

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Desain Komunikasi Visual

Dalam desain komunikasi visual dikenal 3 pilar yang menjadi fungsi utamanya, yaitu: identifikasi, informasi, dan persuasi. Pesan atau informasi yang akan dikomunikasikan sering kali digabungkan atau diwakili dengan gambar atau visual agar pesan lebih mudah ditangkap. Ini dikarenakan elemen visual pada umumnya lebih mudah dimengerti dan diingat oleh komunikan (Andriyan dkk., 2020, h.74) Dalam perancangan ini, penulis fokus pada pilar informasi, terutama melalui media digital, sebagai solusi masalah sosial dan desain yang telah dirumuskan. Media informasi digital memiliki suatu keunikan yang membuatnya berbeda dari media lainnya, yaitu interaksi antara pengguna dengan (Ha, 2021, h.10). Interaksi akan tercipta jika desain visualnya mendukung, ia harus dapat memancing respon atau *feedback* dari penggunaanya.

2.1.1 *Interactive Storytelling*

Sebelum membahas *interactive storytelling*, perlu dibahas sedikit tentang *game* dikarenakan *interactive storytelling* merupakan salah satu subgenre dari *game* (Reed dkk., 2020). *Game* adalah suatu program yang berjalan pada sebuah perangkat komputer, *smartphone*, *tablet*, atau *console* khusus yang berfungsi tidak lagi hanya sebagai hiburan, tetapi juga sebagai alat edukasi (Griffey, 2020). Fullerton (2019) mengatakan sebuah *game* merupakan sistem yang formal dan tertutup yang menghadapkan penggunaanya pada sebuah konflik terstruktur yang dapat diselesaikan melalui interaksi yang variatif, kemudian menghasilkan *outcome* yang mungkin tidak selalu sama. Ada *game* yang memiliki alur cerita dan dunianya yang dapat dieksplorasi secara leluasa oleh pemainnya sehingga membutuhkan waktu yang panjang untuk menamatkan *game* tersebut.

Interactive storytelling tergolong ke dalam salah satu jenis *storytelling* interaktif digital bersama *visual novel* (Lacombe, 2019). Banyak kemiripan

antara 2 media tersebut, tetapi tidak sepenuhnya identik. Dengan mengambil elemen interaktif seperti menyelesaikan *puzzle*, mengumpulkan *items*, dan eksplorasi, lalu ditambah dengan pengaruh komik, *manga*, dan *anime*, jenis *storytelling* ini berkembang lebih pesat dengan memanfaatkan bahasa visual dan ilustrasi berupa *sprite* karakter dengan variasi ekspresinya (Cavallaro dalam Reed, 2020, h.151). Dengan menjalani alur cerita berdasarkan pilihannya sendiri, ada kalanya pemain akan dihargai dengan tampilan CG (*computer graphic*, sebuah ilustrasi *scene* yang menggambarkan *key event* atau *close-up* karakter) karena telah memilih rangkaian pilihan tertentu.



Gambar 2.1 *Interactive storytelling*
Sumber: <https://store.steampowered.com/...>

Interactive storytelling fokus pada penyampaian cerita menggunakan karakter dan percakapan. Dengan memberikan pemainnya opsi dialog atau aksi, pemain dapat mengubah alur cerita atau mempengaruhi karakter lain. Tanpa secara eksplisit ditunjukkan, pilihan-pilihan tersebut memiliki *score* masing-masing yang akan berdampak pada lanjutan cerita. Inilah *core* dari suatu *storytelling* interaktif (Crimmins dalam Reed, 2019, h.152). Dalam menentukan *outcome* atau dampak dari suatu pilihan, meskipun bersifat fiktif, *interactive storytelling* harus mencerminkan realita sosial—tidak berbeda dengan perancangan *game* pada umumnya yang juga tidak boleh terlalu melawan logika. Dengan kata lain, karya fiksi pun harus memperhitungkan faktor sosial atau sains dalam dunia nyata untuk menentukan suatu elemen cerita dalam latar fiksi.

2.1.2 Elemen *Interactive Storytelling*

Pada umumnya, media *storytelling* interaktif dasarnya memiliki beberapa elemen formal yang saling berhubungan untuk memberikan pengalaman bermain yang terbaik yang terdiri dari 6 hal, yaitu: *challenge*, *play*, *premise*, *character*, *story*, dan *dramatic elements* (Fullerton, 2019, h.39-46). Elemen berperan sebagai struktur, tetapi juga sebagai *hook* yang memantik imajinasi pemainnya sebagai awal terbentuknya kesan emosional.

Dikarenakan sifat *interactive storytelling* yang *story-rich* dan *text-heavy*, maka dari keenam elemen tersebut yang paling dominan adalah *story*, *character*, dan *dramatic elements*-nya. Ketiga hal ini harus digunakan dengan baik agar dapat membangun suasana dan membuat pemainnya merasakan imersi. Menggunakan visual untuk menyampaikan adegan, latar tempat dan waktu, atau makna-makna tersirat melalui:

2.1.2.1 Ilustrasi

Ilustrasi mencakup suatu gaya seni menggambar yang biasanya mengandung pesan dan maksud tersirat dari pembuatnya dengan memanfaatkan komposisi visual. Melalui konsep, penataan, penempatan, pemilihan visual, dan warna yang digunakan, sebuah pesan terbentuk dan akan disampaikan melalui gambar yang tampil, meski interpretasi akhirnya akan bergantung pada orang yang melihatnya. Sebuah ilustrasi dapat dibedakan menjadi beberapa jenis menurut gayanya (Onaiwu, 2022, h.2).

A. Karakter

Ilustrasi ini menampilkan suatu figur karakter, dapat berupa manusia, *humanoid*, atau hewan yang merepresentasikan suatu kepribadian atau simbolisasi tertentu, baik secara realistis, kartun, atau fiktif.



Gambar 2.2 Ilustrasi karakter dari Kosan 95
Sumber: <https://www.instagram.com/p/CnZ...>

B. Spot

Ilustrasi spot memanfaatkan kontras antara latar belakang yang sengaja dibuat tidak mendetil untuk menyorot atau menonjolkan suatu objek atau *key area* yang harus terlihat oleh orang yang melihatnya.



Gambar 2.3 Ilustrasi spot
Sumber: <https://cdn.dribbble.com/userupload/12...>

C. Ikon

Ikon biasanya berukuran kecil dan tidak rumit dalam *detail*-nya (simple) karena umumnya digunakan untuk layar dan menggunakan warna monokrom.



Gambar 2.4 Ilustrasi ikon
Sumber: <https://lh3.googleusercontent.com/64GWP...>

D. Pola/*pattern*

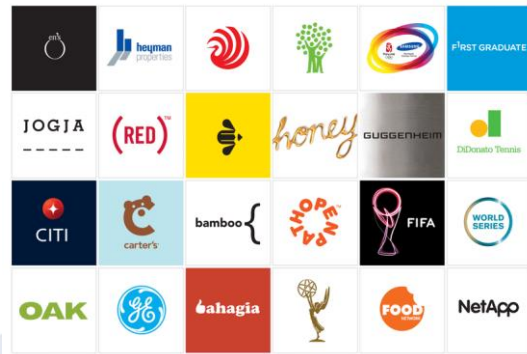
Jenis ini fokus pada pengulangan suatu pola atau motif, umumnya digunakan dalam desain tekstil atau dalam *supergraphic* sebuah desain atau identitas.



