berbagai macam ide untuk mengembangkan komik digital interaktif ini. Dalam hal ini, penulis melakukan *mindmapping* latar permasalahan dan sketsa.



Gambar 3.21. Mindmapping

3.4.2. Moodboard dan Sketsa

Penulis mencari berbagai referensi yang berhubungan dengan lingkungan terutama karakter dalam komik. Selain itu, penulis membuat sketsa untuk mencari tahu dan mencoba kecenderungan visual target pemakai dan cara menggambar yang nyaman bagi penulis. Dalam konteks ini penulis membuat sketsa karakter.



Sumber:

1. <https://www.facebook.com/paddlepoppage/>
2. https://elliott.artstation.com/projects/nqbeE?album_id=6436
3. <https://www.artstation.com/artwork/K2XPB>
4. http://blog.boom-studios.com/wp-content/uploads/2016/05/MMPR_Pink_001_G_FOC_Glitter_Variant_Tarr_PRESS.jpg
5. <https://archie-the-redcat.deviantart.com/art/Kirana-Chandra-Putri-672476192>
6. <https://www.artstation.com/artwork/mb3ke>
7. <https://natarinaurelia.files.wordpress.com/2017/09/1-hh.jpg>
8. <https://play.mob.org/game/homescapes.html>

Gambar 3.22. Moodboard

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.23. Sketsa Karakter Utama Dengan Berbagai Gaya Gambar

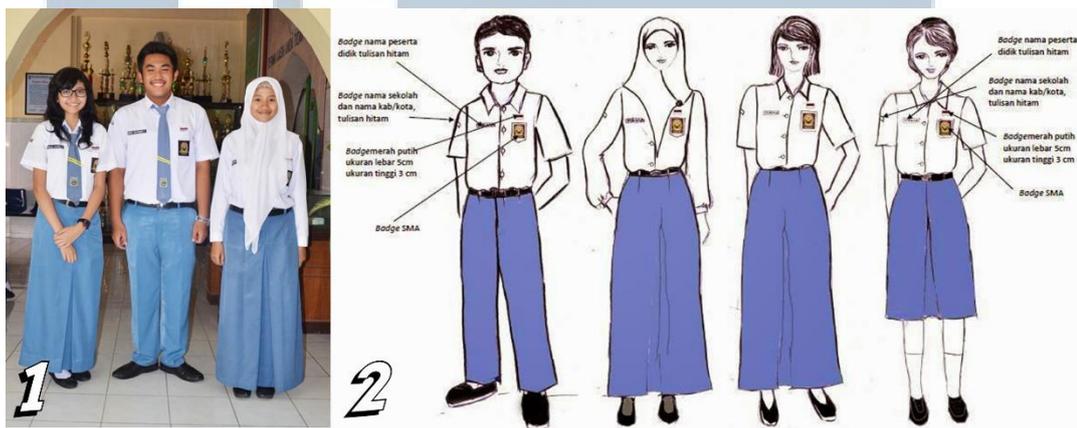
3.4.3. Sinopsis

Ardhani adalah siswa SMA di sekolah Taman Asri. Seperti remaja pada umumnya, ia suka sekali menggunakan media sosial untuk berkomunikasi dan mencari informasi. Suatu hari ketika sedang menggunakan media sosial, salah satu temannya mem-*post* foto dan tulisan yang menghebohkan. Foto itu menggambarkan, salah satu siswa berseragam SMA Taman Asri, yang diduga adalah Ketua OSIS, sedang merangkul wanita dewasa ke sebuah hotel. Reaksi para siswapun bermacam-macam, mulai dari acuh, terbawa heboh, berspekulasi, menertawakan, bahkan mencemooh dengan meme. Apakah Ardhani akan ikut menyebarkan atau tidak?

3.4.4. Karakter

Teori-teori sebelumnya mengatakan bahwa betapa pentingnya karakter dalam sebuah cerita. Dalam perancangan karakter, penulis menggunakan teori McCloud (2006), Tillmann (2011), dan Bancroft (2006). Karakter dalam cerita ini adalah

kumpulan hewan, sesuai dengan teori Burke (seperti yang dikutip oleh Jardim, 2011) mengingat topik hoaks ini adalah salah satu isu sosial yang bahkan merambah ke politik. Hal yang penulis lakukan pertama adalah menentukan sifat dan peran setiap karakter. Setelah itu, mencari referensi kesesuaian hewan dan nama masing-masing karakter. Lalu, konsep karakter dieksekusi dengan gaya gambar *manga*, sesuai dengan kuesioner dan studi eksisting.

