



Legenda

Si Pitung

DESIGN SYSTEM

**Perancangan Website Interactive Storytelling
Cerita Rakyat Si Pitung Bagi Siswa SD**

Alena Panna Soegianto

00000068418

Overview

Desktop Website

Konsep

Website Legenda Si Pitung berfokus pada penceritaan cerita rakyat Si Pitung dengan adanya **gamifikasi** pada alur konten cerita

Ruang Lingkup Perancangan

Ruang lingkup perancangan akan dibatasi pada desain website yang menceritakan tentang alur dan moral cerita rakyat Si Pitung dengan cara yang **partisipatif** bagi siswa-siswi SD

Batasan Masalah

Perancangan ini difokuskan kepada siswa-siswi SD kelas 5-6 berusia 10 – 12 tahun berdomisili di Jabodetabek, dengan menggunakan metode **interactive storytelling**

Skenario Utama

Skenario yang diutamakan dalam website yakni fitur **story**, yang menunjukkan progres cerita rakyat Si Pitung dari awal sampai akhir cerita

Mindmap

Keyword Alternatives

rejuvenated

inspiring

timeless

memoir

witty

adventure

exhilarating

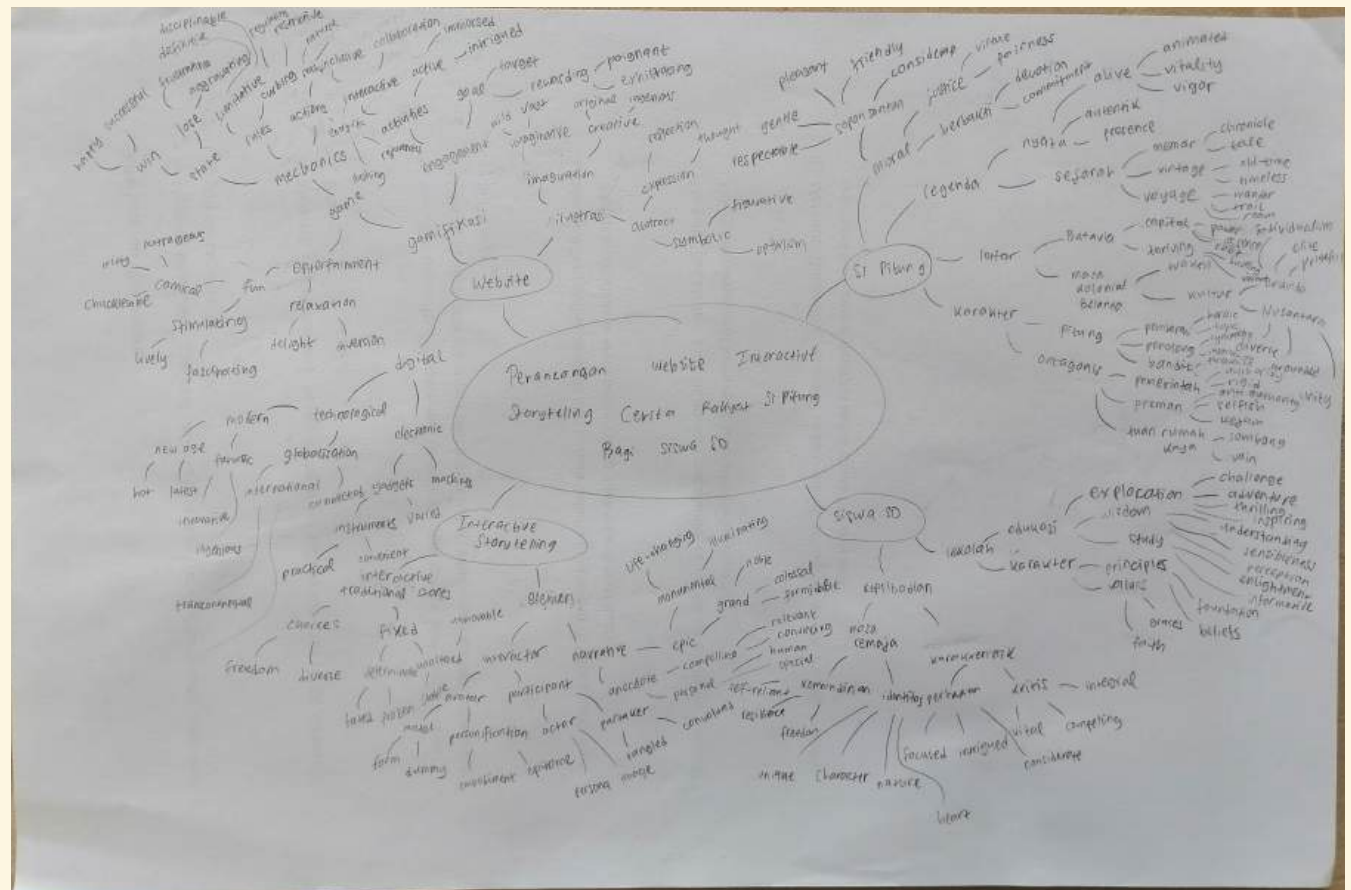
heroic

tale

immersed

exploration

illuminating



Big Idea Alternatives

Big Idea 1

An Animated Recount of
Timeless Classic

rejuvenated, timeless, witty

Big Idea 2

Rousing Along The Days
of Yore

inspiring, memoir, adventure

Big Idea 3

Enthralling Venture
Through Historic Ages

exhilarating, tale, exploration

Big Idea 4

Delve Into Radiating
Gallant Records

heroic, immersed, illuminating

Final Big Idea & Keywords

A Fervent Recount of Timeless Classic

rejuvenated

cerita rakyat yang dulunya
populer dikenalkan kembali ke
kalangan siswa-siswi SD

timeless

cerita rakyat Si Pitung dimana
maknanya relevan dari masa lalu
hingga masa kini

witty

eksekusi penceritaan cerita
rakyat Si Pitung secara cerdik
serta lucu

Rejuvenate (meremajakan) penceritaan cerita rakyat Si Pitung dalam
pandangan yang **vibrant** bagi siswa-siswi SD.

Stylescape

Legenda

Si Pitung

Rejuvenated

Timeless

Witty

Young Serif

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

123456789o!,:;#.?`

Milonga

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890!,:;#.?`

Patrick Hand

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890!,:;#.?<



Tone of Voice

casual

mengesankan tona yang bersifat **open** serta **friendly** sehingga memberi rasa **connected** dengan target siswa-siswi SD

authentic

gaya penyampaian yang **tegas** tetapi juga yang **ramah**, dimana moral yang didapatkan dari cerita dapat disimak dengan baik kepada target siswa-siswi SD

cheeky

memberi penyampaian yang **playful** sehingga membawa penceritaan yang **light-hearted** bagi target siswa-siswi SD

User Persona

Target – Siska



Siska Tedjo



11



Jakarta
Barat



Jakarta



Pelajar

TECH

PC/ Laptop



HP



Tablet



TV



Media Print



BIO

Siska Tedjo berusia 11 tahun dimana ia merupakan siswa SD yang berdomisili di Jakarta. Hobi dia meliputi menggambar, menonton seri TV serta menulis cerita. Ia suka mendengarkan berbagai macam cerita dari luar maupun dalam negeri, salah satunya merupakan cerita Lutung Kasarung.

GOALS

- Bercita-cita menjadi penulis buku *novel* yang dapat dipublikasi pada nantinya
- Ingin mengeksplorasi banyak tentang cerita yang inspiratif, dari luar maupun dalam negeri.