Gambar 2.5 Ilustrasi pola
Sumber: <https://www.oppaca.com/hs-fs/...>

E. Logo

Logo umumnya digunakan sebagai identitas visual sehingga dalam ilustrasinya akan menunjukkan elemen yang representatif akan *brand*.



Gambar 2.6 Ilustrasi logo
Sumber: <https://dgi.or.id/wp-content/uploads...>

F. Iklan

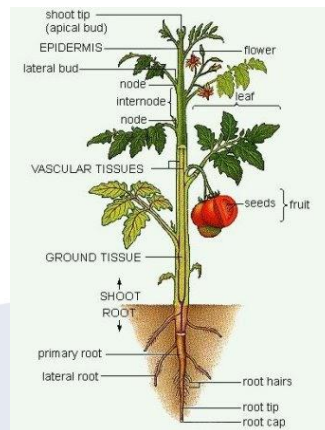
Ilustrasi periklanan digunakan untuk menonjolkan suatu produk untuk tujuan promosi sehingga fokus utamanya adalah untuk menarik perhatian calon pembeli dan menyampaikan pada mereka gagasan yang kuat melalui visualnya.



Gambar 2.7 Ilustrasi iklan Heinz Ketchup
Sumber: <https://www.feedme.design/content/...>

G. Teknis/ilmiah

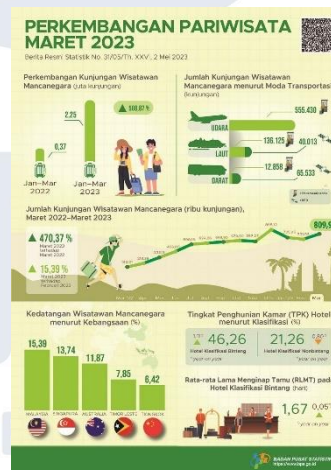
Ilustrasi jenis ini secara jelas menunjukkan objek secara akurat dan sedekat mungkin dengan kenyataan untuk mempermudah pemahaman yang melihatnya.



Gambar 2.8 Ilustrasi ilmiah anatomi tumbuhan
Sumber: <https://blogger.googleusercontent.com/img...>

H. Infografis

Menggunakan elemen visual dengan teks yang seimbang atau bahkan minimal, infografis bertujuan untuk menyampaikan rangkaian informasi yang kompleks menjadi lebih singkat dan padat agar tersampaikan dengan efektif.



Gambar 2.8 Contoh infografis
Sumber: <https://awsimages.detik.net.id/community...>

Dalam konteks perancangan ini, gaya ilustrasi yang akan diterapkan terutama adalah ilustrasi karakter sebagai presentasi utama latar, budaya, dan tokoh, serta ilustrasi ikon yang akan digunakan untuk pembuatan ikon dan *imagery* pada *interface*.

2.1.2.2 Character Design

Tillman (2019) dalam bukunya menuliskan pada umumnya, suatu cerita akan memiliki 3 jenis karakter mendasar, yaitu *the hero* (protagonis), *the villain* (antagonis), dan *the partner/love interest*. Namun mendesain sebuah karakter melebihi dari 3 hal itu, dan terdapat berbagai jenis *archetypes* yang dapat diterapkan. Terkait dengan kisah Nyai Anteh, ketiga peran tersebut telah terpenuhi, dengan Nyai Anteh sebagai tokoh utama, Putri Endahwarni sebagai *the partner*, dan Pangeran Anantakusuma yang berperan sebagai *the villain* (antagonis).

Untuk membuat sebuah karakter, Corbett (2013) menuliskan untuk tidak menganggap mereka sebagai penggerak cerita atau pengisi sebuah peran dalam plot cerita, melainkan seakan mereka sebagai individu yang juga memiliki *hopes* dan *frustrations*-nya sendiri, yang dikaitkan dengan alur cerita. Ada beberapa poin pendekatan mengenai desain karakter yang ditekankan oleh Corbett (2013), sebagai berikut:

A. Emotional exploration

Cobalah untuk menngambarkan bagaimana karakter akan bereaksi ketika mengalami emosi yang kuat dan mendasar seperti amarah, kebahagiaan, ketakutan, kebanggaan, dan penyesalan. Emosi paling umumnya ditampilkan melalui raut wajah dan *pose* (bahasa tubuh).



Gambar 2.10 Ekspresi emosi karakter
Sumber: <https://danganronpa.fandom.com/...>

B. Joys and frustrations

Untuk membuat karakter lebih mendalam, dapat dipikirkan bagaimana sekiranya ia menangani kelemahan, kesulitan, menjaga rahasianya. Hal ini akan menghasilkan “intuisi”

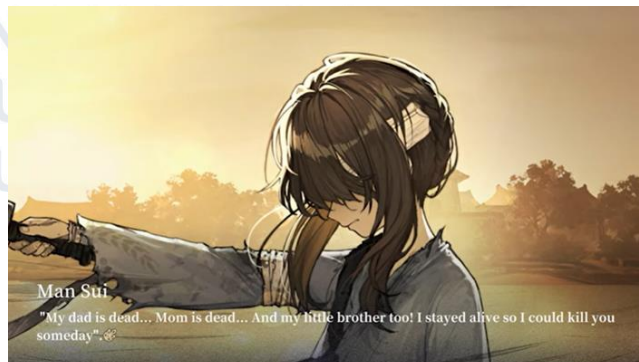
karakter tersebut. Di bawah ini adalah contoh atas frustrasi yang dialami sebuah karakter, sehingga muncul “intuisi” yang dimaksud dalam bentuk *inner monologue*.



Gambar 2.11 Penggambaran frustrasi karakter
Sumber: <https://i0.wp.com/the-avocado.org/wp-...>

C. *Tyranny of Motive*

Berikanlah sebuah motif terkait perilaku atau *behavioral* dari karakter, mengapa ia dibuat sedemikian rupa, agar karakter tidak sekadar ada untuk bermain dalam *plot*, atau Corbett (2013) menyebutnya “*plot puppets*” yang hanya hidup berdasarkan satu ide atau terlalu terikat pada narasi. Sebagai contoh adalah dialog dan karakter di bawah ini yang motivasinya adalah membalas dendam pada pembunuh ayahnya, ia mencari, menemukan, dan berpura-pura bekerja sama dengan karakter tersebut hingga akhir cerita. Motivasi ini yang menjadi dasar dari aksi dan perilaku karakter.



Gambar 2.12 Pernyataan motivasi karakter
Sumber: <https://youtu.be/0HLzOf5mM-o?t=...>

D. *Consider change & development*

Selayaknya manusia, karakter dapat melewati sebuah proses perkembangan dan berubah untuk mengatasi limitasi dirinya. Sebagai contoh adalah karakter di bawah ini yang memainkan peran seorang jaksa, namun pandangannya terhadap kasus yang ia tangani dan kepribadiannya berkembang seiring berjalannya cerita.



Gambar 2.13 Penggambaran *character development*
Sumber: <https://64.media.tumblr.com/7a9...>

Hal-hal di atas ditujukan agar karakter terasa lebih hidup, kompleks, dan realistis. Melalui penggambaran demikian, sebuah karakter dapat lebih menyentuh pemainnya. Hal ini dapat dicapai dengan melihat kembali isi cerita rakyat dan mengacu pada kenyataan isu sosial yang relevan dengannya, sehingga setiap watak karakter dibuat berdasarkan logika dan emosi selayaknya manusia dalam situasi tertentu.