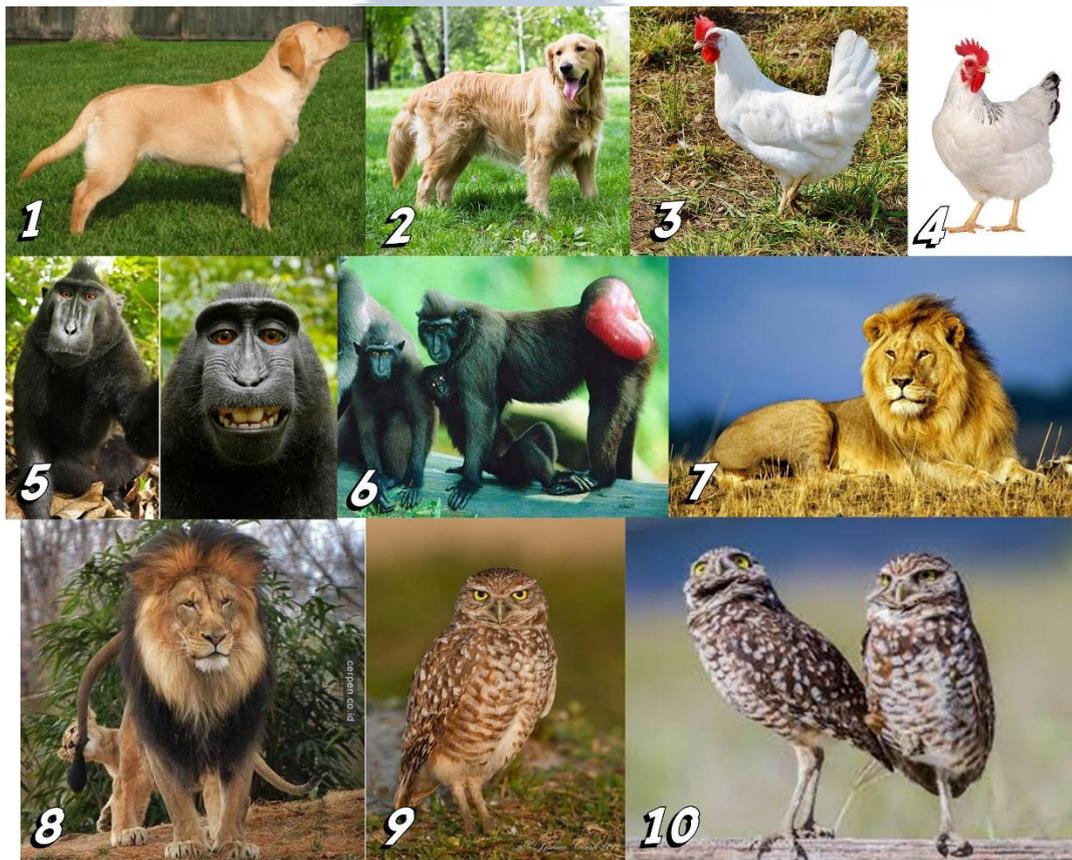


Sumber:

1. http://www.mediafire.com/convkey/b247/nd9634kc9rb822dzg.jpg?size_id=5
2. http://3.bp.blogspot.com/-6dOy0C9zt2s/VBUX62BK2KI/AAAAAAAAAC_I/0KxisGbNYUc/s1600/PS-SMA.jpg

Gambar 3.24. Referensi seragam SMA

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Sumber:

1. <http://www.woodhavenlabs.com/yellow/dark.jpg>
2. <https://www.pets4homes.co.uk/images/articles/2916/large/five-universal-personality-traits-of-the-golden-retriever-556d979a5dbc8.jpg>
3. <https://pixabay.com/en/chicken-hen-poultry-free-range-2804399/>
4. <https://tapoos.com/wp-content/uploads/2017/11/word-image-1105.jpeg>
5. <http://cdn2.tstatic.net/jabar/foto/bank/images/seekor-kera-lampung.jpg>
6. <https://i.ytimg.com/vi/v5m4U-8DXio/maxresdefault.jpg>
7. <http://wallpaper-gallery.net/single/big-lion-wallpaper/big-lion-wallpaper-4.html>
8. http://i.dailymail.co.uk/i/pix/2011/02/03/article-1353274-0D06CD5A000005DC-565_964x978.jpg
9. https://www.allaboutbirds.org/guide/PHOTO/LARGE/burrowowl_joshuaclark.jpg
10. <https://www.wallpaperflare.com/static/636/916/1021/close-up-photo-owls-burrowing-wallpaper-thumb.jpg>