NEEDS

- Mencari konten secara fisik maupun digital terkait dengan cerita secara umum, termasuk cerita rakyat

FAVORITE BRANDS



FRUSTRATIONS

- Kurangnya visual waktu membaca jadi terkadang jadinya bosan saat membaca cerita

User Persona

Target – Faiz



Faiz Sutedja



10



Jakarta
Barat



Jakarta



Pelajar

BIO

Faiz Sutedja berusia 10 tahun dimana ia merupakan siswa SD yang berdomisili di Jakarta. Hobi yang ia gemari adalah main futsal bersama teman, main *game* serta origami. Ia memiliki ketertarikan terhadap cerita dari luar, seperti film *Harry Potter* & *Lord of the Rings*.

GOALS

- Memenangkan lomba futsal nasional dengan kelompok tim.
- Pergi jalan-jalan ke luar negeri sama keluarga

WANTS & NEEDS

- Membutuhkan media *two-way communication* yang dapat meningkatkan rasa ingin tahu mengenai cerita rakyat

TECH

PC/ Laptop

HP

Tablet

TV

Media Print



FAVORITE BRANDS



FRUSTRATIONS

- Tidak suka membaca buku karena banyak teks
- Biasa media yang dilihat gak bisa dimainkan (bersifat *one-way communication*) jadi dapat merasa bosan

User Journey

Target – Siska



Siska Tedjo

Umur: 11 Tahun

Pekerjaan: Pelajar

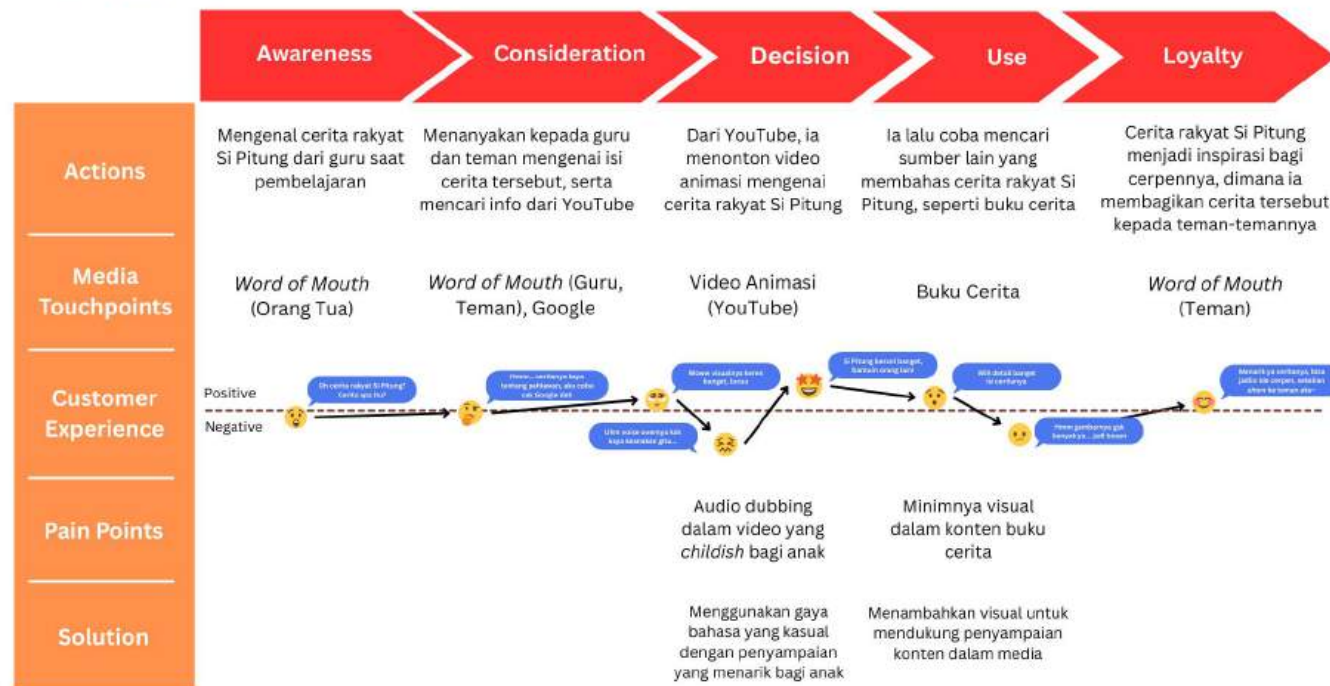
Domisili: Jakarta

Scenario

Mendengarkan cerita rakyat Si Pitung dari teman, Siska penasaran untuk mendalami cerita tersebut sebagai inspirasi cerita pendeknya.

Goals

Mendapatkan konten cerita rakyat Si Pitung secara mendalam dari berbagai macam media dengan penyampaian yang menarik.



User Journey

Target – Faiz



Faiz Sutedja

Umur: 10 Tahun

Pekerjaan: Pelajar

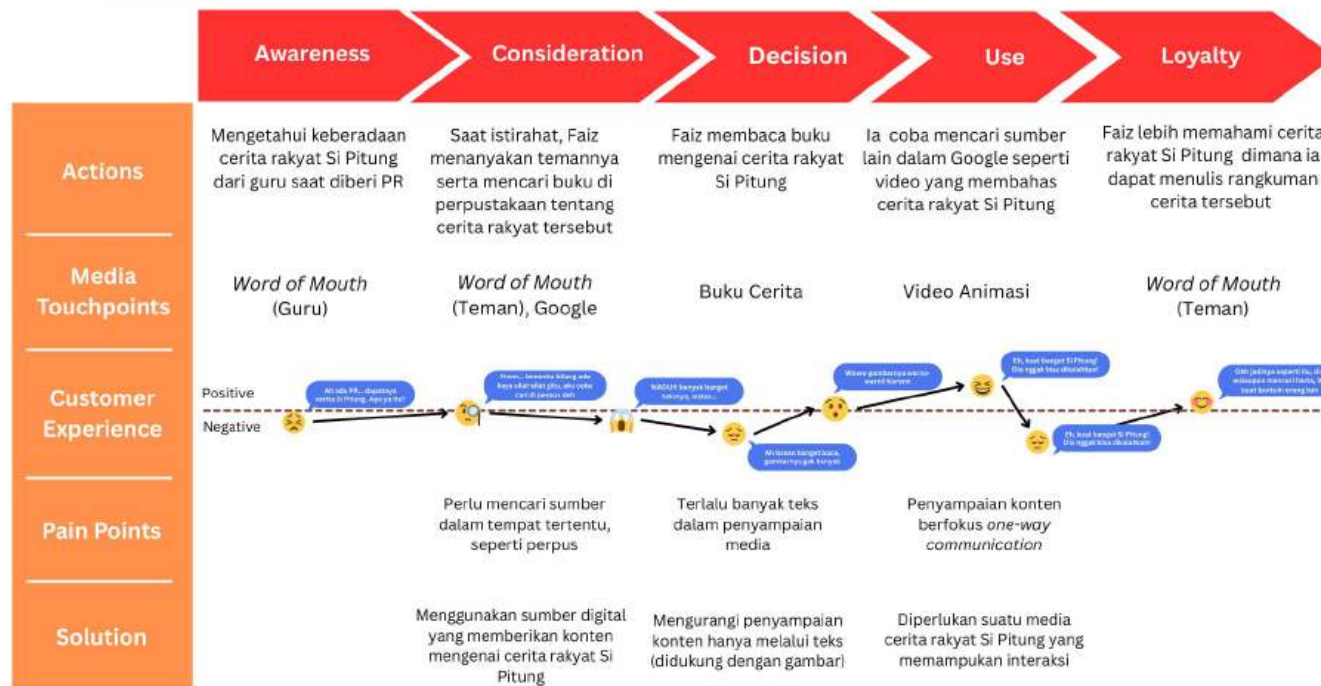
Domisili: Jakarta

Scenario

Dalam pelajaran bahasa Indonesia, Faiz perlu membuat suatu PR rangkuman dari cerita rakyat yang dia dapatkan, yakni Si Pitung.

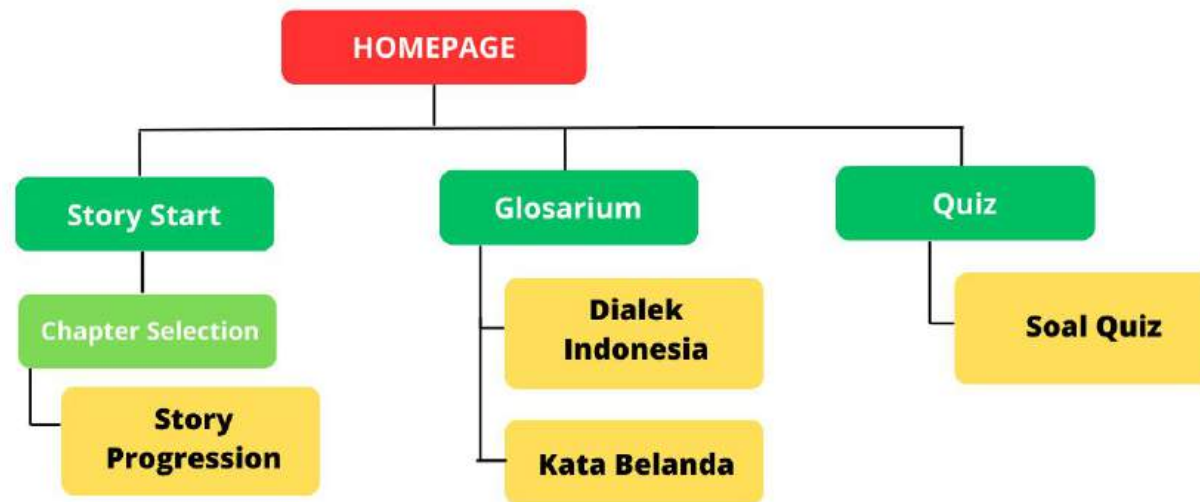
Goals

Dapat memahami cerita rakyat Si Pitung untuk menulis suatu kesimpulan untuk tugas sekolahnya.



Information Architecture

IA Website *Interactive Storytelling* Cerita Rakyat Si Pitung

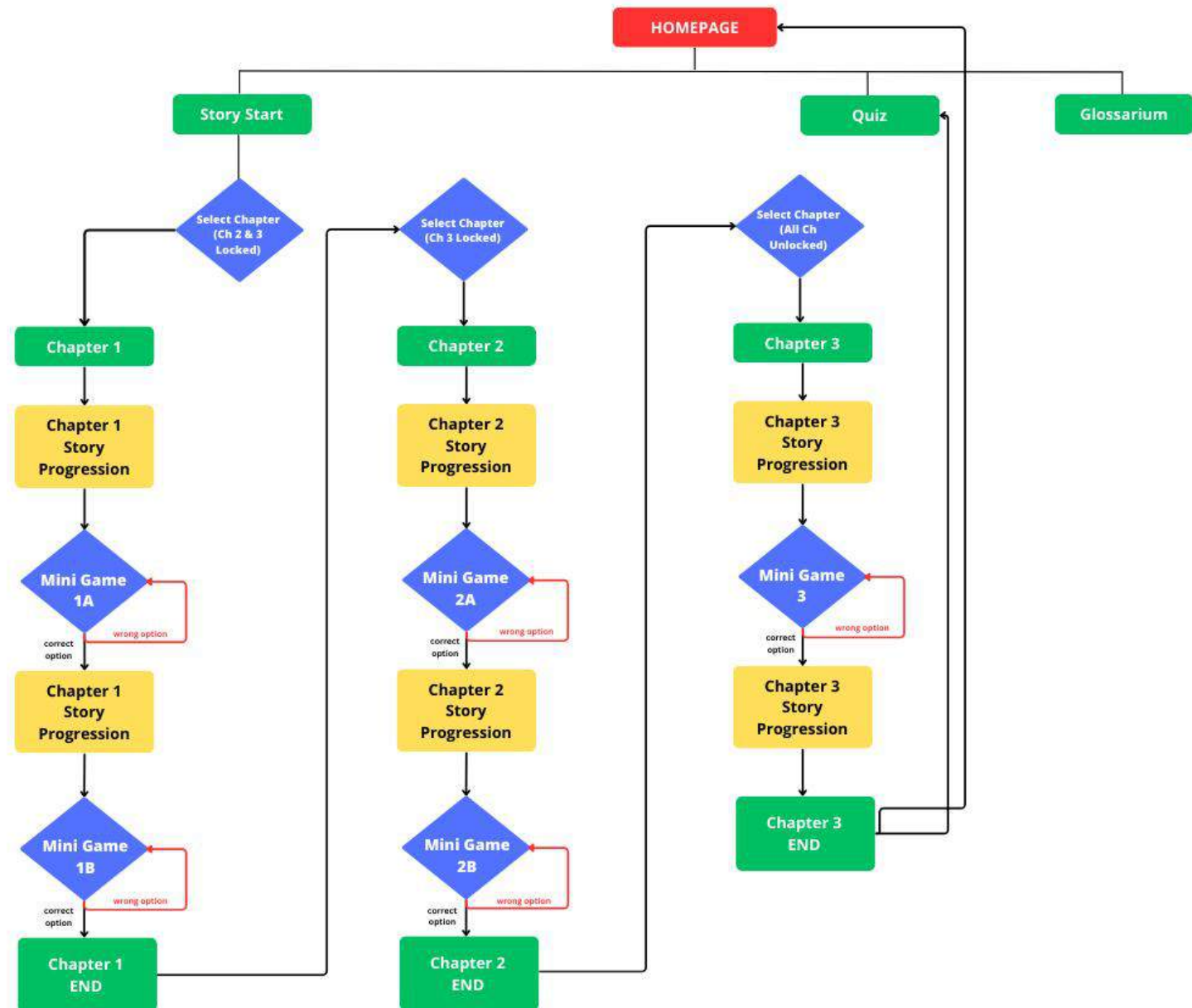


User Flow

Alur kerja user experience fitur story dalam website Legenda Si Pitung

Flow Chart

Alur Kerja Experience Story Cerita Rakyat Si Pitung dalam Website Interactive Storytelling



Tipografi

Logo Text & Head Text

Milonga

A B C D E F G H I J K L M N O P

Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w

x y z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 ! , ; # . ?

Head Text

Milonga 96 pt

Sub Text & Emphasis on Body Text

Young Serif

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R

S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w

x y z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 ! , ; # . ?

UI Button Text

Young Serif 32 pt

Emphasis on Body Text

Young Serif 24 pt

Glosarium Text

Young Serif 20 pt

Body Text

Patrick Hands

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V

W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 ! , ; # . ?

Body Text (Focus)

Patrick Hands 46 pt

Body Text (Default)

Patrick Hands 24 pt

Layout & Grid

Default Frame

Ukuran Frame:

1920 x 1080 px

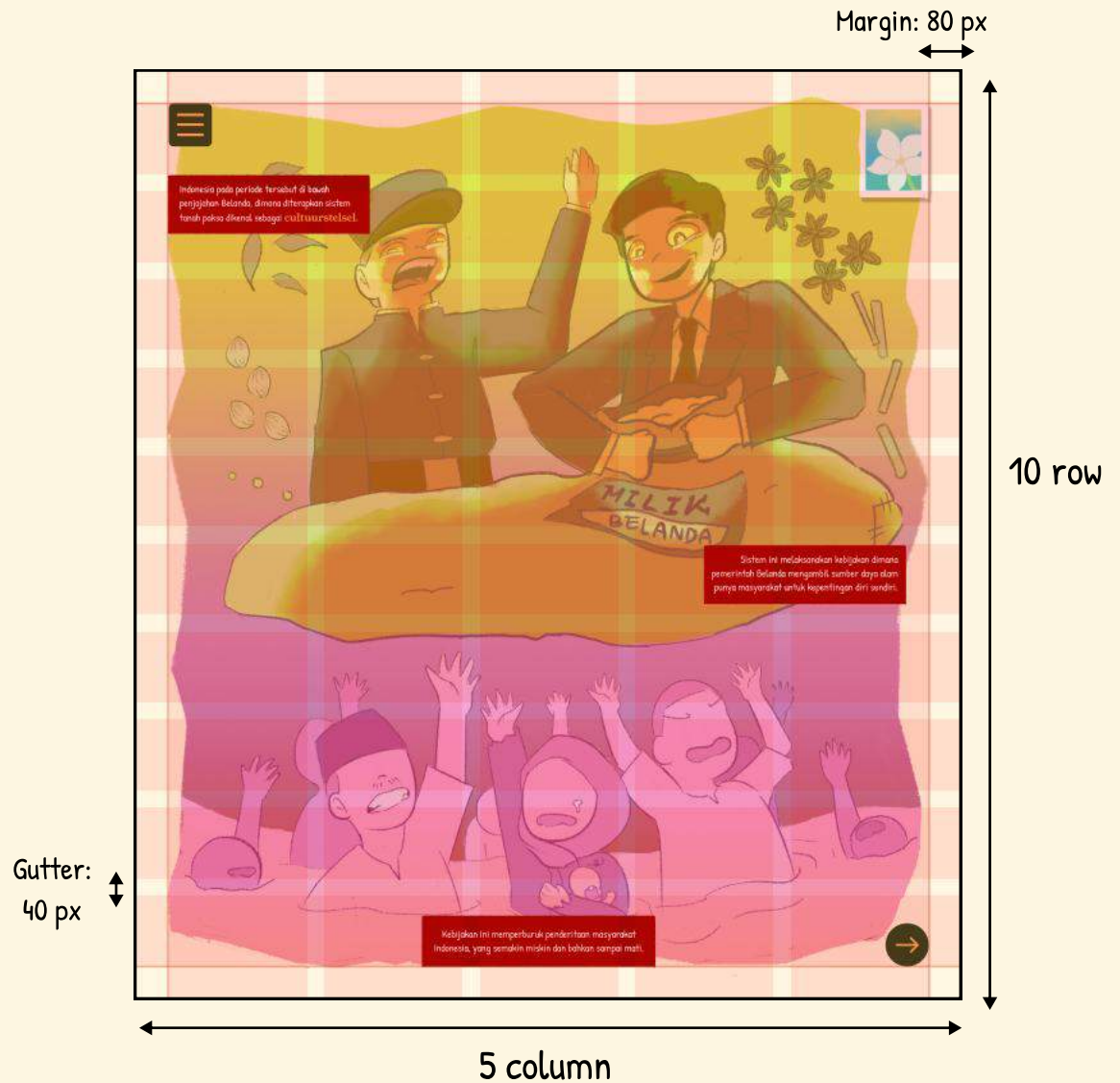


Layout & Grid

Scroll Down Frame

Ukuran Frame:

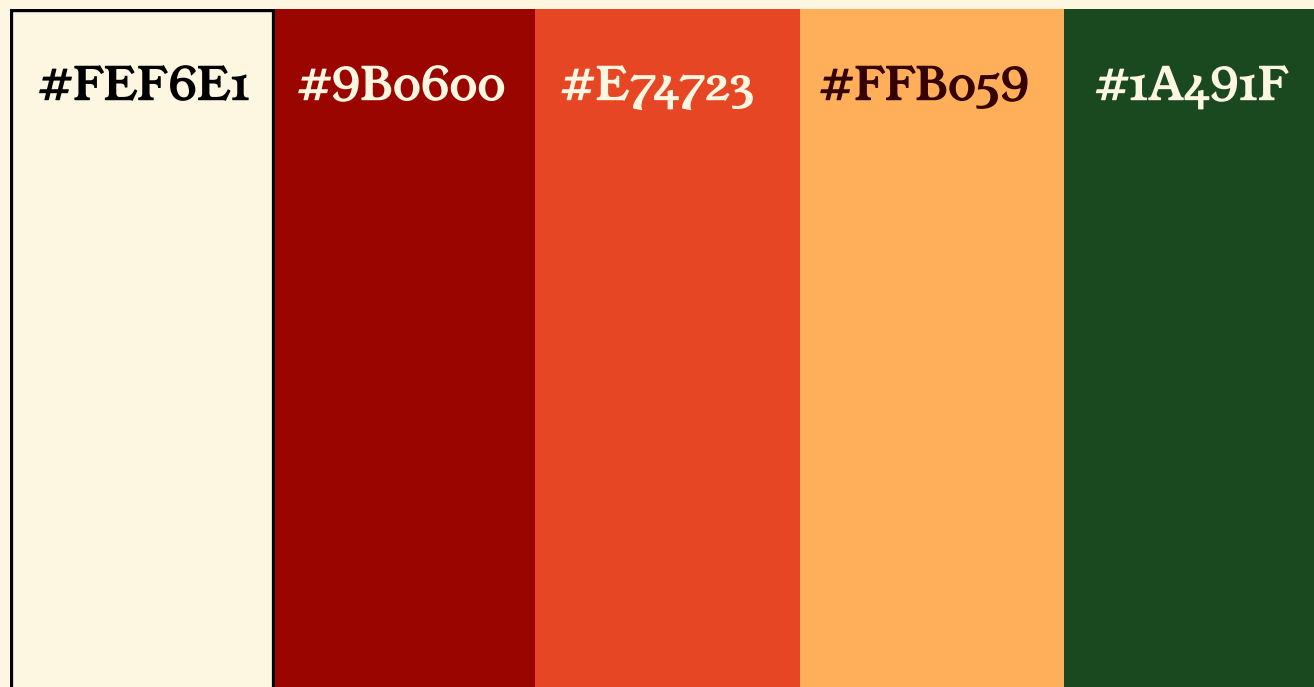
1920 x 2160 px



Color Palette

Color palette berikut menunjukkan warna yang berkesan **bold** serta **retro**.

Hal ini disesuaikan dengan karakteristik cerita rakyat Si Pitung yang berasal dari zaman dulu serta ada keterkaitannya dengan tema cerita yang mengangkat tentang keberanian serta melawan ketidakadilan



Logo

Legenda

Si Pitung

UI Button

Non-stylized UI Button

Home Story Glossarium Quiz



Konten website disusun
melalui dukungan
Lembaga Kebudayaan
Betawi

Navigation Bar

Size: 1920 px x 180 px



Default



Hover

Next Button

Size: 100 px x 100 px



Default



Hover

Hamburger Button

Size: 100 px x 100 px

UI Button

Stylized UI Button

Default



Hover



Main Pages Button

Example Text



Question Bar



Picture-based

Example text



Text-based

Option Button



UI Button

Stylized UI Button

Default



Hover



Chapter Selection
Button

Locked



Front



Hover

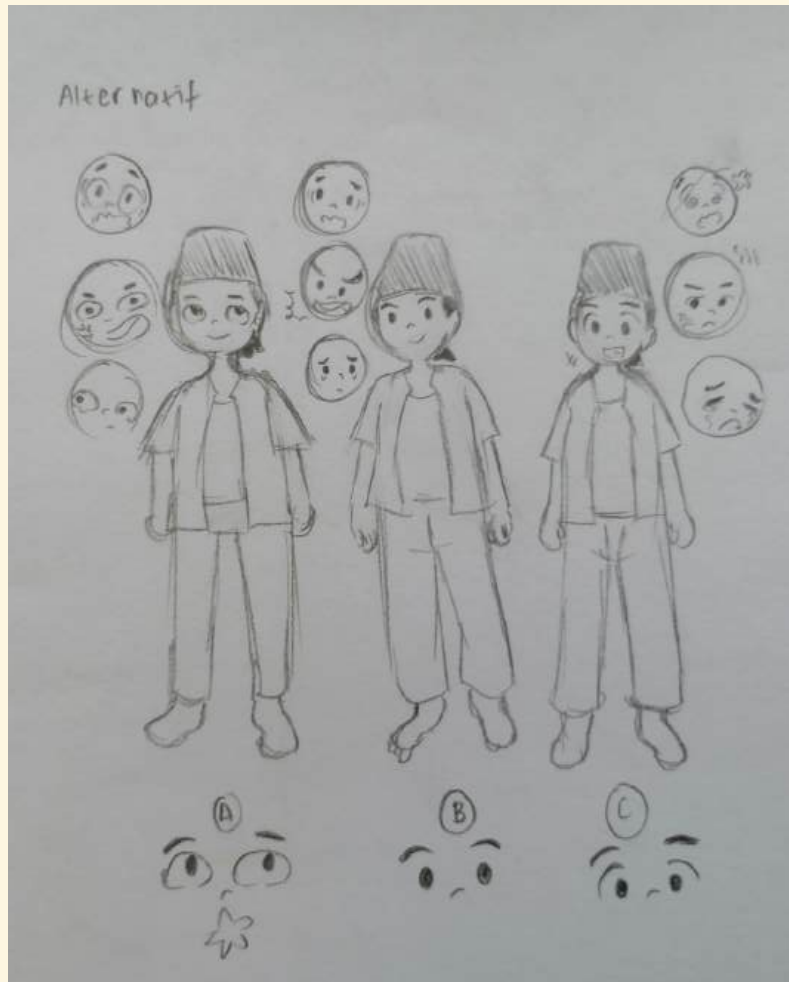


Back



Glossarium Button

Art Style Alternatives



Eksplorasi art style dilakukan dengan menggambarkan sketsa dengan gaya visual yang berbeda, terutama pada raut wajah karakter

Dari hasil alternatif yang dilakukan, art style yang dipilih untuk dilanjutkan pada desain karakter final merupakan **art style "A"**.

Character Design

Si Pitung “Salihun”



Si Pitung atau nama aslinya Salihun merupakan seorang pemuda yang berasal dari daerah Rawa Belong, Jakarta Barat.

Dilatih seni bela diri oleh Haji Naipin, ia menggunakan kemampuannya dalam membantu masyarakat sekitar.

Character Design

Supporting Cast



Ibu Si
Pitung



Kakek Si
Pitung



Schout
Hinne



Haji Naipin



Kelompok Begal



Environment Design

Architecture



Museum Fatahillah



Rumah Joglo



Rumah Kebaya

Environment Design

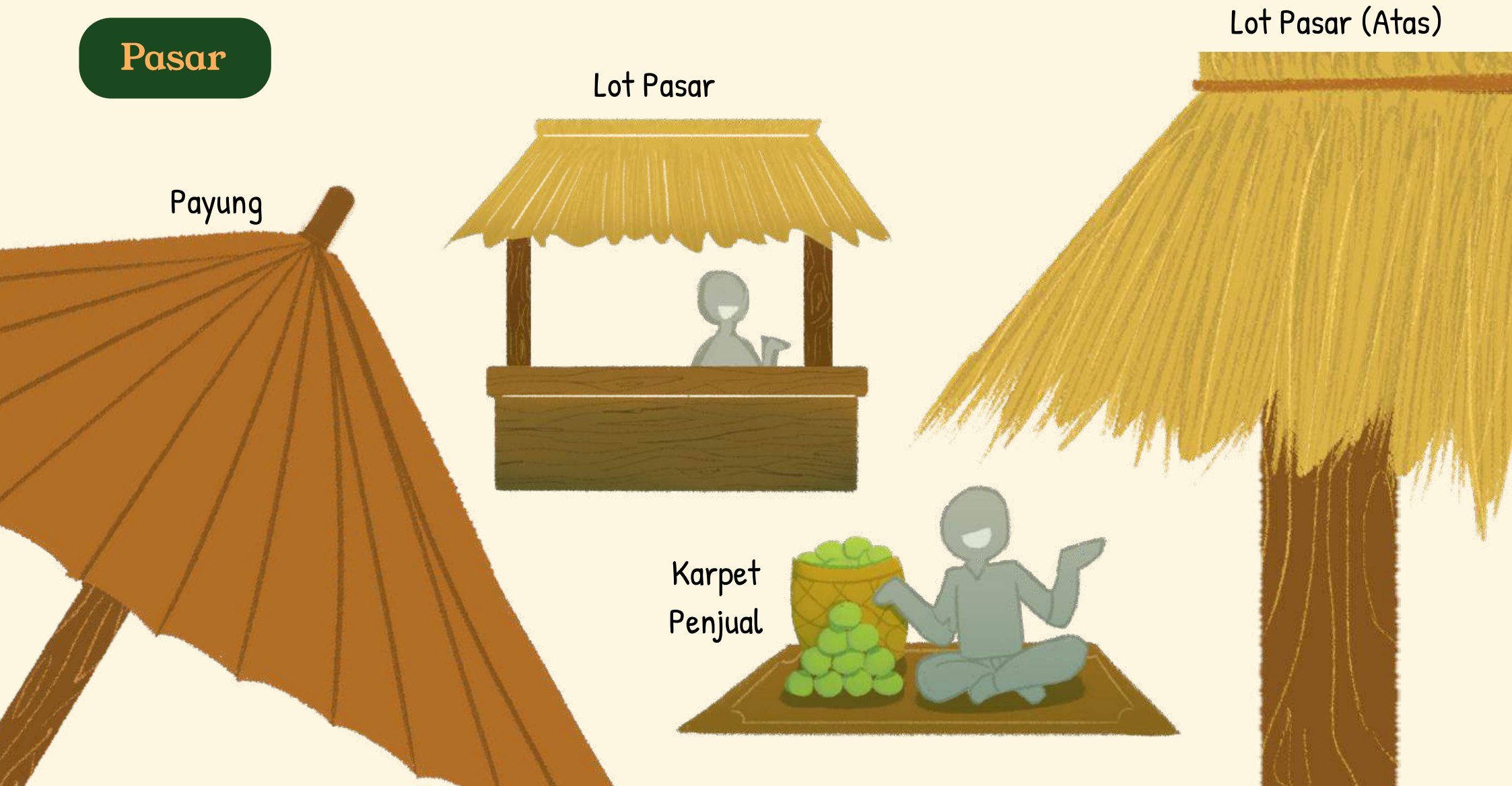
Pasar

Payung

Lot Pasar

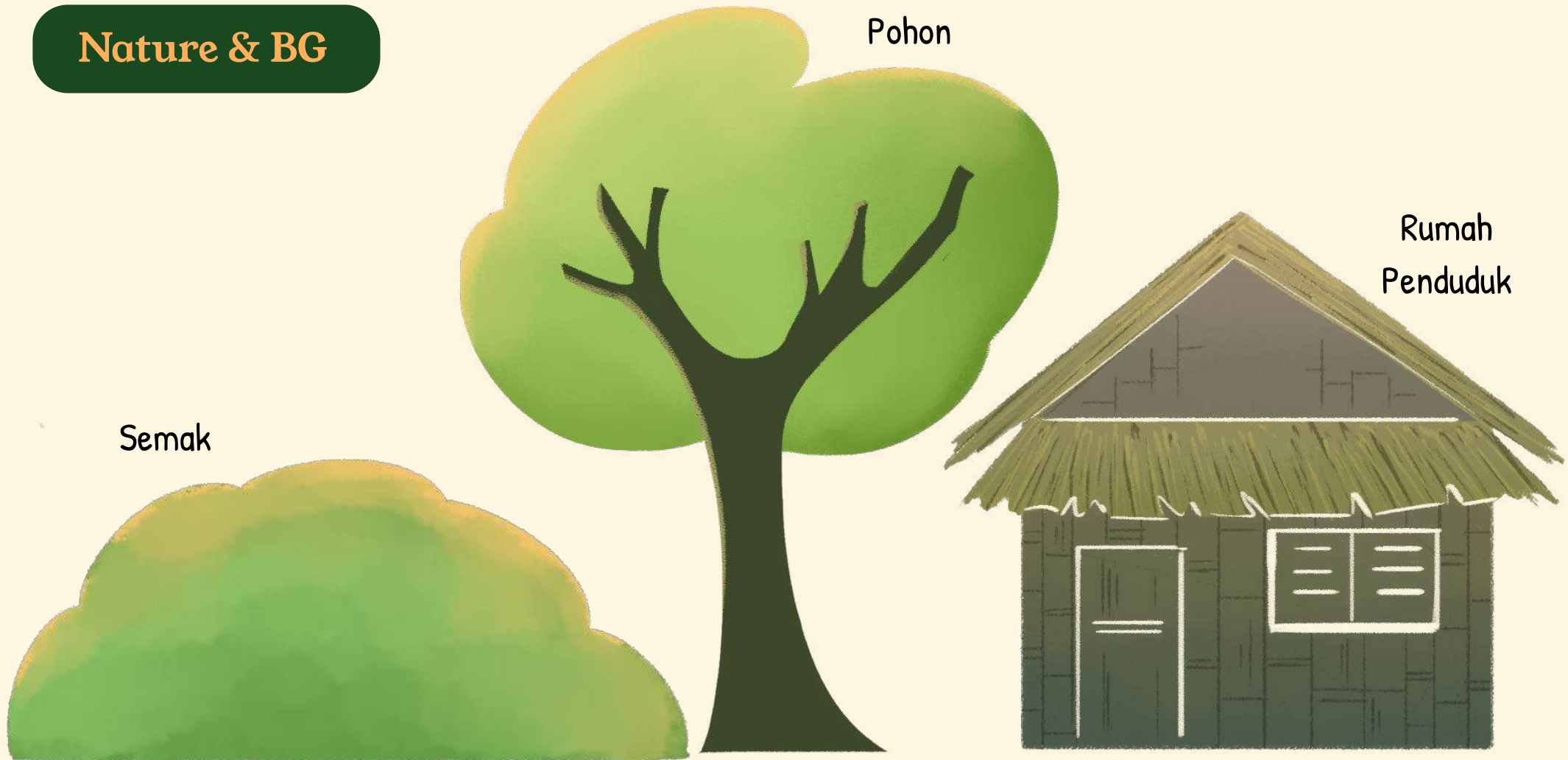
Lot Pasar (Atas)

Karpet
Penjual



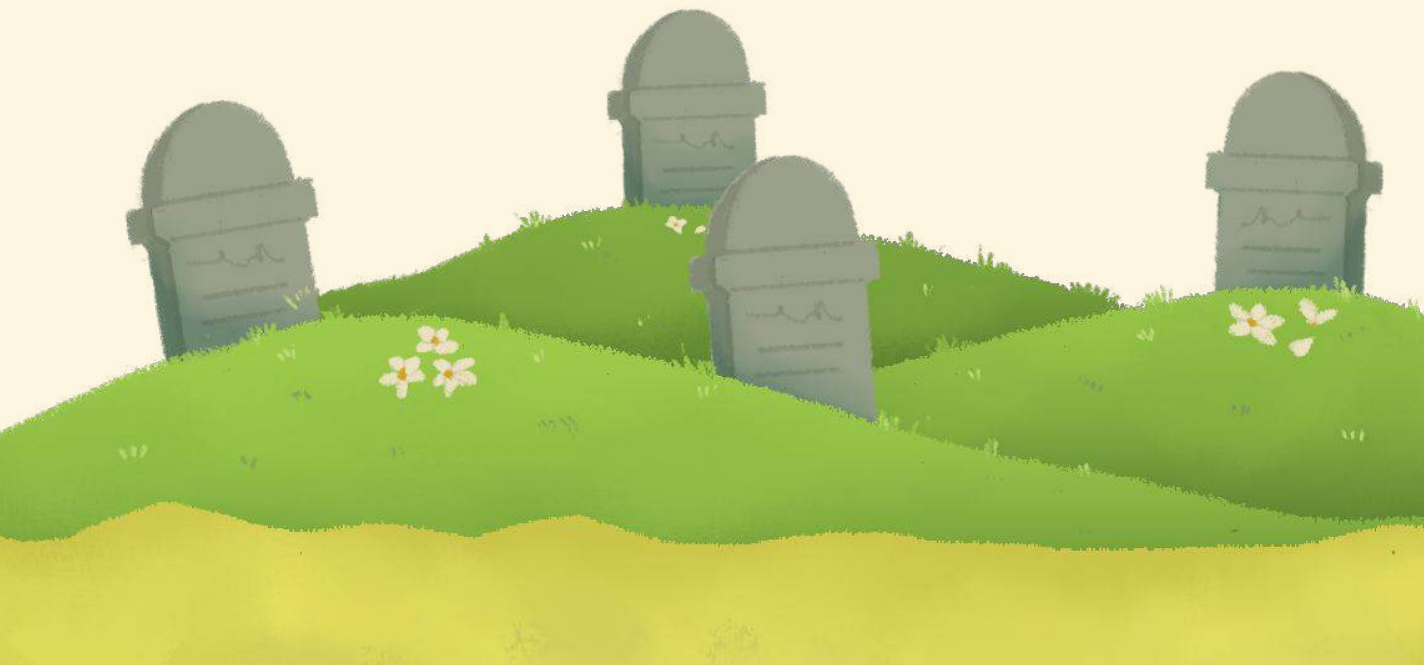
Environment Design

Nature & BG

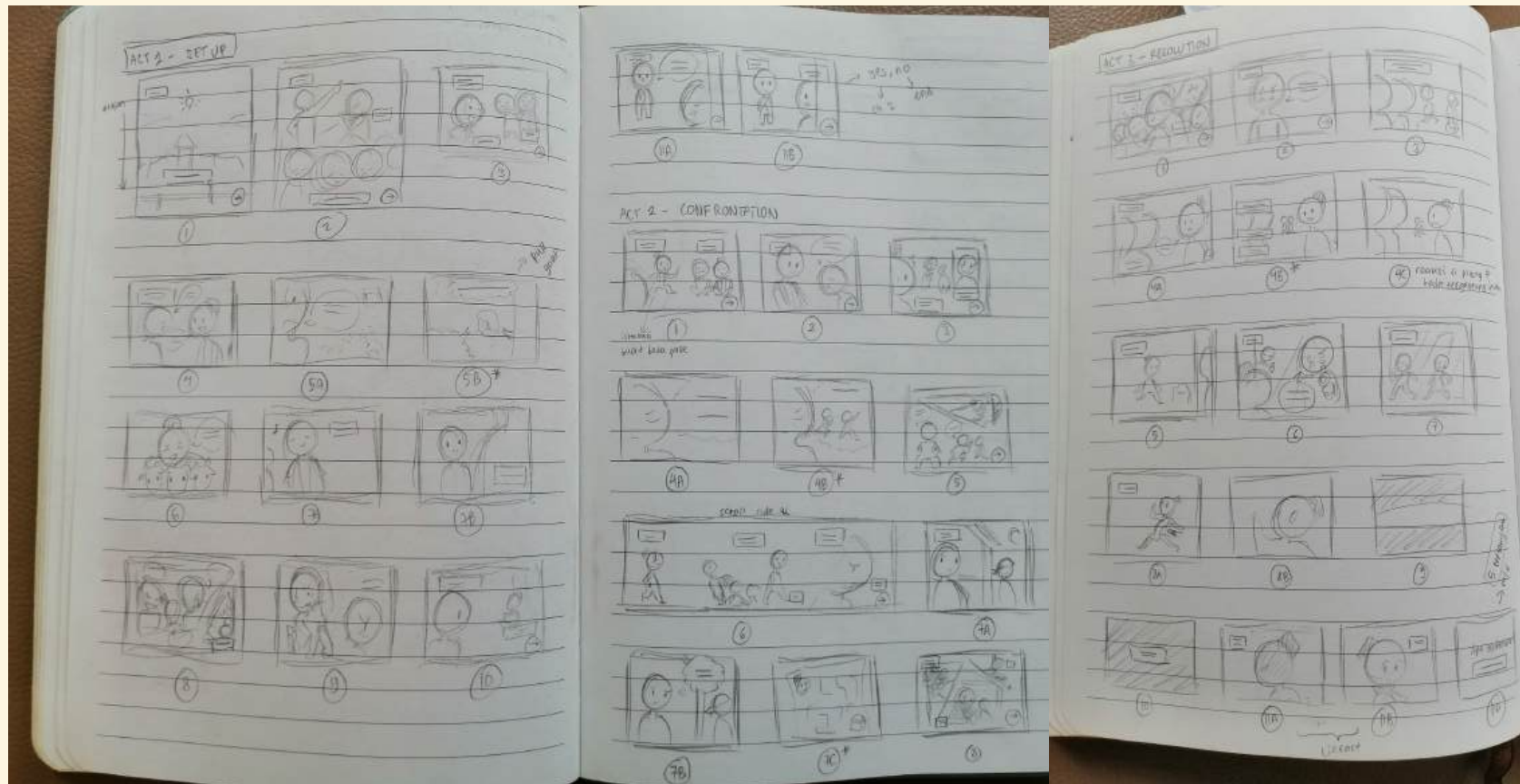


Environment Design

BG Kuburan



Storyboard - Story Pages

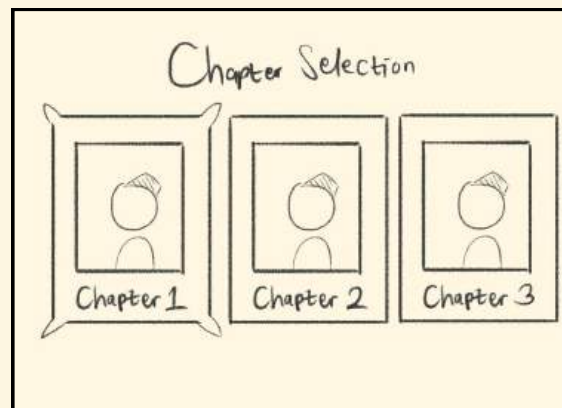


Low Fidelity – Main Pages

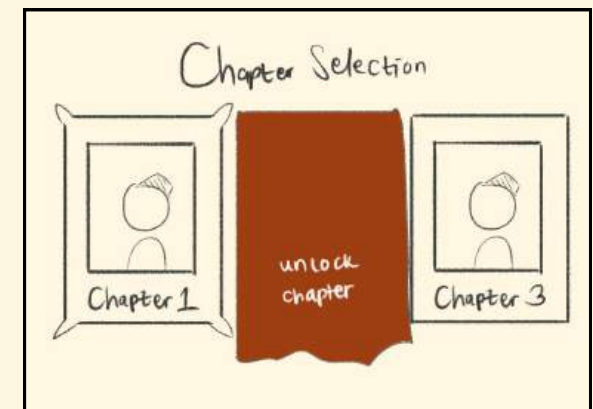
Chapter Selection – Homepage



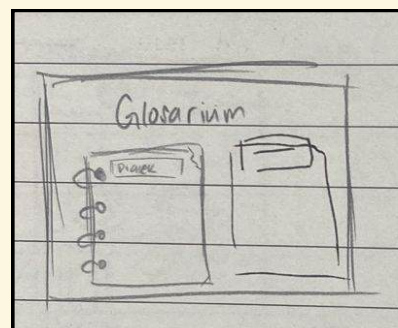
Chapter Selection – All Chapters Unlocked



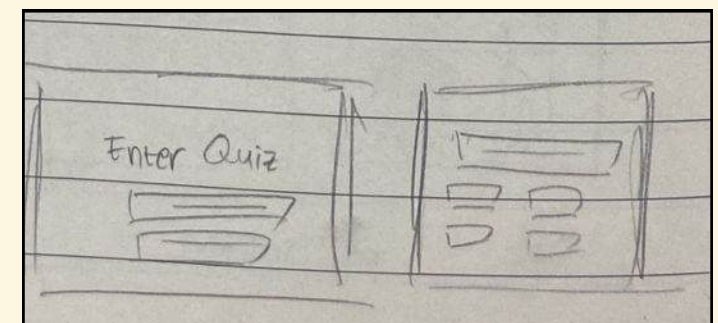
Chapter Selection – Chapter Locked Preview



Glossarium



Quiz Pages – Start/End Page & Quiz Question Page



Media Utama – Website

Tahap Search – Action



QR Prototype
Website



Illustrations – Chapter 1



Chapter 2
-Completed-



Chapter 2
-Completed-

Illustrations - Chapter 3



Chapter 3 -Completed-

Main Pages - High Fidelity



Homepage



Glosarium



Chapter Selection
(2 Locked Chapters)



Chapter Selection
(1 Locked Chapter)



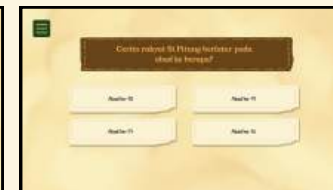
Chapter Selection
(All Unlocked)

Quiz Pages – High Fidelity

Quiz Start Page



Question Page



Quiz End Page



Wrong Answer Page



Right Answer Page

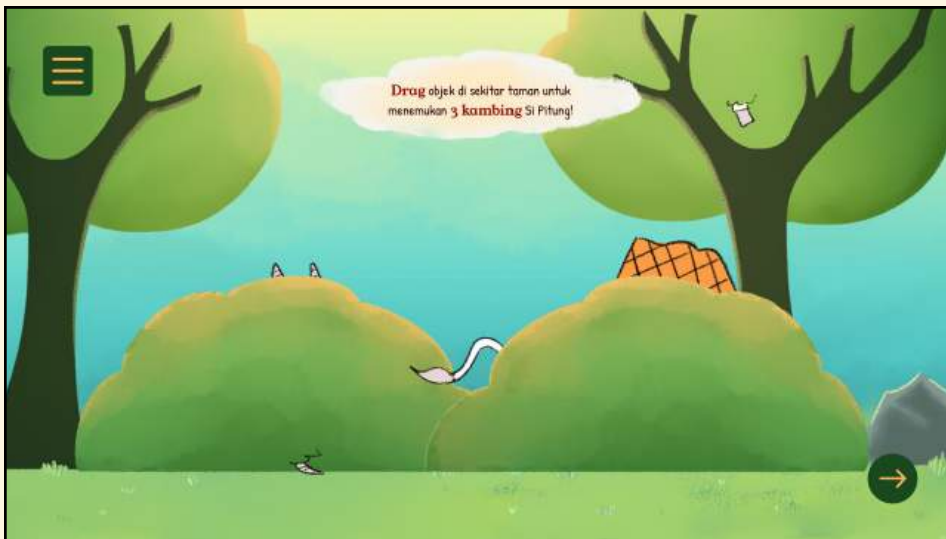


Mini Game

On-Drag Play

Drag Component

Chapter 1 : Mencari 3 Kambing



Dalam mini game terdapat 5 clue untuk mencari kambing yang bersembunyi, dimana pengguna harus melakukan gerakan drag untuk menampakkan kambing yang dicari. 2 clue dari mini game merupakan false alarm, dimana ia menampakkan bentuk yang mirip fitur kambing tetapi sebenarnya bukan (seperti ekor sapi dan ular).

Mini Game Components

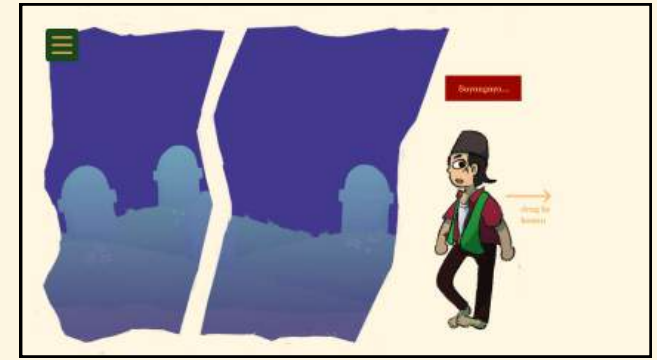
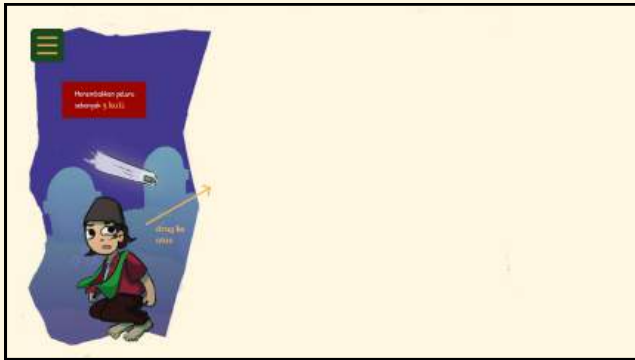


Mini Game

On-Drag Play

Drag Scenario

Chapter 3 : Pitung Menghindari Peluru



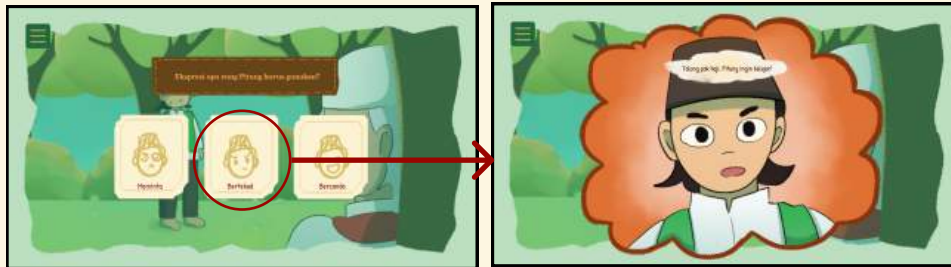
Dalam mini game tersebut user melakukan gerakan drag berdasarkan arah drag yang diinstruksi untuk melanjutkan skenario cerita

Mini Game

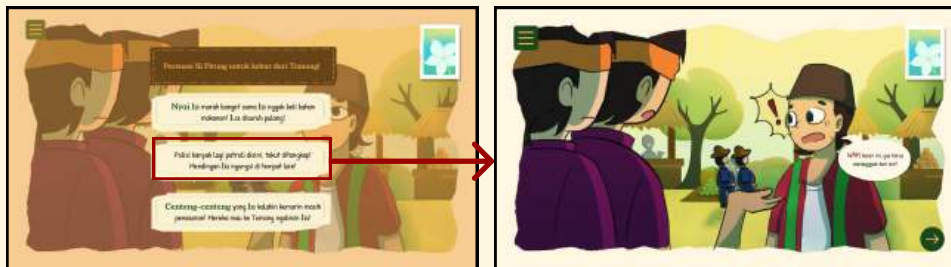
On Click

Reaction - Based

Chapter 1 : Ekspresi Yang Benar



Chapter 3 : Pernyataan Yang Benar



Mini game bertipe ini terdiri dari beberapa opsi, yang menimbulkan reaksi yang berbeda. User harus memilih opsi yang benar untuk dapat melanjutkan progres cerita

Scenario - Based

Chapter 2 : Pose Silat Yang Benar



Mini game bertipe ini terdiri dari dua opsi, yang harus dijawab dengan benar secara berurutan 3 kali untuk dapat melanjutkan progres cerita. Opsi yang benar disesuaikan berdasarkan narasi yang disampaikan pada mini game.

Mini Game

Mouse Enter

Mouse Enter



→
jika
melewati
batas jalan
maze



Mekanik mouse enter digunakan dalam 2 bagian yakni pada di **luar** batas jalan maze serta gambar **harta karun** (finish)

Media Sekunder

Tahap Attention – Interest



Poster Print

Ukuran:

Kertas A4 (21 x 29,7 cm)

Lokasi:

Lorong Sekolah & Mading



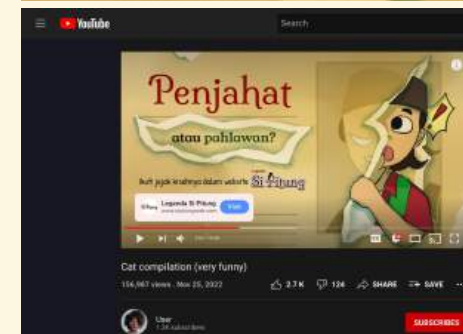
Instagram Story

Ukuran:

1080 x 1920 px

Media:

Digital



YouTube Ads

Ukuran:

1920 x 1080 px

Media:

Digital

Media Sekunder

Tahap Share



Notebook (Spiral)

Ukuran: A5 Notebook

(14,8 cm x 21 cm)

Cover: Art Carton (260 gsm)

Isi: HVS (80 gsm)



Keychain

Ukuran:

Tinggi 5 cm (Lingkaran)

& 6 cm (Karakter)

Bahan:

Akrilik

Media Sekunder

Tahap Share



Sticker Sheet

Ukuran: Kertas A5
(14,8 cm x 21 cm)

Bahan: Vinyl Sticker

Legenda



DESIGN SYSTEM

Alena Panna Soegianto

00000068418