



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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 PENELITIAN

#### 3.1 Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan untuk memperoleh data adalah metode kuantitatif dan kualitatif. Metode kuantitatif digunakan untuk melihat kebiasaan/fakta yang ada di lingkungan target audiens, guna mendapatkan data yang bisa menopang/memperkuat permasalahan yang diangkat. Kemudian, metode kualitatif digunakan untuk menemukan referensi dan solusi untuk memecahkan permasalahan yang ada dengan lebih akurat dan metode yang tepat.

Dalam metode kuantitatif, data diperoleh melalui penyebaran kuesioner dengan metode *non-random sampling* dan *snowball sampling* menggunakan rumus Slovin (*margin of error* sebesar 10%). Kuesioner diberikan kepada orang tua, untuk mengetahui kebiasaan anak dalam berbohong dan cara orang tua menanganinya. Sementara itu, dalam metode kualitatif, data diperoleh melalui proses wawancara, studi referensi, dan observasi.

##### 3.1.1 Wawancara

Wawancara dilakukan terhadap Dian Nofitasari, seorang penulis buku anak melalui Google Meet pada tanggal 25 Agustus 2021, untuk mendapatkan data seputar penulisan cerita untuk target anak-anak. Wawancara juga dilakukan melalui *e-mail* terhadap Calvin Laviano, seorang *Game Designer* dari Agate International, untuk mendapatkan ilmu tentang perancangan aset dalam media interaktif, terutama *interface design*.

##### 3.1.1.1 Wawancara dengan Penulis Buku Anak

Menurut Dian, tahapan dalam menulis sebuah cerita untuk anak pada umumnya dapat dimulai dengan menentukan tema. Setelah menentukan tema dan pesan yang ingin disampaikan, beliau melanjutkannya dengan menentukan karakter yang akan menyampaikan pesan tersebut. Saat hendak menentukan karakter, beliau biasanya melakukan survey terlebih

dahulu, untuk menemukan karakter yang umumnya digunakan. Lalu supaya karyanya menjadi unik, beliau memilih untuk menggunakan karakter yang tidak banyak digunakan dalam karya orang lain.

Kemudian, dalam menyampaikan pesan, sangat dianjurkan untuk tidak mengungkapkannya secara langsung/tersurat. Menurut Dian, pesan tersebut paling baik disampaikan melalui sebuah kejadian/konflik yang dialami oleh karakter, beserta usaha karakter itu untuk menyelesaikan masalah yang ia hadapi. Beliau juga menambahkan, bahwa penggunaan sosok orang tua/penasihat perlu dihindari. Hal tersebut dilakukan supaya cerita tidak terkesan menggurui anak, karena dalam kehidupan sehari-hari, anak juga pasti sudah sering dinasihati oleh orang tua atau gurunya. Selain itu, Dian juga yakin bahwa anak-anak sebenarnya cukup cerdas untuk bisa mengambil kesimpulan sendiri, sesuai dengan maksud cerita.

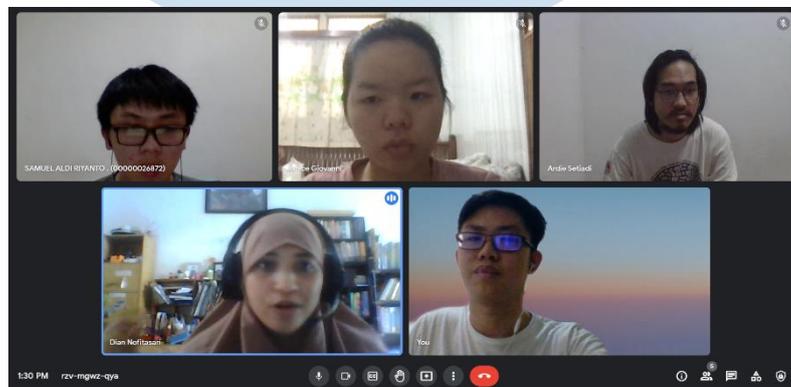
Lalu untuk bisa menulis cerita yang menarik, penulis cerita dapat menggunakan karakter yang menarik dan menampilkan masalah yang dekat/*relate* dengan kehidupan anak. Menurut Dian, metode ini akan membantu meningkatkan/menjaga fokus anak saat membaca sebuah cerita. Kemudian saat memperkenalkan tokoh/karakter, akan lebih menarik jika menggunakan sebuah peristiwa dibandingkan dengan pengenalan deskriptif. Dalam merancang sebuah karakter, beliau juga memerhatikan faktor internal (sifat tokoh), faktor fisik, dan faktor eksternal (lingkungan di sekitar tokoh). Dian juga menambahkan, dalam merancang sifat tokoh, usahakan untuk menyertakan sebuah kelemahan, yang dapat menciptakan peluang untuk berbuat kesalahan, yang pada akhirnya bisa menjadi poin pembelajaran untuk pembaca.

Beliau juga membagikan tips dalam menulis cerita untuk anak. Salah satu poin utamanya adalah dengan memahami kehidupan dan sudut pandang anak-anak. Hal itu bisa didapatkan melalui membaca referensi buku cerita anak, atau melalui interaksi dengan anak-anak secara langsung. Selain itu, bisa juga dengan memanfaatkan memori atau pengalaman penulis

cerita selama masa kanak-kanak, untuk diambil sebagai referensi dalam menulis.

Dian kemudian menjabarkan beberapa kesalahan umum yang biasanya ditemukan pada penulis pemula. Hal yang pertama adalah dengan memberikan pesan yang terlalu terang-terangan. Selain itu, penulis terkadang memiliki kecenderungan untuk memasukkan terlalu banyak informasi sekaligus, sehingga pesan utamanya tidak bisa ditangkap dengan fokus/baik. Kemudian, penggunaan kalimat yang terlalu panjang juga sering dijumpai, dimana hal ini dapat menyebabkan rasa bosan saat membaca.