Gambar 3.25. Referensi Hewan Asli

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



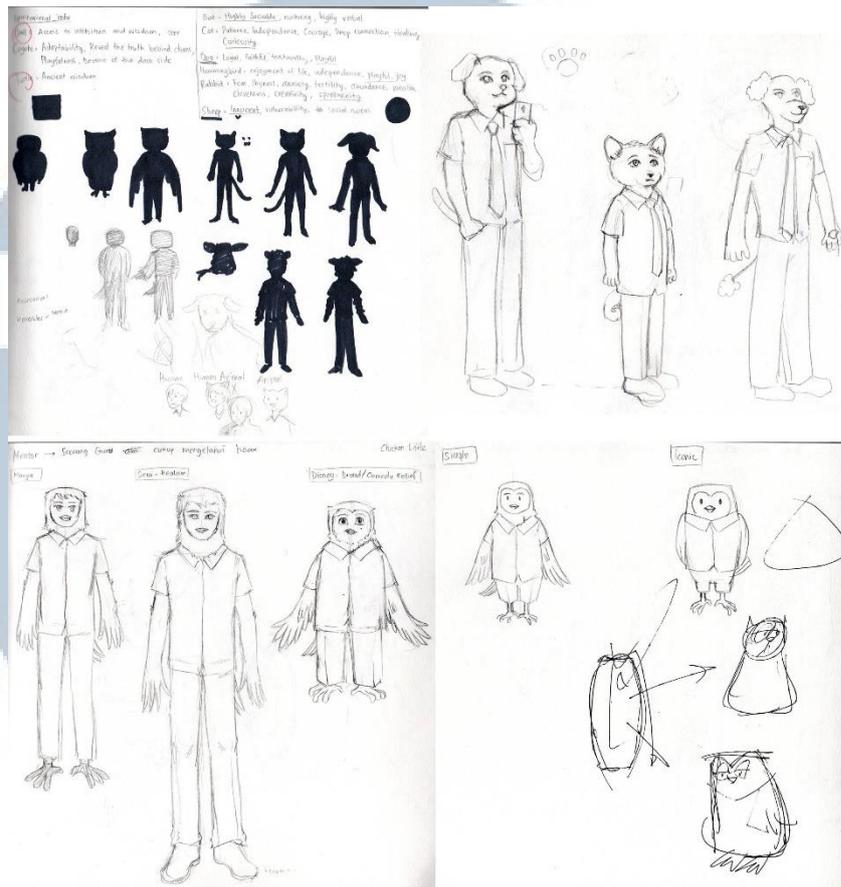
Sumber:

1. <https://myanimelist.cdn-dena.com/images/manga/2/181720.jpg>
2. https://tbsila.cdn.turner.com/toonla/images/cnapac/content/2027/showpage/the-after-school-of-adventures-of-paddle-pop/sa/paddlepop_1600x412.jpg
3. <http://www.cartoonbucket.com/wp-content/uploads/2015/10/Chicken-Little-With-His-Friends-rw215.jpg>