2.1.3 *User Experience*

User experience atau UX adalah pengalaman pengguna ketika berinteraksi dengan suatu objek atau perangkat (Maioli, 2018).

2.1.3.1 *UX Laws yang digunakan*

Ada beberapa peraturan atau hukum yang dapat diikuti ketika merancang UX, sesuai dengan yang pernah dikemukakan oleh para ahli dalam (Yablonski, 2020):

A. Jakob's Law

Nielsen merumuskan bahwa pengguna menghabiskan sebagian waktu dalam *website* lain, sehingga perancangan *website* atau aplikasi berikutnya memanfaatkan unsur *familiarity* terhadap alur pengalaman pengguna dan cara kerjanya dengan apa yang sudah diketahui pengguna.

B. Fitt's Law

Fitts pada dasarnya fokus pada ukuran dan tata letak suatu tampilan. Tombol yang akan ditekan oleh pengguna harus cukup besar agar terlihat dan dekat dengan *target area* agar tidak membutuhkan pergerakan kursor atau jari yang terlalu jauh.

C. Hick's Law

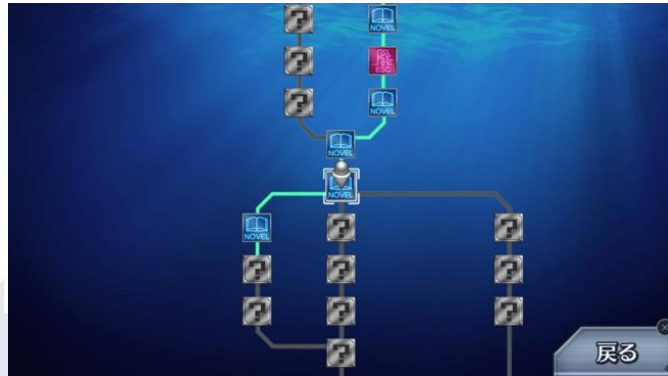
Hick menyatakan bahwa semakin banyak pilihan atau opsi yang disajikan kepada pengguna, maka semakin panjang juga waktu yang dibutuhkan untuk membuat keputusan. Maka dalam perancangan, lebih baik menghindari menghadapi pengguna dengan terlalu banyak tombol yang tidak terkategori agar pengguna tidak merasa *overwhelmed*.

Schell (2019) juga menuliskan salah satu cara terbaik untuk menentukan UX ataupun UI adalah dengan mencontoh dari *game* lain yang terkenal sukses dan dari *genre* yang sama. Setelah itu dapat dilakukan kustomisasi atau penyesuaian dengan *game* yang akan dirancang. Hal ini memanfaatkan unsur *familiarity* dalam hukum UX.

2.1.3.2 Player Flow chart

Biasanya ditemukan dalam *visual novel*, *interactive storytelling* juga dapat memanfaatkan fitur ini untuk memperlancar pengalaman bermain. Karena pemain memiliki kebebasan terkait interaksi yaitu dengan memilih opsi dialog atau aksi tertentu, seringkali pilihan-pilihan ini akan mempengaruhi jalan cerita dan *ending*-nya. Oleh karena itu, pemain diberikan akses pada suatu *flow chart* yang menunjukkan *progress*,

keberadaan pemain dalam cerita, dan *turning point* di mana pemain harus membuat pilihan signifikan yang berdampak pada alur cerita.



Gambar 2.14 Contoh *Flow chart* dalam *Zero Escape*
Sumber: <https://static.wikia.nocookie.net/ninehour...>

Melalui *flow chart* yang dapat diakses ini, pemain dapat menavigasi alur cerita yang telah ia lalui dan melihat letak *turning point*-nya. Pemain dapat kembali ke suatu poin tertentu tanpa harus mengulang cerita dari awal untuk memilih opsi yang berbeda hingga mendapatkan *outcome* atau *ending* yang berbeda juga.

2.1.4 *User Interface*

Maioli (2018) menuliskan *user interface* atau UI adalah segala elemen visual yang dapat dilihat seperti tipografi, warna, dan *layout* yang mempengaruhi *user experience*. UI terdapat dalam segala bentuk media interaktif, termasuk *game*, di mana biasanya terbagi menjadi 4 tipe berdasarkan apakah terdapat dalam narasi atau sepenuhnya untuk kegunaan pemainnya. Penulis juga mencantumkan jenis UI yang dimaksud menggunakan contoh dari *The Great Ace Chronicles* yang merupakan sebuah *game* dengan *storytelling* yang mendalam agar sesuai dengan perancangan yang akan dibuat. Secara singkat keempat jenis UI yang dimaksud oleh Godbold (2018), yaitu:

A. *Diegetic*

Diegetic UI berarti adalah suatu unsur UI yang terdapat dalam *game* yang dapat dilihat pengguna dan juga digunakan oleh karakter atau *avatar*, seperti *map*, detail waktu atau tanggal, dan

inventory item (Godbold, 2018, h.9). Sebagai contoh adalah seperti pada gambar di bawah ini yang menunjukkan daftar tokoh-tokoh yang sedang terlibat kasus yang sedang berjalan dalam *The Great Ace Attorney Chronicles*.



Gambar 2.15 UI *Diegetic* dalam *The Great Ace Attorney Chronicles*
Sumber: <https://www.gameuidatabase.com/uploads/...>

B. *Spatial*

Spatial merupakan elemen UI yang biasanya digunakan untuk menunjukkan letak suatu titik atau poin yang dapat berinteraksi dengan pemainnya, seperti sebuah *prompt*. UI ini tidak ada dalam “penglihatan” karakter atau *avatar* dan lebih berguna untuk mengarahkan pemainnya (Godbold, 2018, h.9). Gambar di bawah ini menunjukkan sebuah *prompt* untuk pemain agar menekan *control* yang sesuai untuk berpindah dan mendengarkan karakter yang berada di sampingnya.



Gambar 2.16 UI *Spatial* dalam *The Great Ace Attorney Chronicles*
Sumber: <https://www.gameuidatabase.com/uploads/...>

C. Meta

Meta adalah segala UI yang berperan dalam *game* dan secara sadar juga digunakan oleh karakter/*avatar* dan pemainnya. Biasanya unsur UI *Meta* ikut berperan dalam kelanjutan cerita atau bagian dari mekanisme *game*-nya (Godbold, 2018, h.9). Gambar di bawah ini menunjukkan *inventory* berupa daftar *evidence* yang berperan dalam narasi dan diketahui oleh karakter dalam *The Great Ace Attorney Chronicles*. Dari daftar *items* ini, pemain dapat melihat satu per satu setiap barang untuk menemukan kejanggalan yang mempengaruhi alur ceritanya.



Gambar 2.17 UI *Meta* dalam *The Great Ace Attorney Chronicles*
Sumber: https://shared.fastly.steamstatic.com/store_...

D. Non-diegetic

UI non-diegetic adalah segala tombol yang terdapat khusus untuk kegunaan pemainnya. Ini menjadi batasan antara realita dan dunia *game* (Godbold, 2018, h.9). Sebagai contoh di bawah ini adalah tampilan *health bar* pada pojok kanan, urutan berbicara 6 orang tokoh, serta panjang dari pernyataan setiap pembicara.