Pada bagian terakhir, Dian memberikan sebuah tips dalam membuat sebuah judul yang menarik untuk anak. Salah satunya adalah dengan membuat sebuah pertanyaan. Lalu, bisa juga dengan mengambil sebuah kejadian/benda penting yang ada dalam cerita. Menurut beliau, metode ini bisa memancing rasa penasaran anak. Karena itu, tidak jarang penulis menentukan judul setelah keseluruhan cerita selesai ditulis.



Gambar 3.1 Dokumentasi Wawancara dengan Dian Nofitasari

### 3.1.1.2 Wawancara dengan *Game Designer*

Menurut Calvin, ada 4 hal yang perlu diperhatikan dalam merancang UI/UX yang tepat dalam sebuah cerita. Poin pertama adalah dengan memerhatikan umur, *gender*, serta tingkat pendidikan target audiens, karena hal tersebut akan menentukan tingkat pemahaman seseorang terhadap UI/UX yang akan diberikan.

Kemudian *platform* yang akan dituju juga perlu diperhatikan, baik *mobile/console/PC*, karena pada tiap platform tersebut membutuhkan UI/UX yang berbeda, mulai dari peletakan sampai cara mengakses sebuah tombol. Calvin juga menjelaskan lebih detail bahwa ada 3 hal umum yang perlu diperhatikan terkait dengan perbedaan UI/UX pada masing-masing *platform*:

- 1) Ukuran resolusi yang perlu diperhatikan, karena tiap *device* memiliki rasio dan ukuran layar yang berbeda.
- 2) *Behaviour* pembaca yang berbeda-beda pada tiap *device*. Contohnya pengguna *mobile* biasanya menggunakan 1 tangan saja untuk membaca/menerima konten yang diberikan, sementara pengguna *PC* memerlukan *keyboard/mouse*.
- 3) Ukuran aset yang berbeda, karena tentu aset yang diberikan pada *platform PC* lebih besar daripada *mobile*, sesuai dengan ukuran masing-masing layar.

Lalu konsep dari cara menyampaikan cerita juga perlu ditentukan, seperti penggunaan karakter/murni teks, serta menggunakan animasi atau tidak. Kemudian, UI/UX dari mayoritas kompetitor juga perlu diperhatikan, karena dengan membuat UI/UX yang terlalu berbeda dengan kompetitor lainnya bisa membuat audiens kebingungan. Berkaitan dengan hal itu, beliau menekankan bahwa tingkat keterbacaan harus terlebih dulu diprioritaskan dibandingkan dengan estetika. Hal ini termasuk pada pemilihan *font*, peletakan tombol/teks, apakah mudah terlihat/diakses oleh audiens atau tidak.

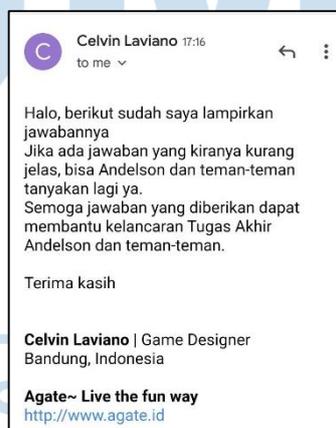
Berdasarkan poin-poin tersebut, beliau memberikan contoh dari jenis-jenis interaksi dalam cerita interaktif yang paling banyak digunakan saat ini, yaitu pada *game* yang berjudul, “Choices: Stories You Play” dan “Tears of Themis”.

Tidak hanya UI/UX, Calvin juga memberikan *insight* mengenai *storytelling* yang menarik. Poin pertama yang dijelaskan adalah prinsip

“*Show, don't tell*”, misalnya dengan menghindari pengulangan kalimat yang menjelaskan suatu hal secara rinci. Contohnya dengan menjelaskan latar waktu atau warna baju tokoh, yang sudah jelas diwakili oleh gambar/latar musik yang ada.

Kemudian, *storytelling* akan lebih mudah dimengerti bila menggunakan kalimat/gaya bahasa yang sederhana dan mudah dicerna dibandingkan dengan menggunakan bahasa yang terlalu indah/sastra, khususnya untuk kalangan umum yang bukan penggemar novel, terutama anak-anak.

Celvin juga menjelaskan pentingnya penggunaan metode *reward/punishment* dalam sebuah cerita interaktif. Beliau menekankan bahwa sebaiknya tidak ada pilihan yang benar maupun salah dalam sebuah cerita, namun setiap pilihan akan ada konsekuensinya, bisa baik/buruk dampaknya tergantung pada pilihan audiens. Hal tersebut juga bisa diperkuat melalui interaksi audiens dengan karakter lain yang akan “mengingat” pilihan dari audiens. Celvin juga menyarankan untuk hanya memberikan normal/*happy ending* dalam sebuah cerita dan menghindari *bad ending*, karena orang awam tidak menyukai *ending* tersebut. Bila hendak memberikan opsi itu, harus dipastikan bahwa *bad ending* hanya disebabkan oleh pilihan dari audiens yang memang memilih pilihan itu dan mengetahui konsekuensinya.



Gambar 3.2 Dokumentasi Wawancara dengan Calvin Laviano

### 3.1.1.3 Kesimpulan Wawancara

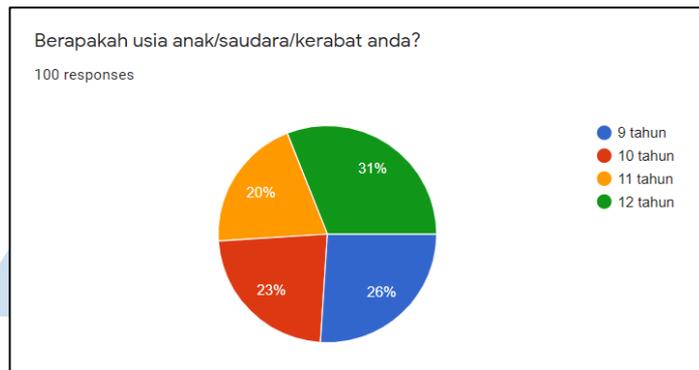
Berdasarkan hasil wawancara yang telah diperoleh, berikut adalah beberapa *insight* yang dapat diambil:

- 1) Dalam menulis cerita untuk anak, pesan yang akan disampaikan harus fokus dan tidak terlalu banyak.
- 2) Sebaiknya tidak menggunakan metode deskriptif dalam menyampaikan sesuatu, seperti menjelaskan pesan moral yang terlalu terang-terangan atau dalam memperkenalkan karakter/sebuah situasi.
- 3) Tidak membuat karakter yang sempurna, sehingga ada peluang untuk membuat kesalahan, sekaligus bisa belajar dari kesalahan tersebut.
- 4) Memprioritaskan keterbacaan *user interface* baru memperhatikan nilai estetikanya.
- 5) Dalam merancang sebuah cerita interaktif, lebih baik menghindari plot yang memiliki *bad ending*, karena audiens secara umum tidak menyukai *bad ending*.
- 6) Memperkuat *impact* pilihan dalam interaksi *user*, misalnya dengan memberi indikator tertentu kalau apa yang *user* pilih dalam cerita nantinya akan berdampak pada kelanjutan cerita.

### 3.1.2 Kuesioner

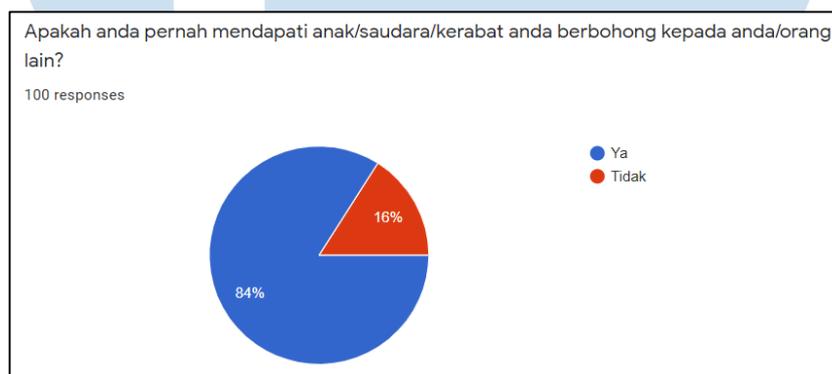
Kuesioner disebarakan secara online melalui google forms pada tanggal 24 Agustus 2021 – 8 September 2021 kepada orang tua yang memiliki anak berusia 9-12 tahun, dan telah mendapatkan 100 responden.

Berdasarkan hasil kuesioner, 31% responden memiliki anak/saudara berusia 12 tahun. Sebanyak 20% orang memiliki anak/saudara berusia 11 tahun, 23% responden memiliki anak/saudara berusia 10 tahun, dan 26% responden lainnya memiliki anak/saudara berusia 9 tahun.



Gambar 3.3 Grafik Usia Anak

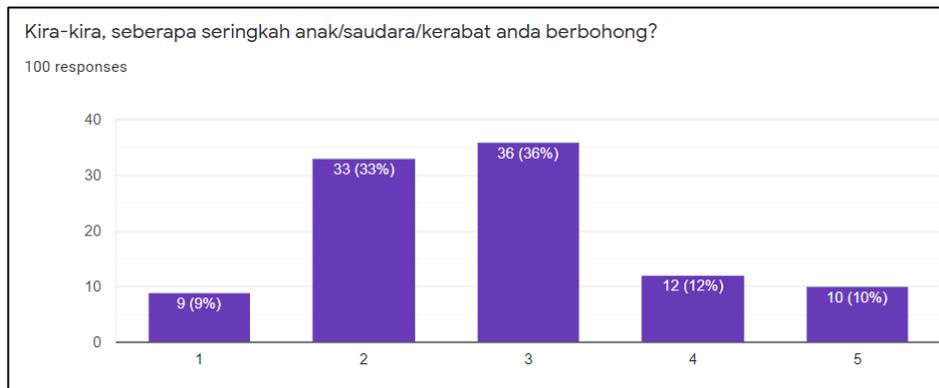
Berdasarkan pertanyaan yang telah diberikan, berikut merupakan kumpulan dan kesimpulan hasil jawaban responden atas pertanyaan seputar kejujuran anak:



Gambar 3.4 Grafik Kebiasaan Anak Berbohong

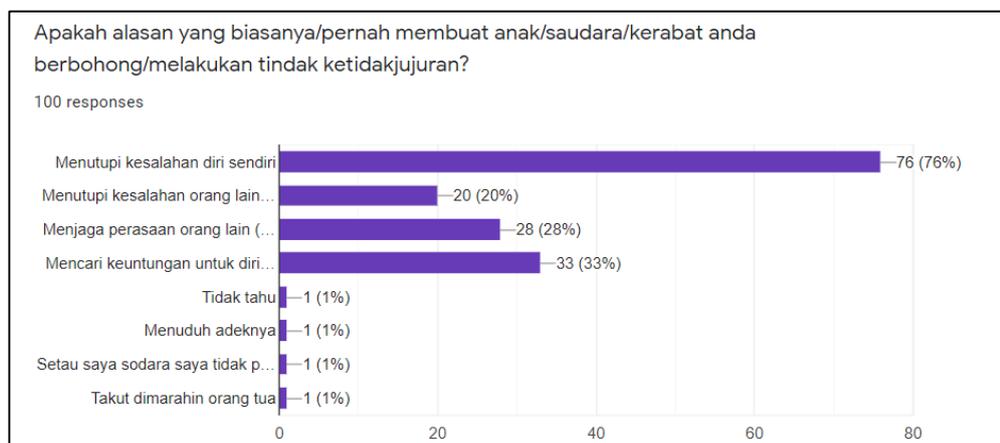
Berdasarkan hasil dari grafik di atas, dapat diketahui bahwa sebanyak 84% responden mengaku bahwa anak mereka pernah berbohong, dan hanya 16% saja yang mengaku tidak pernah melihat anaknya berbohong.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 3.5 Grafik Frekuensi Kebohongan Anak (1 sangat jarang – 5 sangat sering)