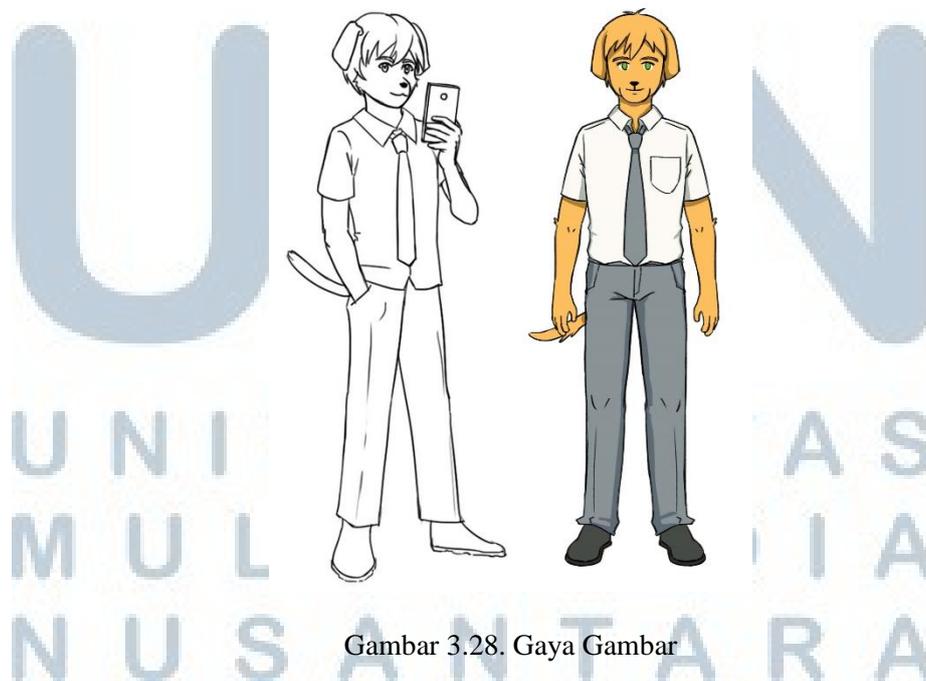
Gambar 3.26. Referensi Karakter Hewan

Gaya gambar yang di dapat dari survei, memiliki hierarki karakter *lead character* dengan gaya *manga*. Dalam proses pembuatan kuesioner dan perancangan, penulis menggunakan gaya gambar yang nyaman bagi penulis. Hanya saja, dari kuesioner terjadi perubahan pada mata yang dibuat lebih sederhana dan tidak berpupil. Perubahan juga terjadi pada tangan, dimana dibuat seperti telapak anjing dengan 2 ruas di setiap jari. Hal ini dibuat agar karakter dapat menggunakan *smartphone*. Lalu, sedikit penambahan detail pada rambut tubuh, agar terlihat hewan yang berbulu.

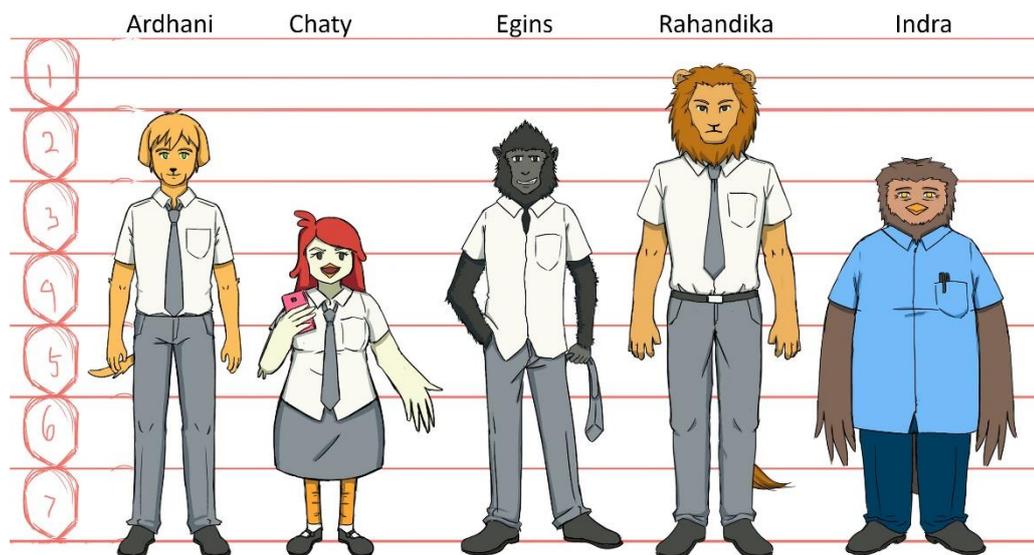
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.27. Sketsa Perancangan Karakter



Gambar 3.28. Gaya Gambar



Gambar 3.29. Karakter Penting dalam Cerita
(S(h)aring, 2018)

3.4.4.1. Ardhani Lacanis

Ardhani adalah siswa SMA Taman Asri kelas X IPA 4 (Sepuluh IPA 4). Ia adalah murid yang cukup berprestasi baik dalam pelajaran maupun dalam organisasi sepak bola di sekolahnya. Selain bermain sepak bola, ia juga memiliki hobi lain seperti bermain permainan video, serta berselancar di media sosial. Dalam lingkungan pertemanannya, ia dikenal sebagai anjing yang ramah, supel, dan pandai bergaul. Hanya saja, terkadang ia lugu dan mudah memercayai candaan atau postingan teman-temannya.