Gambar 2.18 UI *Non-diegetic* dalam *The Great Ace Attorney Chronicles*
 Sumber: <https://cdn.nivoli.com/adventuregamers/...>

Terkait dengan *interactive storytelling*, penyajian 4 tipe UI ini lebih terbatas dikarenakan sifatnya yang bergantung pada tampilan *scene* berupa panel atau ilustrasi. Sebagai contoh, sebuah peta atau *map* tidak akan terlalu dibutuhkan karena alur bermain cenderung linear dan pemain akan lebih banyak menghabiskan waktu membaca dan menentukan pilihan. Penerapan UI lainnya telah ditunjukkan dengan *The Great Ace Attorney Chronicles* sebagai contoh untuk mendukung teori terkait UI dalam *game*.

Desain UI harus dibuat dengan pertimbangan, karena desain yang logis dan intuitif dapat memenuhi kebutuhan penggunaanya dengan lebih cepat dan efektif. Untuk mencapai tujuan itu, ada beberapa elemen UI yang harus diperhatikan:

2.1.4.2 Warna

Dalam merancang desain UI, warna akan memengaruhi interpretasi pemain terkait apa yang dapat dilakukan oleh suatu elemen UI tertentu (Godbold, 2018, h.11). Warna yang dipilih harus cukup menarik perhatian, tetapi tidak hingga menimbulkan *eye-strain*, sehingga memperhatikan kontras sangat penting di sini.

Ada pula yaitu efek psikologis warna dalam penggunaannya yang mungkin variatif tergantung konteks budaya. Di bawah ini merupakan

penjelasan psikologi warna-warna yang sering digunakan dalam budaya Jawa menurut Syarif (2018) yaitu:

A. Hitam

Warna hitam dalam budaya Jawa diasosiasikan dengan kebijaksanaan, kesetaraan, dan keberanian. Biasa warna hitam digunakan untuk perayaan atau upacara yang penting, seperti pengangkatan jabatan pemimpin atau bangsawan, karena dipercaya bahwa yang mengenakan warna hitam dipercaya mampu memimpin dengan baik.



Gambar 2.19 Hitam sebagai simbol kebangsawanan
Sumber: <https://img.inews.co.id/files/...>

B. Putih

Makna dari warna putih dalam budaya Jawa ialah kesucian dan kebersihan. Hal ini berawal dari suatu kedudukan dalam kerajaan Jawa yang disebut dengan abdi dalem, yaitu orang-orang yang mengabdikan dirinya pada kerajaan, segala peraturannya, dan agama. Pakaian yang biasa digunakan oleh para abdi dalem berwarna putih sehingga timbul kepercayaan demikian.



Gambar 2.20 Abdi dalem
Sumber: <https://encrypted-tbn0.gstatic.com/...>

C. Merah

Warna merah sering diasosiasikan dengan darah, yang kemudian mendapatkan konotasi menjadi kemakmuran. Selain itu, merah juga dikaitkan dengan keberanian, sehingga banyak pakaian pasukan atau prajurit kerajaan merupakan kombinasi antara hitam dan merah.



Gambar 2.21 Prajurit Patangpuluhan
Sumber: <https://farm4.static.flickr.com/305...>

D. Kuning

Kuning atau emas memiliki arti keluhuran, ketuhanan, kemuliaan, dan ketenteraman. Kuning digunakan sebagai doa dan harapan penyelamatan dari Yang Maha Kuasa dan juga sebagai warna bangsawan.



Gambar 2.22 Janur kental
Sumber: <https://cdns.kling.com/mav-prod-resized/...>

E. Hijau

Warna hijau dekat kaitannya dengan alam dan kehidupan. Hal ini diawali dari kepercayaan hidup manusia tidak jauh dari alam, berasal dari alam, dan akan kembali ke alam pada akhirnya.



Gambar 2.23 Garmen tarian tradisional Jawa
Sumber: <https://www.kratonjogja.id/assets/...>

Terkait dengan perancangan *interactive storytelling* Nyai Anteh Sang Penunggu Bulan ini, karena cerita berlatar tempat di sebuah kerajaan, yaitu Kerajaan Pakuan, maka akan banyak menggunakan warna hitam, putih, dan kuning atau emas untuk penampilan karakter dan UI-nya.

2.1.4.3 Tipografi

Tipografi berdampak langsung pada keterbacaan konten berupa teks. Melalui tipografi yang tepat akan terbangun *tone* yang sesuai dengan tujuan media dan akan menyampaikan pesan dengan baik (Griffey, 2020). Steane (2015) menuliskan setiap jenis tipografi memiliki nilai historis dan kegunaannya masing-masing. Berikut adalah jenis *typeface* yang akan digunakan yaitu *Sans Serif* atau disebut juga *Grotesks* muncul pertama kali sebagai bentuk protes terhadap *serif* yang dianggap terlalu “berornamen” pada zamannya.

Aa Sans Serif

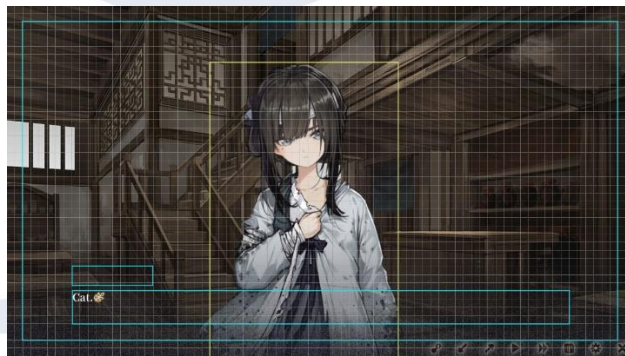
Gambar 2.24 Typeface Sans Serif
Sumber: <https://books.google.co.id/books/publisher/...>

Sans serif saat ini sering digunakan untuk *signage* dan media informasi dengan grafis, serta untuk tampilan layar karena bentuknya yang lebih mudah dibaca. Perancangan ini akan memanfaatkan kombinasi dari jenis *sans serif* yang secara karakteristik cocok untuk tampilan pada layar.

2.1.4.4 *Layout & Grid*

Layout membahas tentang tata letak dalam penyusunan konten media dan bagaimana alur yang tercipta ketika dilihat oleh pengguna (Griffey, 2020). Satu kesatuan dengan *layout* adalah *grid*, yaitu pembagian komponen bagian pada halaman. Penyusunan konten dengan memperhatikan *grid* akan membuat konten lebih terorganisir dan rapi sehingga lebih mudah untuk dicerna oleh pembacanya.

Perancangan *layout* dalam *game* harus memperhatikan *aspect ratio* dan keterbatasan *device* serta *habit* pemain dalam bermain. Misalnya peletakkan *button* yang akan sering digunakan tidak boleh terlalu jauh atau diluar capaian jari agar mudah diakses (Godbold, 2018, h.10). Terkait perancangan ini, jumlah *buttons* yang akan digunakan pemain dalam *interactive storytelling* cenderung lebih sedikit dibandingkan *game* pada umumnya. Sebagian besar *action buttons* akan berhubungan dengan alur teks atau ketika pemain akan membuka *menu* atau melihat *flow chart*.



Gambar 2.25 *Layout* dalam *The Hungry Lamb*
Sumber: <https://waytoomany.games/wp-...>

Godbold (2018) menuliskan agar membuat *layout* yang baik, terutama untuk *game*, dapat mempelajari dari *game* yang sejenis dan menerapkannya dalam perancangan. Sebagai contoh adalah gambar di atas yang menunjukkan tata letak dan penempatan teks serta *sprite* karakter dari *The Hungry Lamb*. Seluruh *buttons* disajikan pada bagian bawah kanan, di luar bagian *grid* utama agar tidak menghalangi pandangan pemain.

Secara teori, dikenal 3 jenis *grid* yang umum digunakan dalam buku atau tampilan pada layar. Pertama adalah *single column grid*, yang merupakan jenis terdasar dan sederhana. Cocok untuk digunakan menyajikan teks yang panjang dan kompleks dan biasanya memiliki *margin* yang mengelilinginya.



Gambar 2.26 Contoh *single-column grid*
Sumber: <https://i.pinimg.com/originals/e0...>

Kedua adalah jenis *multicolumn grid*, yang menggunakan lebih dari satu kolom sehingga dapat menyajikan beberapa subpoin konten sekaligus dengan rapi, konsisten, dan sejajar. *Multicolumn grid* umum ditemukan dalam *website* ataupun dalam buku cetak.



Gambar 2.27 Contoh *multicolumn grid*
Sumber: <https://i.pinimg.com/236x/e2/4f...>

Terakhir adalah jenis *modular grid* yang merupakan perpaduan antara kolom dan *flow lines*. Teks atau gambar dapat digabungkan dan saling mengisi *space* selama tersusun secara terstruktur. *Grid* ini memberikan tingkat fleksibilitas yang tinggi dan lebih mengelompokkan atau mengkategorikan konten.



Gambar 2.28 Contoh *modular grid*
Sumber: <https://i.pinimg.com/736x/65...>

2.1.4.5 *Imagery*

Imagery dapat merujuk kepada penggunaan *icon* dan *symbol* dalam pembuatan tombol ataupun unsur visual yang akan ditekan oleh pengguna untuk navigasi dalam sistem. Sebagai contoh di bawah ini adalah tombol-tombol untuk *play*, *pause*, *menu*, *settings*, *cancel*, *confirm*, *mute*, dan *save*.

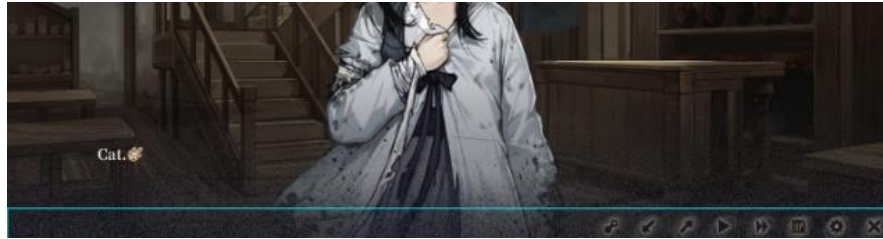


Gambar 2.29 *Button Icons*
Sumber [https://books.google.co.id/books/publisher/...](https://books.google.co.id/books/publisher/)

Dengan menggunakan *icon* atau *symbol* yang secara global sudah umum digunakan dan dipahami, UI akan terlihat rapi dan memiliki kemungkinan kecil untuk membuat pemainnya *overwhelmed*. Selain itu, sebuah gambar juga lebih mudah dipahami dengan sekali lihat dibandingkan membaca sebuah teks, dan dalam proses lokalisasi tidak perlu diterjemahkan ke bahasa lain (Godbold, 2018, h.11).

2.1.4.6 *Control & Navigation*

Navigasi didesain melalui tampilan UI yang saling berhubungan, kemudian akan mendukung alur penggunaan. Navigasi berfungsi untuk menjaga hubungan dan konektivitas kerja dan alur dalam suatu sistem (Deacon, 2020).



Gambar 2.30 *Control & Navigation Bar* dalam *The Hungry Lamb*
 Sumber: <https://waytoomany.games/wp-...>

Bentuk navigasi dan kontrol yang paling umum digunakan yaitu dengan adanya *Navigation Bar* seperti gambar di atas, yang menyajikan poin halaman (membuka *settings*, *flow chart*, *text log*) atau aksi penting (*fast-forward*, *skip*, *auto play*) yang dapat diterapkan dalam perancangan UI *interactive storytelling* untuk cerita Nyai Anteh Sang Penunggu Bulan. Segala kontrol dan tombol untuk membuka *menu* dijabarkan menjadi satu bar atau deretan agar mudah diakses oleh pemain tanpa harus menekan *key* tertentu atau jarak penempatan yang terlalu jauh.

Elemen-elemen UI harus ditata dengan hati-hati agar media yang dirancang dapat memenuhi tujuan perancangannya. Dalam konteks perancangan ini, penulis akan menyusun UI yang dapat membawakan budaya Jawa Barat dan membangun *tone* yang sesuai dengan kisah Nyai Anteh Sang Penunggu Bulan yang berlatar kerajaan.

2.1.5 *Storytelling*

Storytelling pada dasarnya suatu aksi menyampaikan suatu cerita, dari pencipta atau *author* sebagai narator kepada audiens, baik secara lisan atau melalui media tradisional ataupun digital. Miller (2019) menuliskan kelebihan *storytelling* secara digital adalah adanya interaktivitas. Interaktivitas diartikan sebagai komunikasi antara audiens dengan narasi, yang sering kali melalui tokoh utama dalam sebuah cerita.

2.1.5.1 *Interaksi dalam Storytelling*

Bentuk-bentuk digital *storytelling* variatif, salah satunya adalah *video game*. Ada beberapa jenis interaktivitas dalam *storytelling* digital yang umum (Miller, 2019, h.60):

A. *Stimulus & reponse*

Bentuk *stimulus* bisa sesederhana sebuah gambar yang ditandai atau *highlight* oleh sistem yang ketika ditekan oleh pengguna akan menunjukkan suatu animasi atau menghasilkan suatu bunyi. Apapun dari sistem yang memancing pengguna untuk merespon.

B. *Ability to navigate & move*

Melalui program, pengguna dapat bergerak secara bebas seakan mereka berada di dalam dunia virtual tersebut.

C. *Control of virtual objects*

Mengendalikan objek virtual biasanya seperti memindahkan *item*, menggunakan alat atau melempar sesuatu dalam ruang virtual tersebut.

D. *Communication*

Pada bagian ini, melalui interaksi dalam *storytelling* digital, pengguna seakan dapat berkomunikasi dengan karakter lain, baik yang terprogram (NPC atau *Non-player Character*) melalui opsi dialog, atau yang merupakan *avatar* dari pemain lainnya.

E. *Sending information*

Tergantung pada programnya, pengguna biasa dapat mengirimkan informasi sebagai respon dalam bentuk *comments* atau *chat* secara *online*.

F. *Receiving or acquiring items*

Terakhir adalah mendapatkan suatu barang, baik secara fisik atau virtual. Seperti dalam *game*, maka pengguna bisa saja mendapatkan senjata yang relevan, mendapat kekuatan baru.

Dengan 6 poin di atas, Miller (2019) menyimpulkan bahwa sebuah *storytelling* digital dapat digunakan untuk menciptakan pengalaman partisipatif bagi penggunanya, salah satunya adalah dengan bermain *game* dan terlibat dalam narasi fiktif beserta “*storyworld*”-nya akan menciptakan

pengalaman yang emosional. Ketika pengguna telah merasakan dampaknya pada emosional mereka melalui *game*, konten yang terkandung menjadi lebih *memorable* bagi mereka. Oleh karena itu, penulis percaya bahwa pendekatan ini akan baik agar kisah Nyai Anteh Penunggu Bulan dapat melekat pada memori pembacanya.

2.1.5.2 Controls dalam Storytelling

Mengenai pergerakan pemain dalam “*storyworld*” *game*, meski sepenuhnya bebas dan perilaku pemain tidak dapat dikendalikan langsung oleh pengembang, ada beberapa cara untuk membuat batasan atau *boundary* secara tidak langsung (Schell, 2020, h.344). Ada 6 metode paling umum yang digunakan dalam desain *game*, yaitu:

A. Constraints

Dalam menyajikan pilihan, jangan membuatnya terlalu *open-ended*. Jangan membuat pemain memikirkan apa yang diinginkan karena adanya kebebasan yang terlalu luas, Berikan beberapa opsi untuk dipilih oleh pemain, dengan begitu mereka masih memiliki kebebasan dalam menentukan.

B. Goals

Metode ini merupakan cara termudah dan sederhana. Berikanlah pemain sebuah *end goal* atau tujuan akhir berupa objektif atau *quest* yang harus dipenuhi. Bersamaan dengan objektif yang jelas, tetap berikanlah pemain pilihan terkait bagaimana mereka akan memenuhi objektif tersebut. Namun, harus diperhatikan bahwa ketika memberikan objektif dan kebebasan pilihan, pemain tidak boleh dibuat bingung dengan kemampuan mereka sendiri menuntaskan tugas tersebut.

C. Interface

Interface dalam konteks ini tidak sepenuhnya merujuk kepada tampilan UI ataupun *imagery*-nya. *Interface* yang dimaksud (dalam *game* digital) lebih mengarah kepada tampilan

pemain atau objek dalam dunia *game* tersebut, atau disebut *avatar*. Pemain memiliki kebebasan dalam mengendalikan *avatar* mereka, namun jika *avatar* yang mereka kendalikan sebenarnya adalah hewan, maka hal-hal yang dilakukan pun akan terbatas dengan sendirinya.

D. *Visual design*

Visual design dalam kontrol memanfaatkan prinsip desain *emphasis* untuk mengarahkan fokus pemainnya. Dengan membedakan warna, atau membuat bentuk menjadi mencolok, membuat suatu objek berukuran lebih besar agar terlihat dari “jauh”. Pada dasarnya metode ini memanfaatkan penglihatan pemain untuk menciptakan kendali dan imersivitas.

E. *Characters*

Metode lainnya yang sederhana dan *direct* adalah dengan menggunakan karakter yang dimainkan oleh komputer (NPC, *Non-Player Character*) dalam gim tersebut. Namun, *storytelling* berperan di sini untuk menentukan keterikatan atau perasaan pemain terhadap karakter tersebut sehingga pemain mungkin merasakan keperluan membantu mereka, menyukai mereka, atau bahkan membenci tokoh tersebut.

F. *Music*

Musik dalam *game* biasa digunakan untuk membangun *mood* atau *ambience* dalam latar tertentu. Sebenarnya tanpa disadari, musik mempengaruhi perilaku seseorang. Musik yang pelan (*slow*) akan membuat seseorang melambat, menikmati waktunya, sedangkan musik yang cepat atau *upbeat* biasa akan membuat seseorang merasa bahwa mereka juga harus cepat. Dalam konteks *game*, musik dapat dimodifikasi agar sesuai dengan objektif yang harus diselesaikan sehingga pemain pun merasakan suasana yang dibuat.

Dengan kata lain, memberikan pemain kebebasan dalam membuat keputusan dalam *game* akan meningkatkan pengalaman bermain mereka, bahkan memperdalam imersivitas dan ikatan emosional dengan media. Dalam konteks perancangan *interactive storytelling* ini, karena bentuknya yang dominan cerita yang melibatkan berbagai tokoh, penulis dapat menetapkan kendali melalui karakter NPC, pilihan dialog, dan *visual design*.

2.2 Karya sastra

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, sastra berarti bahasa, terutama yang digunakan dalam kitab. Mengutip Esten dalam Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa (2022), karya sastra adalah sebuah ungkapan atau *statement* fakta yang artistik dan imajinatif sebagai manifestasi kehidupan manusia menggunakan bahasa. Sastra Indonesia meliputi segala karya yang tertulis dan disampaikan, baik dengan Bahasa Indonesia atau bahasa daerah (Muhammadiyah dkk., 2024, h.4). Bentuk dari karya sastra yang dikenal antara lain ada puisi, novel, cerita pendek, prosa, drama, dan cerita rakyat.

2.2.1 Cerita Rakyat

Cerita rakyat sebagai salah satu bentuk karya sastra yang seringkali disampaikan secara lisan menyebabkan terjadinya perbedaan antara satu versi dengan versi lainnya (Rafiq, 2021). Biasanya cerita rakyat mengisahkan tentang asal-usul suatu tempat dan tokoh-tokohnya variatif dari hewan, manusia, bahkan dewa-dewi dan merefleksikan nilai-nilai kehidupan. Rafiq juga menegaskan juga bahwa cerita rakyat tidak diketahui pengarangnya (anonim).

2.2.1.1 Jenis Cerita Rakyat

Cerita rakyat sering kali disampaikan secara lisan dan kisahnya pun bervariasi. Ada yang menceritakan kisah tragis, dengan tokoh dewa-dewi. Ada juga yang mengisahkan tentang kemanusiaan, bahkan ada yang tentang alam dan hewan. Dari sekian banyak tipe cerita rakyat berdasarkan

kontennya, Danandjaja (2002) mengerucutkan cerita rakyat menjadi 3 jenis yang umum, yaitu:

A. Mitos/mite

Mitos merupakan cerita yang mengisahkan tokoh berupa dewa atau pahlawan yang dihormati dan dipuja, biasanya mengandung unsur suci dan religius karena dipercayai benar terjadi pada zaman lampau.

B. Legenda

Legenda lebih banyak menceritakan tentang sejarah suatu tempat yang terjadi pada zaman dulu. Meskipun melalui banyak perubahan dalam penulisannya sehingga menjadi tidak sepenuhnya benar atau faktual, legenda memiliki kaitan erat dengan sejarah sehingga sering dipandang dan dipercayai sebagai sejarah kolektif (*folk history*).

C. Dongeng

Dongeng adalah cerita kesusastraan yang lisan dan kisahnya biasanya cukup pendek. Berbeda dengan mitos yang berkaitan dengan kepercayaan dan legenda yang berkaitan dengan sejarah, dongeng dipandang sebagai karya yang murni fiktif.

Berdasarkan definisi jenis-jenis cerita rakyat di atas, kisah Nyai Anteh dapat dikatakan tergolong sebagai cerita legenda, meski versi ceritanya saat ini mengandung unsur mistis. Kisah Nyai Anteh berlatar di Kerajaan Pakuan, atau dikenal juga Kerajaan Pajajaran, yang pernah berdiri pada tahun 932-1579 M.

2.2.1.2 Unsur Cerita Rakyat

Setiap cerita, tidak sebatas cerita rakyat atau *folklore* memiliki seperangkat unsur-unsur yang memberikan dimensi pada cerita tersebut Miller (2019). Seperangkat unsur tersebutlah yang berperan dalam menahan perhatian pembacanya agar terus mengikuti cerita hingga akhir. Unsur-unsur tersebut menurut antara lain:

A. Plot

Plot diartikan sebagai rangkaian kejadian yang mengarahkan jalannya cerita. Plot diawali dengan pengenalan tokoh dan latar, lalu dilanjutkan dengan timbulnya masalah dan komplikasinya, hingga memuncak di titik yang disebut klimaks cerita, diakhiri dengan resolusi dan penutupan cerita.

B. Latar

Latar dalam narasi adalah gambaran tempat, waktu, dan suasana yang membantu membangun cerita tersebut. Latar dapat dituliskan secara langsung atau tersirat melalui kalimat deskriptif.

C. Penokohan dan watak

Dalam setiap cerita pasti terdapat lebih dari satu tokoh. Penokohan secara garis besar dapat dibedakan menjadi 2 kategori umum: protagonis (mewakili kebaikan) dan antagonis (mewakili kejahatan). Terdapat juga tokoh sampingan yang memainkan peran dukungan atau bahkan tidak signifikan. Setiap tokoh memiliki wataknya sendiri, sebuah penggambaran sifat dan perilaku mereka.

D. Konten emosional

Konten emosional adalah segala hal yang dapat memicu suatu emosi dalam pembaca. Bagian ini biasa disampaikan dengan teknik bahasa seperti penggunaan majas untuk memberikan efek dramatis.

Dengan mempertimbangkan sifat cerita rakyat yang berbeda-beda dari satu versi dengan versi lainnya, dapat ditemukan berbagai pertanyaan yang mungkin belum terjawab dalam *plot* atau kurangnya suatu elemen dalam penyampaian, menciptakan sebuah *plot hole* yang sebelumnya tidak pernah terpikirkan. Untuk menyampaikan kisah Nyai Anteh dalam adaptasi ini, penulis dapat memanfaatkan celah ini dengan menambahkan

pada elemen-elemen di atas untuk memperkaya cerita dan meningkatkan kesan emosional.

2.3 Budaya Jawa Barat

Budaya meliputi segala aspek kehidupan masyarakat, di antaranya adalah pakaian yang dikenakan, model bangunan, bahasa, hingga etika dan norma dalam komunitas. Pada bagian ini akan dijelaskan beberapa aspek budaya Jawa Barat yang relevan dengan perancangan ini.

2.3.1 Pakaian Tradisional

Seperti halnya setiap budaya dari Indonesia memiliki ciri khasnya masing-masing. Di bawah ini adalah penjelasan terkait pakaian adat budaya Jawa Barat (Sunda) sesuai yang dituliskan oleh Sugiarto (2016):

2.3.1.1 Pakaian tradisional pria

Pakaian pada umumnya dibedakan sesuai hierarki sosial mereka, di antaranya untuk rakyat biasa, kelas menengah, dan untuk bangsawan. Di bawah ini dijelaskan pakaian tradisional untuk pria.

A. Pakaian adat untuk rakyat biasa

Pakaian adat Jawa Barat (Sunda) bagi rakyat biasa sangat sederhana. Atasannya disebut dengan baju salontren atau baju kampret dan sebagai bawahan mereka mengenakan celana komprang atau pangsi.



Gambar 2.31 Setelan baju Pangsi

Sumber: <https://cdnwpedutorenews.gramedia.net/wp-...>

Sebagai tambahan, mereka juga dapat mengenakan sarung yang terselempang silang di bahu. Biasanya dilengkapi juga dengan penutup kepala yang disebut ikat logen dan alas kaki tarumpah dari kayu.

B. Pakaian adat untuk kelas menengah

Pakaian adat bagi kelas menengah bertujuan menunjukkan wibawa dan kelasnya dalam strata sosial. Pakaianya terdiri dari jas tertutup, umumnya berwarna putih namun seiring waktu telah berkembang untuk menerapkan berbagai warna, yang disebut baju bedahan.



Gambar 2.32 Setelan baju Bedahan

Sumber: <https://www.google.co.id/books/edition/Ensiklopedi...>

Untuk bawahan mengenakan kain kebat batik, tersarung di bagian pinggang. Setelan pakaian ini dilengkapi dengan penutup kepala yang bernama bengker dan perhiasan berupa arloji emas yang dikenakan menggantung pada saku jas bagian atas.

C. Pakaian adat untuk bangsawan

Untuk kelas ini, bahan menjadi pembeda utama. Pakaian yang dikenakan juga berupa jas tertutup dengan bahan beludru hitam, tersulam dengan benang emas pada tepi hingga ujung lengan. Bawahannya mengenakan celana dengan motif yang sama, kain dodot bermotif parang rusak. Ditambah dengan sabuk emas, penutup kepala bendo, dan selop hitam untuk alas kaki.



Gambar 2.33 Pakaian adat bangsawan Sunda
Sumber: <https://cdnwpedutorenews.gramedia.net/wp-...>

2.3.1.2 Pakaian tradisional wanita

Sama halnya dengan pria, pakaian tradisional wanita pun dapat dikategorisasikan berdasarkan kedudukan sosialnya, sebagai berikut:

A. Pakaian adat untuk rakyat biasa

Pakaian adat wanita untuk rakyat biasa umumnya mengenakan atasan kebaya Jawa Barat (berciri khas kerah berbentuk U) dan bawahan kain batik panjang atau disebut juga sinjang kebat. Dapat dilengkapi dengan ikat pinggang dan selendang batik, serta sandal keteplek (jepit) untuk alas kaki.



Gambar 2.34 Pakaian adat rakyat biasa wanita
Sumber: <https://cdnwpedutorenews.gramedia.net/wp-...>

B. Pakaian adat untuk kelas menengah ke atas

Untuk wanita yang berada di kelas menengah dalam strata sosial, mereka juga mengenakan kebaya Sunda dengan bawahan kain kebat batik yang beragam corak motifnya. Alas kakinya berupa sepatu selop atau kelom geulis. Perbedaan utamanya adalah dengan keberadaan perhiasan berupa kalung, gelang, atau cincin perak atau emas.



Gambar 2.35 Pakaian adat kelas menengah wanita
Sumber: <https://cdnwpedutorenews.gramedia.net/wp...>

C. Pakaian adat untuk bangsawan

Selaras dengan gaya pakaian adat bangsawan milik pria, atasan kebaya bangsawan wanita juga terbuat dari bahan beludru dan berwarna hitam, bersulam benang emas, alas kaki berupa sepatu selop yang juga terbuat dari bahan beludru hitam, dan kain batik bermotif parang rusak. Perhiasan menjadi penting, seperti tusuk konde emas jika rambut disanggul, lalu cincin, bros (*brooch*), kalung, gelang keroncong, dan jenis perhiasan lain. Biasanya terbuat dari emas dan dihiasi berlian.

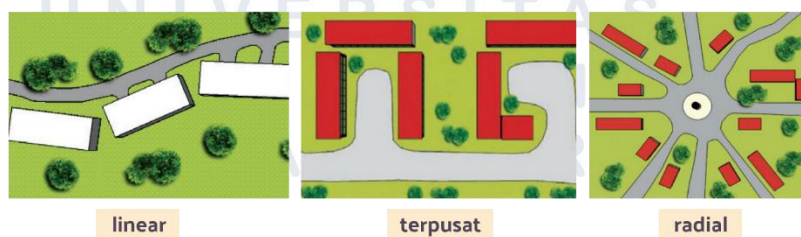


Gambar 2.36 Pakaian adat bangsawan Sunda wanita
Sumber: <https://cdnwpedutorenews.gramedia.net/wp-...>

Berdasarkan penjabaran terkait pakaian di atas, maka elemen desain baju dan setelannya akan diterapkan dalam perancangan ini dengan dilakukannya sedikit modifikasi atau penyesuaian dengan penampilan karakter.

2.3.2 Bangunan

Jawa Barat memiliki rumah adat tradisional yang khas, bahkan hingga tata letak perkampungannya juga memiliki penjelasan. Anwar & Nugraha (2013) menuliskan tata letak perkampungan umumnya terbagi menjadi pola linear (terjajar lurus), terpusat (tertata mengelilingi area yang terpusat), dan radial (rumah tertata sejajar tetapi memusat pada suatu titik). Pola penataan ini disesuaikan dengan kebutuhan desa, fungsi, dan bentuk alamnya.



Gambar 2.37 Tata letak kampung Sunda
Sumber: <https://www.google.co.id/books/edition...>

Arsitektur rumah Sunda pada umumnya memiliki konsep “natural” atau kembali ke alam. Bentuk rumah Sunda juga tidak begitu berbeda dari rumah adat lainnya dengan bentuk dasar rumah panggung. Ketinggian rumahnya disesuaikan dengan kebutuhannya. Biasanya dibangun sekitar 40-60cm untuk melancarkan sirkulasi angin dan menghindari binatang buas. Karena tinggi ini, rumah dilengkapi dengan tangga masuk yang disebut *golodog* pada teras depan. Anwar & Nugraha (2013) juga menuliskan jenis-jenis rumah Sunda dibedakan melalui bentuk atapnya (*suhunan*), di antaranya:

A. Jolopong

Bentuk atap ini memanjang ke 2 sisi seperti model atap pelana.



Gambar 2.38 Bentuk atap Jolopong
Sumber: <https://www.google.co.id/books/edition...>

B. Tagog anjing

Bentuk ini mirip dengan bentuk badak heuay, namun bagian sambungan di atas tidak dibuat lebih tinggi/lebih ke atas. Bentuk ini juga menyerupai anjing yang sedang jongkok.



Gambar 2.39 Bentuk atap Tagog anjing
Sumber: <https://www.google.co.id/books/edition...>

C. Badak heuay

Bagian atas atap tidak terhubung sehingga sekilas menyerupai badak menguap.



Gambar 2.40 Bentuk atap Badak heuay
Sumber: <https://www.google.co.id/books/edition...>

D. Perahu kumureb

Bentuk atap ini menyerupai perahu terbalik atau model atap limasan.



Gambar 2.41 Bentuk atap Perahu kumureb
Sumber: <https://www.google.co.id/books/edition...>

E. Capit gunting

Bentuk atap bagian atasnya bertemu dan saling membuat silang seperti gunting.



Gambar 2.42 Bentuk atap Capit gunting
Sumber: <https://www.google.co.id/books/edition...>

F. Julang ngapak

Bentuk atap kanan dan kirinya melebar ke samping dan landai.



Gambar 2.43 Bentuk atap Julang ngapak
Sumber: <https://www.google.co.id/books/edition...>

Untuk perancangan ini, beberapa jenis rumah ini akan diterapkan dalam perancangan untuk latar pedesaan kampung Anteh.

2.4 Penelitian yang Relevan

Penelitian terdahulu dianalisa untuk memperkuat landasan perancangan penulis dalam menentukan kebaruan yang akan ada. Di bawah ini adalah beberapa penelitian yang menghasilkan *output* berupa media interaktif dan juga mengangkat cerita rakyat.

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1	Perancangan Buku Ilustrasi Cerita Rakyat Lebonna Massudilalong	Safitri	Penelitian ini membahas detail perancangan buku ilustrasi 46 halaman bagi remaja (11-24 tahun) untuk menyampaikan cerita Lebonna Massudilalong dengan gaya visual yang digunakan	Media: buku ilustrasi cetak dengan gaya visual <i>semicartoon</i> dan pewarnaan menggunakan warna khas Toraja.

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
			<i>semicartoon</i> agar lebih menarik bagi target audiens.	
2	Perancangan <i>Storytelling</i> Cerita Rakyat Asal Ende Danau Tiga Warna Kelimutu Menggunakan Aplikasi Plotagon Studio	Keta	Penelitian ini membahas perancangan aplikasi untuk menyampaikan cerita asal Danau Tiga Warna untuk siswa SD kelas V di Kupang. Hasil akhir diterima dengan baik saat pengujian dan berhasil mencapai tujuannya.	Media: Pembuatan video <i>storytelling</i> yang menyampaikan cerita secara linear.
3	Perancangan Komik Digital Adaptasi Kisah Cerita Rakyat Nyai Anteh Sang Penunggu Bulan dengan Reinterpretasi Modern untuk Remaja	Wahyu	Penelitian ini fokus pada perancangan <i>webtoon</i> sebagai media <i>storytelling</i> untuk cerita Nyai Anteh bagi usia 14-21 tahun di Jawa Barat.	Media: <i>Storytelling</i> menggunakan <i>webtoon</i> dan berbasis digital dengan gaya visual merupakan reinterpretasi modern.
4	Perancangan Buku Interaktif Campuran Cerita	Prasetyo & Wiryawan	Penelitian ini fokus pada upaya meningkatkan	Media & mekanisme: <i>storytelling</i>

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
	Rakyat “Pangulima Laut” untuk Meningkatkan Literasi Anak 4-6 Tahun		literasi anak (4-6 tahun) dengan mengangkat cerita “Pangulima Laut”. Hasilnya berupa buku cerita ilustrasi cetak dengan unsur- unsur interaktif yang mengundang pembacanya untuk melakukan sesuatu.	melalui buku yang dilengkapi pemantik interaksi melalui <i>hidden objects</i> yang dapat ditemukan oleh pembaca dan partisipatif dengan pembaca diperbolehkan menuliskan ulang cerita pada halaman belakang.

Melihat penelitian serupa berupa *storytelling* yang mengangkat cerita rakyat, penulis menemukan bentuk media adalah 1 arah di mana cerita berjalan secara linear dan pengguna membaca atau menonton kisah yang disampaikan. Dengan itu, penulis memutuskan kebaruan bagi perancangannya berupa media *storytelling* interaktif berupa *interactive storytelling* dengan presentasi yang modern berdasarkan preferensi remaja saat ini, tetapi juga tidak melupakan unsur budaya Jawa Barat yang terdapat dalam cerita. Interaksi yang terdapat di dalam hasil perancangan penulis akan melibatkan mekanisme “eksplorasi” melalui *point and click*, menyerupai mekanisme *hidden objects* pada penelitian relevan ke-4, untuk menemukan informasi tambahan tentang karakter atau latar dan melanjutkan

jalan cerita. Selain itu, pengguna juga akan disajikan beberapa pilihan dialog dan mekanisme *conversation/discussion* yang dapat mengubah arah jalan cerita. Kedua hal ini akan memberikan pengguna pengalaman yang berbeda dalam memproses narasi cerita. Cerita tidak disampaikan sepenuhnya secara linear 1 arah, melainkan pengguna jadi memiliki ruang bergerak dalam dimensi virtual (*storyworld*) yang ada.