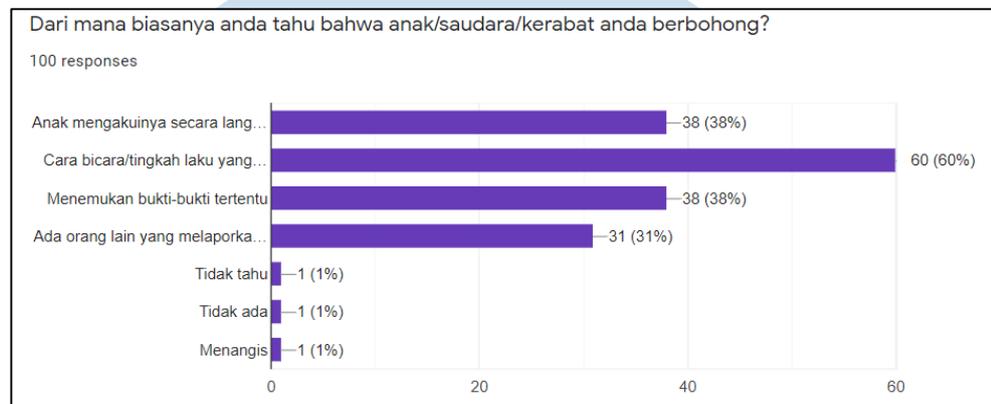
Pada pertanyaan berikutnya, sesuai dengan grafik di atas, hasilnya cukup seimbang dan didominasi oleh pilihan 2 dan 3, namun masih terdapat jawaban dimana anak responden masih sering berbohong, dapat dilihat dari jawaban poin 5 yang merupakan jawaban “sangat sering” pada skala likert, yang menghasilkan 10% suara dari responden. Demikian pula dengan 12% responden pada poin 4 yang menggambarkan frekuensi berbohong yang cukup tinggi.



Gambar 3.6 Grafik Alasan Anak Berbohong

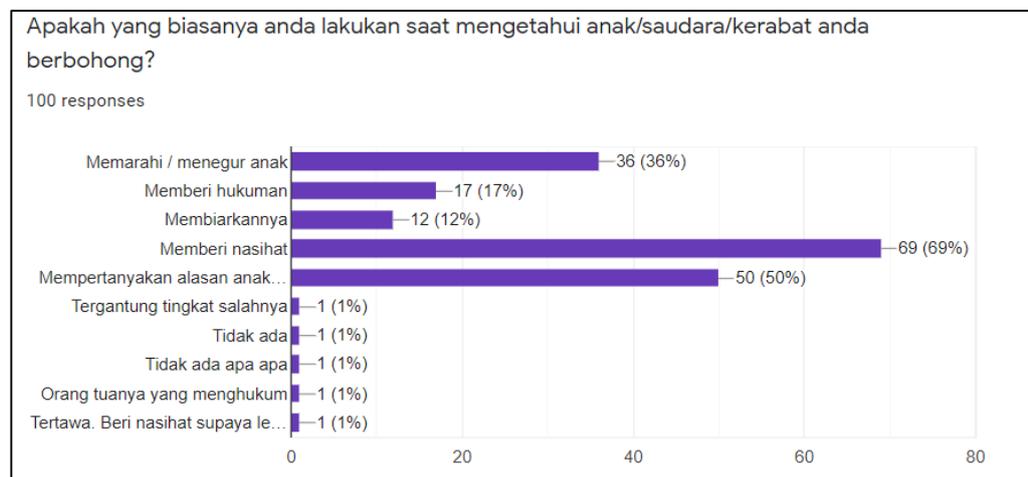
Berdasarkan grafik di atas, sebanyak 76% responden setuju bahwa alasan utama seorang anak berbohong adalah untuk menutupi kesalahannya sendiri, diikuti dengan tujuan untuk mencari keuntungan pribadi (33% responden). Namun dalam beberapa kasus, bisa juga terjadi bentuk

kebohongan lainnya yang tidak ditujukan untuk diri sendiri, seperti bentuk kebohongan *white lies* (28% responden).



Gambar 3.7 Grafik Indikator Kebohongan Anak

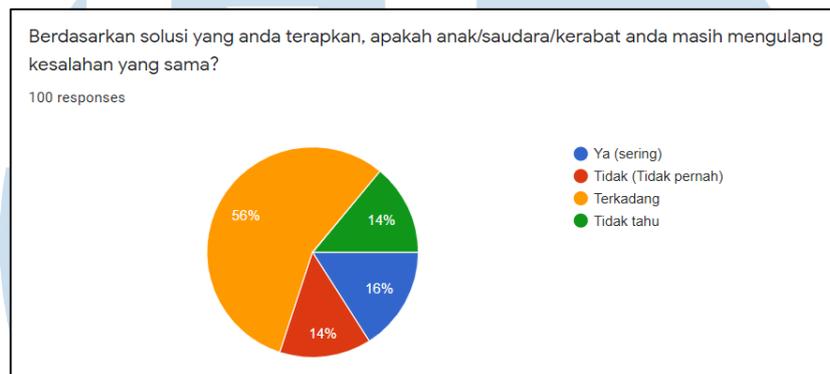
Pada pertanyaan selanjutnya dapat dilihat bahwa biasanya, para responden/orang tua bisa membaca gerak-gerik/tingkah laku anak ketika mereka berbohong (60% responden) ataupun menemukan bukti tertentu/melalui pengakuan anak secara langsung (38% responden), diikuti dengan 31% responden yang mendapatkan laporan dari orang lain.



Gambar 3.8 Grafik Penanganan Kebohongan Anak

Berdasarkan hasil yang bervariasi dari jawaban responden terhadap pertanyaan di atas, dapat diketahui bahwa masih ada orang tua yang memarahi (36% responden) dan memberi hukuman kepada anaknya (17%

responden) saat anak berbohong. Meski demikian, sudah ada juga orang tua yang mengatasi masalah ini dengan menasihati anak mereka untuk tidak berbohong (69% responden) dan berusaha memahami alasan anak berbohong (50% responden).



Gambar 3.9 Grafik *Outcome* dari Solusi yang Diterapkan

Berdasarkan solusi yang diterapkan oleh responden dalam menangani kebohongan anak, ternyata mayoritas anak masih kembali berbohong (56% responden), bahkan 16% responden menyatakan bahwa anak/saudara mereka masih sering berbohong. Sementara itu 14% responden tidak pernah melihat anak/saudaranya kembali berbohong, dan 14% sisanya tidak mengetahui dampak yang dihasilkan.

Setelah dilakukan analisis terhadap data-data kuesioner di atas, ditemukanlah beberapa kesimpulan/poin penting, yaitu:

- 1) Kebohongan yang dilakukan oleh anak usia 9-12 tahun masih banyak terjadi di Indonesia. Sebanyak 22% dari jumlah responden memiliki anak yang sudah terbiasa berbohong, terlihat dari poin nomor 4 dan 5 pada grafik frekuensi kebohongan anak. Lalu sekitar 54% anak yang tergolong dalam kategori ini (12 orang), berbohong untuk mencari keuntungan untuk dirinya sendiri, sebagai contohnya menyontek/mencuri.

- 2) Mayoritas responden (sebanyak 69 orang) memilih untuk menasihati anak saat mengetahui anaknya berbohong. Namun, 72% anak dari 69 responden tersebut (50 orang) masih kembali berbohong.
- 3) Memberikan hukuman sebagai solusi juga bukanlah cara yang tepat untuk mengatasi ketidakjujuran. Dari 17 responden yang memberi hukuman untuk anaknya, hanya 3 anak yang di kemudian hari tidak kembali mengulangi kebohongan yang sama. Bahkan masih ada 4 anak yang tetap sering melakukannya.

### 3.1.3 Studi Referensi

Metode studi referensi dilakukan dengan menganalisis beberapa judul cerita interaktif. Terdapat 3 judul *interactive storytelling* yang akan dijadikan sebagai referensi, yaitu “Petualangan Boci”, “Florence”, dan “Purgatory”.

- 1) Petualangan Boci



Gambar 3.10 Game “Petualangan Boci”

Merupakan *game* pendidikan interaktif berbasis *mobile/tablet*. Permainan ini menceritakan kehidupan seekor bunglon bernama Boci, sekaligus mengedukasi pemain untuk dapat menyelesaikan permasalahan yang ada.

#### a) *Story Plot*

Cerita dalam “Petualangan Boci” memiliki alur maju/linear, serta menggunakan *nodal plot*.

b) *Visual Style*

- *Game* ini menggunakan visual ilustrasi kartun 2 dimensi.
- Komposisi warna yang digunakan cerah dan cenderung memiliki tingkat saturasi yang tinggi, serta *colorful*.
- Warna yang digunakan dalam ilustrasi lebih banyak mengikuti warna yang ada di dunia nyata/sesuai objek asli, dan tidak menyesuaikan dengan *mood* cerita.
- Jenis *font* yang digunakan adalah *sans serif*.
- Karakter dan *environment* cerita banyak menggunakan bentuk organis.

c) *Layout & Structure*

Menggunakan *layout* yang konsisten sepanjang cerita, dimana ilustrasi diletakkan di tengah dan teks serta *button* diletakkan pada bagian bawah.



Gambar 3.11 *Layout* dan gaya visual

d) *Interactivity*

- Memberikan model interaksi yang cukup bervariasi, disertai dengan instruksi pada setiap tugas yang diberikan.
- Peran audiens bukan sebagai tokoh utama/tokoh dalam cerita.



Gambar 3.12 Contoh variasi interaktifitas

Berdasarkan hasil analisis di atas, dapat ditarik kesimpulan berupa tabel SWOT sebagai berikut:

Tabel 3.1 SWOT Petualangan Boci

<i>Strength</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Gaya visual yang <i>colorful</i> dan menarik untuk anak-anak.</li> <li>- Instruksi yang diberikan pada setiap interaktivitas mudah dimengerti.</li> </ul>
<i>Weakness</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Mood</i> dalam cerita tidak tergambarkan dengan jelas (misalnya saat dalam situasi menegangkan).</li> </ul>
<i>Opportunity</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cocok untuk audiens anak-anak karena cerita dan interaksi yang mudah dipahami.</li> </ul>
<i>Threat</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Interactive storytelling</i> lain yang memiliki visual/<i>gameplay</i>/cerita yang lebih menarik.</li> </ul>

## 2) Florence



Gambar 3.13 Game “Florence”

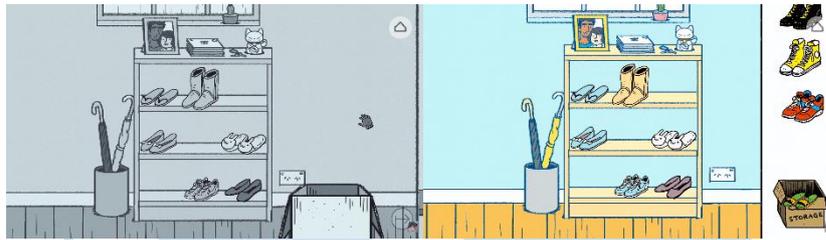
Merupakan *game interactive storytelling* berbasis komputer. Permainan ini menceritakan kehidupan tokoh Florence Yeoh yang hidup sendiri dan pada akhirnya bertemu Krish, seorang pemain cello yang mengubah hidupnya.

### a. *Story Plot*

Cerita dalam “Florence” memiliki alur maju/linear, serta menggunakan *nodal plot*.

### b. *Visual Style*

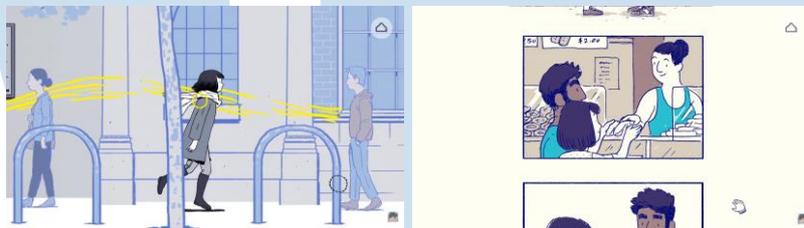
- *Game* ini menggunakan visual ilustrasi kartun 2 dimensi dengan teknik pewarnaan yang sederhana.
- Komposisi warna yang digunakan cenderung memiliki tingkat saturasi yang rendah, namun akan ada aksen warna tertentu yang lebih cerah untuk mengarahkan fokus pemain.
- Memanfaatkan penggunaan warna untuk menampilkan nuansa senang/sedih dalam cerita.
- Tidak menggunakan teks dalam menceritakan narasi, kecuali dalam penamaan *chapter*, yang menggunakan *font* berjenis *sans serif*.
- Karakter dan *environment* cerita banyak menggunakan bentuk organis.



Gambar 3.14 Perbedaan komposisi warna sesuai *mood* (sedih–senang).

c. *Layout & Structure*

Memakai *hierarchical grid* dan memiliki banyak variasi *layout* yang berubah-ubah tiap *chapter*.



Gambar 3.15 Perbedaan *layout* pada *chapter* yang berbeda.

d. *Interactivity*

- *Game* ini menawarkan banyak jenis interaksi untuk dikerjakan oleh pemain, mulai dari interaksi yang sederhana seperti *point and click*, sampai dengan menyusun *puzzle*.
- Peran audiens bukan sebagai tokoh utama/tokoh dalam cerita.



Gambar 3.16 Contoh variasi interaktifitas.

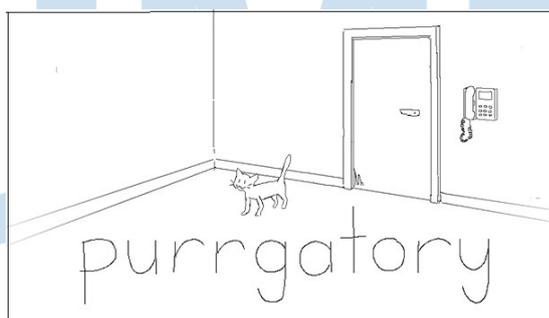
Berdasarkan hasil analisis di atas, dapat ditarik kesimpulan berupa tabel SWOT sebagai berikut:

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

Tabel 3.2 SWOT Florence

<i>Strength</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memiliki interaktivitas yang beragam.</li> <li>- Menyampaikan narasi tanpa menggunakan teks dan memberikan kesempatan bagi audiens untuk menginterpretasikan sendiri adegan yang ditunjukkan.</li> <li>- Menunjukkan <i>mood</i> cerita (senang/sedih) dengan sangat baik melalui perubahan komposisi warna.</li> </ul>
<i>Weakness</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tidak adanya instruksi pada tiap interaksi bisa jadi membingungkan bagi sebagian audiens.</li> </ul>
<i>Opportunity</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lebih cocok untuk <i>user</i> yang lebih dewasa dan lebih memahami berbagai macam interaktivitas.</li> </ul>
<i>Threat</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Interactive storytelling</i> lain yang memiliki visual/<i>gameplay</i>/cerita yang lebih menarik.</li> </ul>

### 3) Purgatory



Gambar 3.17 Game “Purgatory”

Merupakan *game interactive storytelling* yang berbasis komputer. Permainan ini menempatkan posisi pemain sebagai tokoh utama yang terjebak di sebuah tempat bernama Purgatory, kemudian bertemu dan membantu karakter lain yang ditemui.

a. *Story Plot*

Cerita dalam “Purgatory” memiliki alur maju, serta menggunakan *modulated plot*, sehingga memiliki percabangan cerita.

b. *Visual Style*

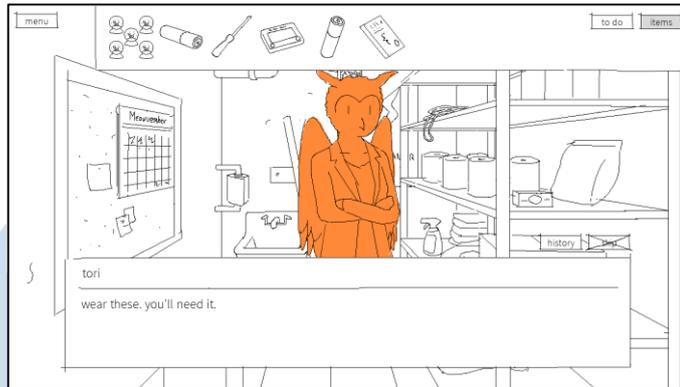
- Game ini menggunakan visual ilustrasi kartun 2 dimensi dengan teknik pewarnaan yang sangat sederhana.
- Warna hanya digunakan sebagai pembeda untuk setiap karakter, dan masing-masing karakter hanya menggunakan 1 warna solid saja yang bersaturasi tinggi.
- Memiliki kesan tarikan garis/sketsa yang kasar, serta tidak ada perbedaan ketebalan garis yang digunakan pada karakter, environment, dan button yang ada.
- Jenis *font* yang digunakan adalah *sans serif*.
- Karakter dan *environment* banyak menggunakan bentuk organis.



Gambar 3.18 Gaya visual

c. *Layout & Structure*

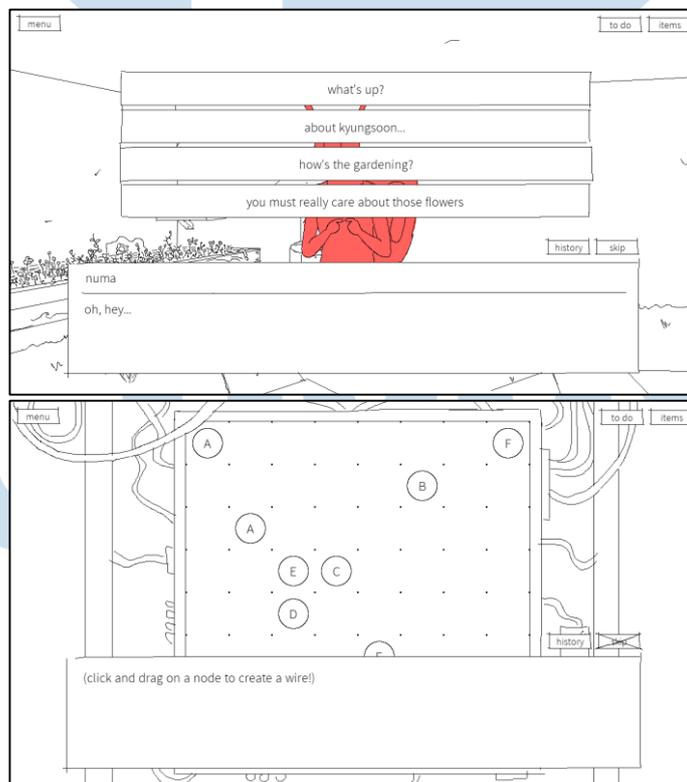
Menggunakan *layout* yang pada umumnya digunakan pada berbagai *visual novel*, dimana penempatan *text box* terletak pada bagian bawah.



Gambar 3.19 *Layout Purgatory*

d. *Interactivity*

- *Game* ini menawarkan jenis interaksi yang sederhana, seperti *point and click*, namun memberikan kesempatan bagi pemain untuk mengeksplorasi segala kemungkinan yang ada untuk menemukan berbagai kemungkinan jalan cerita.
- Audiens berperan sebagai tokoh utama (sudut pandang orang pertama).



Gambar 3.20 Contoh variasi interaktivitas

Berdasarkan hasil analisis di atas, dapat ditarik kesimpulan berupa tabel SWOT sebagai berikut:

Tabel 3.3 SWOT Purgatory

<i>Strength</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memiliki <i>interface</i> serta interaktivitas yang sederhana dan mudah dipahami.</li> <li>- <i>User</i> diberikan kebebasan untuk mengeksplorasi alur cerita yang ada dan menemukan berbagai <i>ending</i>.</li> </ul>
<i>Weakness</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Alur yang cukup membingungkan, terutama untuk target audiens anak-anak.</li> <li>- Gaya visual yang kurang <i>colorful</i> bagi sebagian orang.</li> </ul>
<i>Opportunity</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cocok untuk <i>user</i> yang menyukai eksplorasi.</li> </ul>
<i>Threat</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Interactive storytelling</i> lain yang memiliki visual/<i>gameplay</i>/cerita yang lebih menarik.</li> </ul>

### 3.1.4 Observasi

Observasi dilakukan dengan menonton video seputar ilustrasi buku anak yang tersedia di Youtube, serta melalui sebuah studi eksisting terhadap buku cerita anak yang mengedukasi tentang kejujuran.

#### 1) Youtube

Pada sebuah *playlist* video berjudul “Membuat Ilustrasi Digital Buku Anak bersama Kak Yosimi” yang dibuat oleh sekolahdesain.id, dijelaskan poin-poin penting yang perlu diperhatikan dalam membuat cerita ilustrasi untuk anak. Video dibawakan oleh Yosimi Ratna, seorang *freelance illustrator* yang sudah banyak membuat ilustrasi untuk buku cerita anak. Poin-poin yang dijelaskan antara lain:

- a) Sebuah sampul harus bisa merepresentasikan isi cerita sekaligus menarik secara visual.

- b) Ilustrator harus mengetahui siapa target yang akan membaca ceritanya.
  - c) Pada kategori kanak-kanak akhir, anak sudah bisa menerima tulisan/teks yang lebih banyak.
  - d) Dalam pembuatan karakter/tokoh, dianjurkan untuk membuat tokoh yang bersifat 1 dimensional. Artinya seorang tokoh tidak memiliki sifat-sifat yang saling berlawanan, sehingga lebih mudah dipahami anak, antara tokoh baik maupun jahat.
  - e) Hindari penggunaan tokoh orang tua dalam menyelesaikan masalah dalam cerita, supaya anak bisa belajar untuk bisa menyelesaikan masalahnya sendiri, dan anak juga bisa belajar dari konflik yang ada dalam cerita.
  - f) Pemilihan warna dalam ilustrasi sangat berpengaruh untuk memberikan nuansa/kesan yang berbeda, dan anak dapat belajar mengenali emosi berdasarkan pemilihan warna tersebut. Contohnya untuk nuansa ceria, warna yang digunakan adalah warna-warna yang lebih cerah dan hangat. Sebaliknya, untuk nuansa sedih, bisa menggunakan warna yang gelap dan dingin.
  - g) Penentuan palet warna merupakan bagian penting, supaya hasil ilustrasi cerita terlihat menyatu dari awal hingga akhir. Yosimi juga menyarankan untuk menghindari penggunaan warna-warna yang terlalu kontras/memiliki saturasi tinggi, karena akan sulit menyatu dengan warna lainnya.
  - h) Dalam memilih *font*, penting untuk memerhatikan tingkat keterbacaannya. Karena itu, *font* yang digunakan sebaiknya termasuk dalam serif/sans serif dan menghindari *font* dekoratif.
- 2) Studi Eksisting
- Buku yang akan dianalisis adalah buku berjudul “Piknik di Kumbinesia” yang ditulis oleh Eva Y. Nukman.



Gambar 3.21 Buku “Piknik di Kumbinesia”

a) *Story Plot*

Cerita memiliki alur maju/linear.

b) *Visual Style*

- Menggunakan visual ilustrasi kartun.
- Warna hanya digunakan cerah dan memiliki tingkat saturasi yang cukup tinggi.
- Jenis *font* yang digunakan adalah *sans serif*.
- Karakter dan *environment* banyak menggunakan bentuk organis.



Gambar 3.22 Contoh ilustrasi yang ditampilkan

c) *Layout & Structure*

- Ilustrasi tidak selalu memenuhi halaman, bertujuan untuk memfokuskan perhatian pembaca pada tokoh/kejadian yang sedang berlangsung.

- Menggunakan *hierarchical grid* yang bervariasi pada tiap halamannya.



Gambar 3.23 Penempatan gambar yang bervariasi

Berdasarkan hasil analisis di atas, dapat ditarik kesimpulan berupa tabel SWOT sebagai berikut:

Tabel 3.4 SWOT Piknik di Kumbinesia

<i>Strength</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Alur cerita mudah dipahami.</li> <li>- Naskah mudah dibaca.</li> <li>- Ilustrasi yang menarik untuk anak.</li> <li>- Contoh kejadian/kasus yang dekat dengan kehidupan sehari-hari anak.</li> </ul>
<i>Weakness</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tidak adanya bentuk interaktivitas dengan pembaca.</li> </ul>
<i>Opportunity</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Buku pendidikan kejujuran jarang ditemukan.</li> <li>- Diminati anak karena gaya ilustrasi yang lucu dan menarik.</li> </ul>
<i>Threat</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Terdapat banyak kompetitor yang juga mengedukasi anak melalui cerita.</li> </ul>

### 3.2 Metode Perancangan

Proses perancangan cerita interaktif ini akan mengacu pada metode yang dijabarkan oleh Miller (2014):

### 3.2.1 *Create the Core Concept*

Proses perancangan dimulai dengan menentukan ide awal. Ide tersebut bisa datang melalui banyak hal, seperti sebuah mitos/fantasi atau kejadian nyata yang berdasarkan sejarah, maupun pengalaman pribadi seseorang, yang diperoleh melalui proses *brainstorming*. Selama proses tersebut, ide-ide yang unik dan liar dibutuhkan, guna mengeksplorasi potensi sebuah proyek secara menyeluruh.

Setelah mendapatkan sebuah ide utama, ide tersebut kemudian dikembangkan menjadi sebuah premis. Sebuah premis harus bisa menggambarkan karakter dan latar situasi, tujuan yang harus dicapai, serta tantangan yang akan dihadapi. Setidaknya, terdapat 10 poin yang perlu ditentukan dalam tahap awal perancangan:

- 1) *Premise and purpose*, yaitu tujuan utama dari perancangan, baik untuk memberikan hiburan ataupun pendidikan kepada audiens.
- 2) *Audience and market*, yaitu untuk menentukan target audiens.
- 3) Menentukan *medium, platform, and genre*, serta mengetahui batasan dan potensi yang dimiliki media tersebut.
- 4) *Narrative and gaming elements*, untuk menentukan elemen narasi (*plot/karakter*) dan *gameplay*.
- 5) *User's role and POV*, yaitu posisi dan peran audiens dalam cerita interaktif.
- 6) *Characters*, untuk menjabarkan karakter dalam cerita dan peran masing-masing karakter.
- 7) *Structure and interface*, untuk menentukan bagaimana cara audiens berinteraksi dengan cerita (*interface/control*).

- 8) *Storyworld and sub settings*, untuk menentukan dunia yang akan dibangun.
- 9) *User engagement*, yaitu menambahkan suatu hal yang menarik untuk audiens, seperti *goal* yang harus diselesaikan oleh *user*, atau dengan adanya sistem *reward/penalties*.
- 10) *Overall look and sound*, yaitu menentukan tampilan keseluruhan yang akan disajikan kepada audiens, baik dari segi *style* ilustrasi, tipografi, beserta *layout*.

### 3.2.2 Documents and Artwork

Miller juga menjabarkan beberapa jenis/alternatif dokumen yang umumnya diperlukan untuk memberikan representasi visual dari konsep yang sudah ditentukan:

#### 1) *The Concept Document*

Dokumen ini berisi deskripsi singkat mengenai proyek yang mengandung informasi penting/dasar, seperti premis, ketentuan media/platform, *genre*, target *user*, dan fitur yang akan ditampilkan secara umum.

#### 2) *The Bible*

*Bible* merupakan *concept document* yang lebih detail dan biasanya digunakan untuk menjelaskan semua hal yang ada dalam narasi cerita. Pada umumnya *bible* berisi cerita lengkap mengenai latar/dunia yang diceritakan, beserta dengan karakter-karakter dan elemen penting lainnya yang ada di dunia tersebut.

#### 3) *The Design Document*

Dokumen ini berisi perencanaan hasil akhir dari keseluruhan proyek. *Design document* mengembangkan isi dari *concept document* dan *bible*,

serta mengandung informasi teknis mengenai fungsi dan model interaktivitas. Dokumen ini dapat berubah/diperbarui selama pengerjaan proyek masih berlangsung.

4) *The Dialogue Script*

Dokumen yang berisi daftar dialog antar karakter, pilihan yang disediakan untuk *user*, dan respon yang berbeda untuk masing-masing pilihan.

5) *Flowcharts*

Merupakan bentuk visualisasi narasi cerita yang menggambarkan percabangan alur, poin-poin pilihan, dan segala bentuk interaktivitas.

6) *Concept Art*

Merupakan visualisasi konsep karakter dan lokasi tertentu yang ada dalam cerita.

7) *Storyboards*

Merupakan ilustrasi dari perancangan alur cerita yang sudah terdapat di dalam *flowchart*.

8) *Prototype*

Merupakan bagian/tahap menggabungkan elemen yang ada untuk diuji coba, serta memberikan gambaran hasil akhir yang akan dicapai, sebelum akhirnya diimplementasikan kepada *user*.

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