3.4.4.2. Rahandika Adhiraja

Rahandika Adhiraja atau 'Dika' adalah tokoh yang menjadi korban hoaks. Sama seperti Dani, ia adalah siswa SMA Taman Asri, hanya saja ia kelas 12. Ia adalah anak dari keluarga singa berdarah biru, Adhiraja. Dalam lingkungan sekolah, ia

mejabat ketua OSIS. Di balik sifatnya yang kaku dan tegas ketika menjabat, ia fleksibel dan suka menolong sesama hewan.

3.4.4.3.Chaty Gallina

Chaty siswi SMA Taman Asri kelas sepuluh, teman sekelas Dani. Ia senang bermain media sosial dan paling tidak suka jika ketinggalan berita.. Ia memiliki sifat yang supel dan cerewet sehingga ia memiliki banyak teman sekaligus sumber informasi. Ia sangat suka menjadi orang yang pertama mengetahui informasi, di sekolah maupun di media sosial. Biasanya informasi yang disebarkan selalu tepat, tapi terkadang ia bisa juga salah. Dalam cerita ini, ia adalah saksi mata dan penyebar hoaks mengenai Rahandika.

3.4.4.4.Egins Macaca

Egins adalah siswa SMA Taman Asri berwujud monyet. Sama dengan Chaty, ia sekelas dengan Dani. Ia sangat suka bermain permainan video di smartpone, selain itu ia juga senang ber-media sosial dan membuat meme di situs-situs humor. Di lingkungan sekolah, ia dikenal sebagai siswa yang suka iseng dan bercanda. Dalam cerita ini, ia membuat dan menyebarkan meme di media sosial mengenai Rahandika.

3.4.4.5.Indra Strigiformo

Beliau dikenal dengan sebutan Pak Indra, adalah mentor pada cerita ini. Ia berwujud burung hantu, di SMA Taman Asri ia menjabat sebagai kepala sekolah sekaligus guru konseling. Saat ini, ia berumur 37 tahun dan senang membaca buku di perpustakaan. Ia memiliki sifat yang bijak dan lembut. Karena sifatnya, ia jadi disegani juga disayang para siswa. Dalam kasus ini, ia

yang mengajarkan akan bahaya hoaks kepada para siswa serta meluruskan masalah hoaks.

3.4.5. Latar Tempat

Seperti yang telah dikatakan McCloud (2006), pentingnya merancang sebuah dunia dimana karakter tinggal dan cerita berlangsung. Setelah merancang sinopsis cerita, penulis mencari berbagai referensi tempat yang bersangkutan dengan cerita. Referensi yang dicari adalah kamar tidur laki-laki, sekolah, dan kota. Referensi dunia nyata ini nantinya akan dikaitkan dengan dunia hewan, seperti dari salah satu studi eksisting, *Paddle Pop After School Adventure*.



Sumber:

1. <https://www.derekttime.com/wp-content/uploads/2017/12/Cute-Teen-Boys-Room-Design.jpg>

2. <http://www.hotelparadoxe.com/wp-content/uploads/2017/09/bed-room-decorating-ideas-for-small-bedrooms-contemporary-bedroom-awesome-small-bedroom-decorating-for-small-bedroom.jpg>

3. <https://cdn.decoist.com/wp-content/uploads/2013/04/Kids-bedroom-with-a-sleek-desk-and-lovely-wall-decal.jpg>

Gambar 3.30. Referensi kamar tidur tokoh utama

U M N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Sumber:

1. <http://www.smkn1depokseman.sch.id/images/galeri/gb259.jpg>
2. <http://sman1tanjungpandan.sch.id/images/resized/fe5515b0646508683c36c39bac36a5a/TampilanSekolahBagDepan.jpg>
3. <http://sma9jkt.sch.id/images/sarana/gb3.jpg>
4. <http://siap-sekolah.s3.amazonaws.com/2408/files/2010/11/Voli.jpg>
5. http://4.bp.blogspot.com/-7GkphqAszPk/TsrW0vgwI-I/AAAAAAAAAGo/V5FoD8jdbsg/s1600/101_1593.JPG
6. <https://smanualmaruf.files.wordpress.com/2009/03/dsc00466.jpg?w=150&h=113>
7. <http://sman11medan.sch.id/wp-content/uploads/2014/05/slided9507f25c82145fb996b85a92cee0c061-150x150.jpg>
8. <http://www.sedesbedono.sch.id/f113/fasilitas/kelas.jpg>
9. <http://www.yayasan-bppi.or.id/images/artikel/ruang-kelas-3.jpg>
10. <http://smpn7kotabumi.sch.id/wp-content/uploads/2017/02/Ruang-Kepala-Sekolah.jpg>
11. <https://i2.wp.com/smkn1kubutambahan.sch.id/wp-content/uploads/2014/10/ruang-kepsek1.jpg>

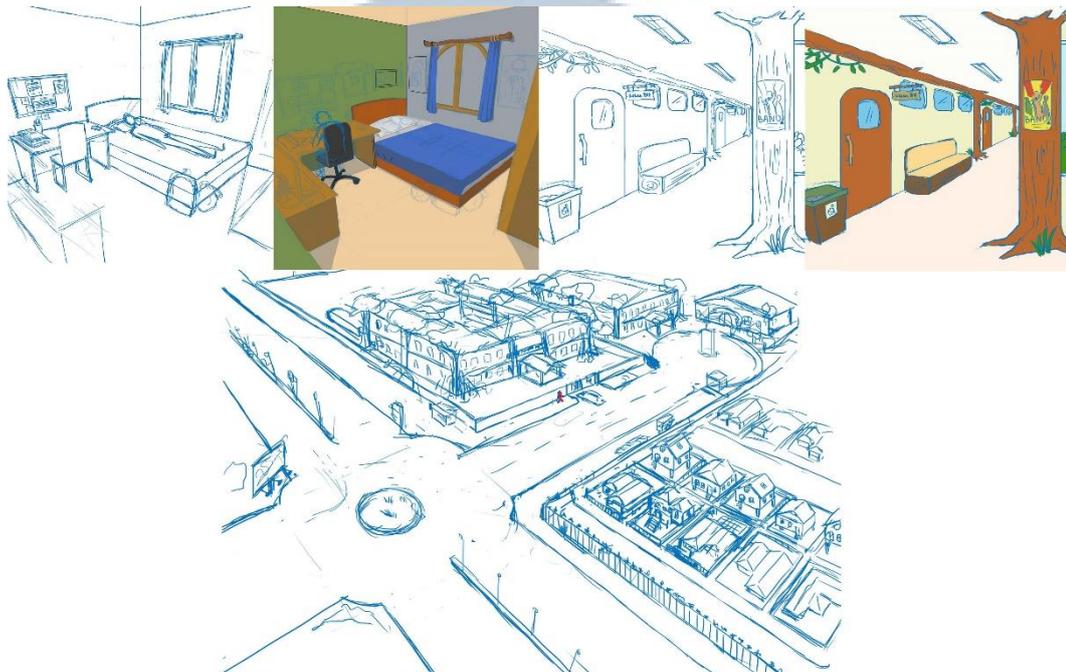
Gambar 3.31. Referensi sekolah di Indonesia



Gambar 3.32. Referensi *Paddle Pop After School Adventure*

(Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=3L8ia3QISWQ&t=161s>)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.33. Sketsa latar tempat

3.4.6. Storyboard

Storyboard adalah visualisasi dari cerita. Sketsa *storyboard*, dibuat dengan *layout* komik web seperti LINE Webtoon. *Storyboard* dibuat memanjang ke bawah sesuai selera target pemakai. Berikut beberapa sketsa *storyboard* yang dibuat oleh penulis.



Gambar 3.34. Beberapa Halaman dari *Storyboard*
(S(h)aring, 2018)

3.4.7. *Lineart*, Pewarnaan, dan Balon Teks

Pada tahap ini penulis sudah menyelesaikan beberapa sketsa dan *storyboard*. Setelah itu, penulis memberikan *lineart* dan balon teks pada panel-panel. Setelah diberi *lineart*, penulis memberikan balon teks sesuai dengan urutan cerita yang ada. Setelah itu, penulis mencari tahu warna yang berhubungan dengan hoaks. Akhirnya, penulis menentukan warna dasar, lalu menambahkan bayangan pada gambar dalam tiap panel. Pertama, penulis mencari warna yang bertema hoaks sembari menyelesaikan *storyboard*. Setelah *storyboard* selesai, penulis me-*lineart*nya menggunakan warna hitam. Setelah di *lineart*, penulis menggunakan warna-warna yang sesuai dengan tema. Akhirnya, penulis menambahkan balon teks berdasarkan teori McCloud (2006) dan Piekos, serta menggunakan font *Laffayette Comic Pro*.



Gambar 3.35. Color Scheme
(S(h)aring, 2018)



Gambar 3.36. Balon teks dan jenis font
(S(h)aring, 2018)



Gambar 3.37. Lineart dan Pewarnaan Pertama
(S(h)aring, 2018)

3.4.7.1. Revisi Pertama Pewarnaan

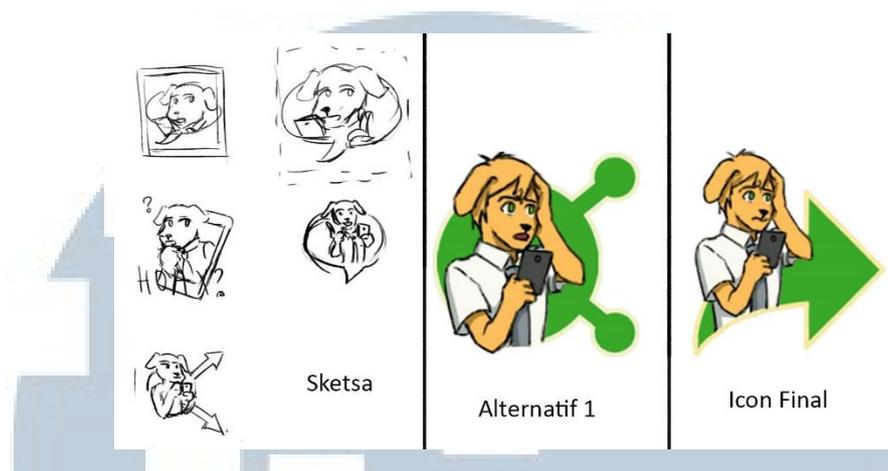
Revisi pertama warna dilakukan setelah *forum group discussion* yang diadakan di Universitas Multimedia Nusantara pada tanggal 17 November 2017. Revisi dilakukan pada warna keseluruhan komik. Mayoritas responden mengatakan bahwa warna terlalu gelap dan suram. Penulis langsung menggunakan warna dasar dari *color scheme* tanpa menurunkan tingkat kecerahannya, kecuali untuk *shading*



Gambar 3.38. Revisi pertama warna komik
(S(h)aring, 2018)

3.4.8. Perancangan Ikon

Ikon pada aplikasi dirancang agar aplikasi “S(h)aring” dapat dibedakan dari aplikasi lainnya. Icon dirancang dengan *background* menyerupai logo share pada berbagai media sosial. Pada *foreground*, terdapat Ardhani yang sedang kebingungan ketika menghadapi post pada media sosial. Pose kebingungan sesuai dengan inti cerita pada komik interaktif ini, yaitu untuk *share* atau tidak.



Gambar 3.39. Proses Perancangan Icons
(S(h)aring, 2018)

Dari proses bimbingan antara penulis dengan dosen pembimbing, sketsa pojok kiri bawahlah yang diterima sebagai *icon*. Hanya saja pose Ardhani pada sketsa tersebut belum menunjukkan wajah kebingungan. Lalu, proses perancangan Alternatif 1 selesai dan dicoba dibagikan pada teman-teman penulis. Penulis mendapat respon bahwa tokoh di gambar terlihat sedang kebingungan arah, atas atau bawah. Dari situlah penulis memutuskan untuk menggunakan logo *share* pada Final Icon.



3.4.9. Perancangan Poster

Dalam aplikasi ini terdapat *splash screen* sebelum halaman beranda dapat diakses. Halaman tersebut menggambarkan Ardhani dan 4 karakter penting lainnya terjebak dalam layar *smartphone*. Seolah mereka terjebak pada deras nya arus informasi di media sosial. Gambar tersebut digunakan pada *splash screen* dan poster.



Gambar 3.40. Poster awal dan cetak
(S(h)aring, 2018)

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA