



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

METODOLOGI DAN PERANCANGAN

3.1. Gambaran Umum Tugas Akhir

Komik digital interaktif ini berasal maraknya isu hoaks di tengah masyarakat. Kurangnya sosialisasi mengenai hoaks membuat masyarakat menjadi tidak sadar akan bahaya hoaks. Selain itu, pemilihan media komik dikarenakan remaja cenderung lebih menyukai informasi yang disajikan secara visual. Penambahan unsur interaktif dilakukan dengan tujuan agar informasi bisa disampaikan dengan lebih menyenangkan sehingga informasi semakin melekat pada remaja.

3.2. Metodologi Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan untuk mendukung teori-teori yang sudah ada. Penulis melakukan pengumpulan data dengan mencampurkan metode kualitatif dan kuantitatif. Untuk metode kualitatif, penulis menggunakan studi eksisting, menghadiri seminar, dan wawancara. Studi eksisting dilakukan untuk membandingkan karya-karya terkait yang sudah ada. Seminar yang dimaksud tentu adalah seminar yang berkaitan dengan hoaks sesuai dengan tema penulis. Wawancara dilakukan untuk mengetahui hoaks melalui peneliti yang sudah mendalami bidang ini. Untuk metode kuantitatif, penulis menggunakan survei untuk melihat kecenderungan market.

3.2.1. Survei

Survei dilakukan melalui kuesioner yang disebar secara *online* melalui *google form*. Kuesioner disebar pada tanggal 22 Oktober 2017 sampai 24 Oktober 2017.

Kuesioner memiliki 15 pertanyaan dalam 6 seksi. Rentang umur responden adalah pelajar usia 13-19 tahun. Jumlah responden ada 123 orang yang berdomisili di Tangerang. Survei dilakukan untuk mengetahui pengalaman responden dalam membaca komik. Berikut adalah hasil data yang didapat dari survei.

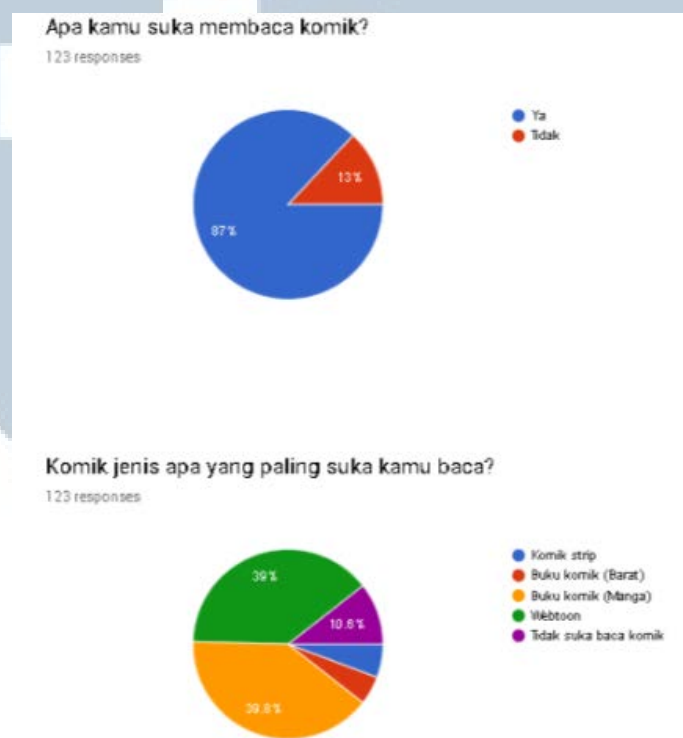


Diagram 3.1. Jenis Komik yang Disukai Responden

Berdasarkan data di atas, dari 123 responden 87% suka membaca komik dan 13% tidak suka baca komik. Kemudian jenis komik yang disukai responden adalah 39,8% paling menyukai *manga*. Kemudian 39% responden paling menyukai webtoon. Selain itu 5,7% paling menyukai komik strip dan 4,9% paling suka baca komik Barat. Yang terakhir sebanyak 10,6% tidak suka baca komik.

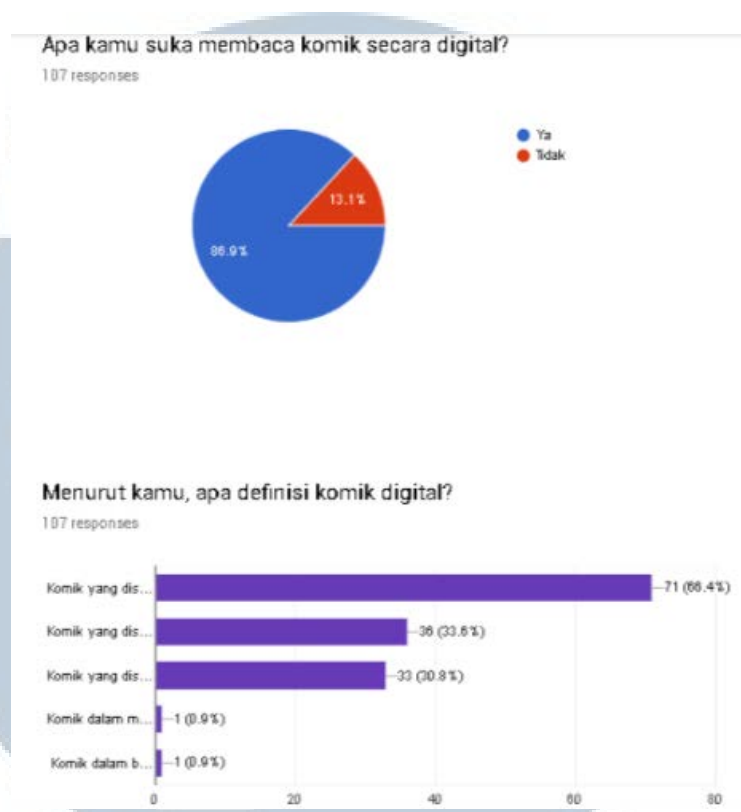


Diagram 3.2. Pendapat Responden Mengenai Komik Digital

Berdasarkan data di atas, dari 107 responden yang suka membaca komik, 86,9% di antaranya suka membaca komik secara digital dan 13,1% di antaranya tidak. Selanjutnya dari 107 responden 66,4% mendefinisikan komik digital sebagai komik yang disajikan dalam format digital seperti pdf. Lalu 33,6% di antaranya mendefinisikan komik digital sebagai komik yang disajikan melalui *website*. Kemudian 30,8% mendefinisikan komik digital sebagai komik yang disajikan melalui aplikasi. Kemudian sebanyak 0,9% mendefinisikan komik digital adalah komik di media virtual dan 0,9% lainnya mendefinisikan komik digital sebagai komik dalam bentuk CBR/jpg/png/gif dan di-compress dengan format .zip.



Diagram 3.3. Lokasi Responden Membaca Komik Digital

Berdasarkan data di atas, 79,5% responden membaca komik digital melalui *website* di *smartphone* dan tablet. Lalu 40,9% responden membaca komik digital melalui aplikasi. Selanjutnya sebanyak 24,7% membaca komik digital melalui *website* di PC dan laptop. Terakhir sebanyak 1,1% membaca komik digital melalui Mangago.me.

Pada pertanyaan ini, dilakukan wawancara tambahan kepada 10 responden acak yang menjawab *website* pada *smartphone*. Dari 10 responden, lima di antaranya menyatakan lebih suka membaca melalui *website* karena ukuran aplikasi yang besar sementara lima lainnya menyatakan tidak memiliki preferensi apapun. Mereka menyatakan bila aplikasi tidak berukuran masif mereka mau untuk menggunakan aplikasi.

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

Apa yang membuat kamu suka membaca komik digital?

93 responses

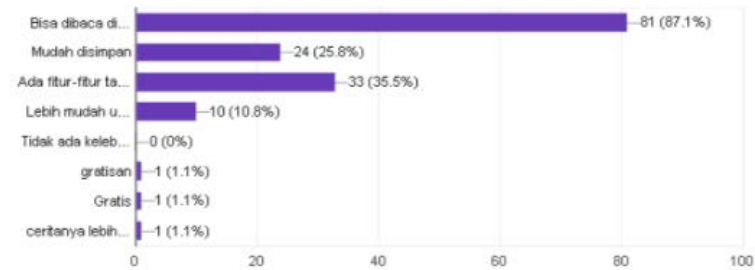


Diagram 3.4. Alasan Responden Membaca Komik Digital

Berdasarkan data di atas, dari 93 responden sebanyak 87,1% suka baca komik digital karena bisa dibaca di mana saja. Kemudian sebanyak 35,5% karena ada fitur-fitur tambahan seperti audio dan animasi. Selanjutnya sebanyak 25,8% karena mudah disimpan dan 10% dengan alasan mudah untuk dibeli. Kemudian sebanyak 1,1% suka membaca komik digital karena ceritanya lebih bagus dari komik yang mudah dijangkau. Lalu dua orang memiliki alasan gratis dan sebanyak 0 orang menyatakan tidak ada kelebihan.

Apa kamu memiliki preferensi cara baca komik secara digital?

93 responses

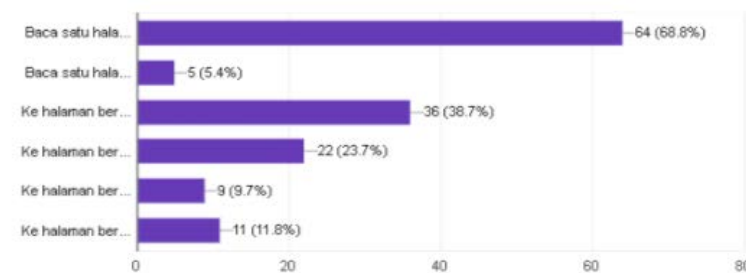


Diagram 3.5. Preferensi Cara Baca Komik Digital Responden

Berdasarkan data di atas, sebanyak 68,8% responden memiliki preferensi cara baca dengan membaca satu halaman panjang dengan cara *scrolling* ke bawah.

Selanjutnya sebanyak 38,7% memiliki preferensi untuk membaca ke halaman berikutnya dengan cara *scrolling* ke bawah. Lalu sebanyak 23,7% memiliki preferensi untuk membaca ke halaman berikutnya dengan cara *swipe* ke samping. Kemudian sebanyak 11,8% memiliki preferensi untuk membaca ke halaman berikutnya dengan memencet layar. Sebanyak 9,7% memiliki preferensi untuk ke halaman berikutnya dengan memencet tombol. Terakhir sebanyak 5,4% memiliki preferensi untuk membaca satu halaman panjang dengan *swipe* ke samping.



Diagram 3.6. Pengalaman Responden Soal Membaca Komik Digital Interaktif

Berdasarkan data di atas sebanyak 58,1% responden tidak pernah membaca komik digital interaktif dan sebanyak 41,9% sudah pernah membaca komik digital interaktif.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Menurut kamu, pernyataan apa saja yang mendefinisikan komik digital interaktif?

93 responses

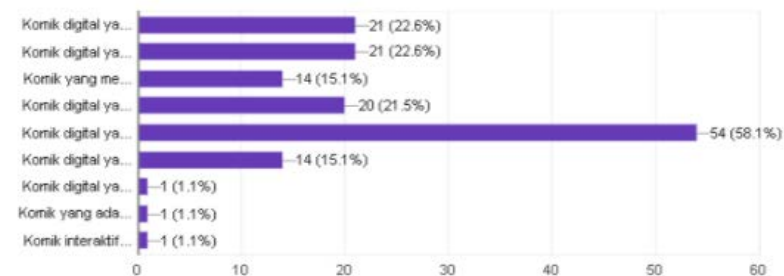


Diagram 3.7. Pengetahuan Responden Mengenai Komik Digital Interaktif

Berdasarkan data di atas, sebanyak 58,1% responden mendefinisikan komik digital interaktif sebagai komik digital yang bila ada tombol tertentu yang ditekan bisa mengeluarkan suara atau animasi tertentu. Kemudian sebanyak 22,6% mendefinisikan komik digital interaktif sebagai komik digital yang disajikan pada sebuah *website*, juga komik digital yang disajikan melalui aplikasi. Kemudian sebanyak 21,5% menyatakan bahwa komik digital interaktif adalah komik digital yang memiliki alur bercabang. Sebanyak 15,1% menyatakan bahwa komik digital interaktif adalah komik digital yang memiliki tombol untuk ke halaman berikutnya, juga komik digital yang memiliki *minigame* di dalamnya. Kemudian sebanyak 1,1% menyatakan komik digital interaktif adalah komik digital yang akhir ceritanya ditentukan oleh suara terbanyak. Sebanyak 1,1% menyatakan bahwa komik digital interaktif adalah komik yang memiliki animasi di dalamnya dan 1,1% menyatakan bahwa mereka tidak tahu komik interaktif.

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

93 responses

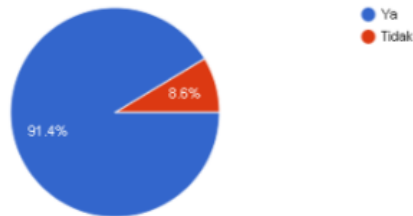


Diagram 3.8. Ketertarikan Responden Terhadap Komik Digital Interaktif

Berdasarkan data di atas, sebanyak 91,4% responden menyatakan tertarik untuk membaca komik digital interaktif dan 8,5% tidak tertarik untuk membaca komik digital interaktif.

Apa yang kamu harapkan jika membaca sebuah komik digital interaktif?

85 responses

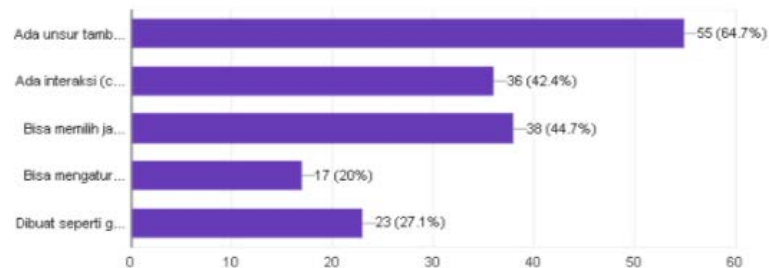


Diagram 3.9. Harapan dalam Komik Digital Interaktif

Dari data di atas, dapat diketahui bahwa 64,7% responden mengharapkan ada unsur tambahan seperti audio atau animasi di sebuah komik digital interaktif. Kemudian sebanyak 44,7% mengharapkan untuk bisa memilih jalan cerita. Sebanyak 42,4% mengharapkan ada interaksi seperti mengeluarkan animasi saat memencet tombol tertentu. Sebanyak 27,1% mengharapkan dibuat seperti *game*

seperti penambahan sistem *reward* dsb. Terakhir sebanyak 20% mengharapkan adanya fitur untuk mengatur pengaturan seperti pengaturan suara, dsb.



Diagram 3.10. Tipe Ikon yang Nyaman Dilihat Responden

Berdasarkan data di atas, dapat diketahui bahwa 61,2% nyaman melihat ikon yang mencampurkan tulisan dan gambar. Kemudian sebanyak 22,4% nyaman melihat ikon yang hanya menampilkan gambar dan 16,5% nyaman melihat ikon yang hanya berbentuk tulisan.

Dari keseluruhan data survei di atas, dapat disimpulkan:

1. Remaja cenderung menyukai membaca komik dan jenis komik yang suka dibaca adalah jenis buku komik *manga*.
2. Remaja cenderung menyukai membaca komik secara digital dan mendefinisikan komik digital sebagai komik yang memiliki bentuk format digital seperti .pdf
3. Mayoritas remaja lebih memilih *website* melalui *smartphone* dibandingkan aplikasi karena aplikasi cenderung berukuran besar.

4. Mayoritas remaja suka membaca komik digital karena bisa dibaca di mana saja.
5. Mayoritas remaja memiliki preferensi membaca komik digital dengan cara membaca satu halaman panjang dengan *scrolling* ke bawah.
6. Mayoritas remaja tidak pernah membaca komik digital interaktif.
7. Mayoritas remaja mendefinisikan komik digital interaktif sebagai komik yang mengeluarkan fitur tertentu bila menekan sebuah tombol.
8. Mayoritas remaja tertarik untuk membaca komik digital interaktif.
9. Mayoritas remaja ingin ada unsur tambahan seperti audio atau animasi dalam komik digital interaktif.
10. Mayoritas remaja nyaman melihat ikon yang mencampurkan tulisan dan gambar.

3.2.2. Seminar

Penulis menghadiri dua seminar untuk mengerjakan penelitian ini. Pertama adalah seminar *Fake News: A Guest Lecture* oleh Prof. Therese Davis dari Monash University. Seminar membahas mengenai perkembangan hoaks di dunia. Seminar kedua adalah seminar *Potensi UI/UX Dalam Dunia Desain Kontemporer* oleh Tri Nugraha dari Tokopedia. Seminar tersebut membahas mengenai cara membangun UI dan UX pada suatu aplikasi.

3.2.2.1. *Seminar Fake News: A Guest Lecture*

Seminar yang penulis hadiri adalah seminar dengan nama *Fake News: A Guest Lecture*. Pembicara seminar tersebut adalah *director Bachelor of Media Communication, Associate Professor* Therese Davis, seorang praktisi yang telah berkecimpung di dalam jurnalistik selama 20 tahun. Seminar diadakan pada tanggal 5 September 2017 pukul 14.00 WIB – 16.00 WIB di Universitas Multimedia Nusantara, Tangerang. Seminar ini membahas mengenai hoaks; mulai dari definisi, sejarah, sampai efeknya di masa sekarang.

Pada seminarnya, Prof. Davis mengatakan bahwa hoaks sudah hadir dari awal jurnanisme. Hoaks dulu lebih dikenal dengan nama *yellow journalism* karena berisi berita-berita sensasional yang di print di koran kuning (istilah untuk koran kecil seperti koran lampu merah). Namun, hoaks jaman dulu hanya sekedar judul-judul sensasional yang mengundang orang untuk membeli koran mereka. Prof. Davis mengatakan hal yang serupa juga diterapkan pada kebanyakan artikel *online* sekarang agar banyak orang yang membaca artikel tersebut. Menurut Prof. Davis, salah satu tujuan hoaks adalah agar mendapatkan uang lebih banyak.

Tak hanya itu, Prof. Davis juga mengatakan bahwa salah satu tujuan hoaks adalah untuk mendapatkan kekuatan politik. Meski hoaks sudah ada sejak awal jurnanisme, tetapi menurut Prof. Davis hoaks mencapai puncaknya pada tahun 2016, lebih tepatnya saat pemilu di

Amerika Serikat. Selama masa pemilu, banyak berita-berita tidak benar mengenai kedua kandidat presiden Amerika Serikat yang beredar di Internet. Sayangnya, akibat dari peningkatan berita hoaks karena pemilu Amerika Serikat juga berdampak pada keadaan politik di seluruh dunia. Prof. Davis mengatakan bahkan beberapa negara di Eropa sampai mendirikan badan untuk memerangi hoaks.

Prof. Davis mengatakan bahwa hoaks menjadi masalah yang mengkhawatirkan di dalam dunia jurnalisme. Kecepatan peredaran berita terutama melalui media sosial membuat penyebaran hoaks menjadi lebih cepat pula. Menurut Prof. Davis, alasan hoaks menjadi sesuatu yang mengkhawatirkan adalah karena hoaks selalu memutarbalikan fakta. Hal ini bisa menyebabkan hilangnya kepercayaan masyarakat terhadap jurnalism, media, politik, dsb. Bila sudah parah, hoaks juga berpotensi untuk menimbulkan keributan dan menghancurkan proses demokrasi.

Meski begitu, Prof. Davis mengatakan bukan berarti hoaks tidak bisa diberantas. Beberapa media besar telah menjalani aliansi agar hoaks lebih mudah terdeteksi. Facebook, salah satu *platform* media sosial terbesar di dunia, juga telah membuat algoritma untuk mendeteksi hoaks.

Tetapi Prof. Davis juga mengatakan bahwa pencegahan hoaks bisa dimulai dari diri sendiri. Pembaca bisa mulai dengan membiasakan diri untuk mengecek ulang kebenaran setiap berita yang diterima. Beliau juga menyarankan untuk lebih banyak menginformasikan masyarakat mengenai pentingnya literasi media dan konsekuensi dari penyebaran hoaks.

3.2.2.2. *Seminar Potensi UI/UX Dalam Dunia Desain Kontemporer*

Seminar *Potensi UI/UX Dalam Dunia Desain Kontemporer* adalah salah satu rangkaian acara Ultigraph yang diadakan oleh Himpunan Mahasiswa Fakultas Seni dan Desain (HMFSD) di Universitas Multimedia Nusantara. Seminar diadakan pada tanggal 26 September 2017 dari pukul 14.00 WIB – 16.00 WIB. Seminar ini dibawakan oleh Tri Nugroho dari Tokopedia. Pada seminar ini, beliau membahas mengenai *user experience* (UX), *user interface* (UI), dan cara pengaplikasiannya dalam aplikasi.



Gambar 3.1. Dokumentasi Bersama Pembicara Seminar, Tri Nugroho

Pada seminarnya, Nugroho mendefinisikan UX sebagai “misi untuk menyediakan pelayanan kelas dunia”. Untuk mencapai hal itu, beliau mengatakan bahwa UX terdiri atas tiga kategori; UI, usability, dan interaksi. Tiga kategori ini yang akan memunculkan perasaan pada

pengguna. Beliau membagi perasaan yang bisa muncul dari pengguna menjadi dua yaitu *bad feeling* dan *good feeling*.

Selain itu Nugroho juga mengatakan bahwa dalam membangun UX tahap pertama yang dilakukan adalah riset. Riset penting yang harus dilakukan adalah mengetahui mengenai persona. Persona adalah kumpulan pengguna aplikasi. Riset mengenai persona meliputi siapa target yang dituju, masalah apa yang mereka hadapi dan apa yang mereka butuhkan, dan seperti apa lingkungan sehari-hari target. Tujuan riset persona adalah agar aplikasi tersebut sesuai dengan kebutuhan pengguna dan sebagai landasan rancangan yang akan dilakukan.

Tahap setelah itu adalah membuat konsep model. Konsep model berisi tahapan hal yang bisa pengguna lakukan pada aplikasi. Selanjutnya adalah membuat *wireframe*. *Wireframe* dibuat untuk efisiensi waktu agar tidak banyak revisi desain final. *Wireframe* dibuat mencerminkan tampilan akhir.

Nugroho juga mengatakan bahwa UI juga merupakan sesuatu yang penting dalam pengalaman pengguna. Beliau mengatakan ini dikarenakan saat menggunakan aplikasi tampilan visual adalah hal yang akan pertama kali pengguna lihat. Beliau mengatakan bahwa UI bertanggung jawab atas *layout*, ikon, bahkan juga interaksi. Bahkan beliau juga mengatakan bahwa UI bisa memengaruhi konversi *revenue* di Tokopedia. Pada akhir seminar, Nugroho menyimpulkan bahwa UX berperan penting dalam menciptakan

pengalaman pengguna dan UI berperan penting untuk menciptakan impresi pertama pengguna.

3.2.3. Wawancara

Penulis dan tim juga melakukan wawancara kepada Bapak Ignatius Haryanto. Beliau adalah pendiri sekaligus peneliti senior di Lembaga Studi Pers & Pembangunan (LSPP). Beliau telah banyak meneliti dan menulis artikel mengenai hoaks dalam karirnya. Wawancara dilakukan pada hari Kamis tanggal 14 September 2017 pukul 13.00 WIB di Universitas Multimedia Nusantara. Tujuan dari wawancara adalah untuk mengetahui lebih lanjut mengenai hoaks dan fenomenanya di tengah masyarakat Indonesia.



Gambar 3.2. Foto dengan Narasumber Ignatius Haryanto

Pada wawancara ini, Pak Ignatius mengatakan bahwa perkembangan informasi bisa dibagi menjadi dua sisi; yaitu sisi media dan manusia. Dari sisi media, Pak Ignatius mengatakan bahwa perkembangan media membuat cara informasi menyebar menjadi berkembang. Informasi bisa disampaikan dengan lebih cepat melalui internet dan juga sosial media. Perkembangan media membuat

sumber informasi juga meluas. Bila dulu sumber informasi hanya bisa didapat melalui jurnalis atau wartawan, sekarang orang awam pun bisa juga menjadi sumber informasi. Dalam istilah jurnalisme ini disebut dengan egaliter.

Fenomena ini tentu mempunyai kelebihan dan kekurangan. Pak Ignatius mengatakan bahwa sosial media membuat berita bisa menyebar dengan lebih cepat. Tetapi, informasi tersebut terkadang bersifat parsial dan belum terverifikasi. Sayangnya, berita membutuhkan waktu dan tenaga untuk diverifikasi dan berita di media sosial cenderung heboh dan sensasional sehingga lebih menarik. Selain itu, orang-orang di sosial media memiliki kecenderungan untuk pamer dan terlihat lebih tahu dari pada teman-temannya sehingga ia menyebarkan informasi tanpa berpikir kritis.

Ada banyak dampak yang terjadi bila hoaks terus menyebar. Menurut Pak Ignatius, hoaks bisa menebalkan rasa keras kepala orang. Hal ini dikarenakan hoaks menampilkan berita yang ingin dilihat sehingga orang menolak untuk melihat suatu cerita dari sisi yang lain. Pak Ignatius mengatakan bahwa bila orang sudah menolak untuk mencari kebenaran maka konflik bisa terjadi. Apalagi bila sejak muda sudah dibiasakan demikian, maka efeknya bisa lebih parah lagi.

Pak Ignatius juga menyatakan bahwa hoaks bisa menyerang siapa saja; dari remaja sampai dewasa. Agar bisa terhindar dari hoaks, Pak Ignatius menyarankan agar masyarakat lebih skeptis ketika menerima sebuah berita. Selain itu, pendidikan literasi terhadap masyarakat juga harus ditingkatkan agar masyarakat lebih bisa mengidentifikasi berita yang asli dan palsu. Pak Ignatius

juga menyarankan agar masyarakat membaca berita dari media yang telah diverifikasi oleh Dewan Pers.

3.2.4. Studi Eksisting

Studi eksisting dilakukan untuk membandingkan karya sejenis yang sudah ada. Pada poin ini penulis akan membahas empat karya komik interaktif, yaitu: The Avengers – Iron Man Mark VII, Netwars – The Butterfly Attack, Tell Me Your Secrets, dan If Beethoven Was An App.

1. The Avengers – Iron Man Mark VII

The Avengers – Iron Man Mark VII adalah komik interaktif yang dikembangkan oleh Loud Crowd Interactive Inc. Komik interaktif ini menceritakan kisah Tony Stark dalam mengembangkan armor Iron Man versi ke tujuh yang ia pakai di film Avengers tahun 2012. Komik ini memiliki 17 halaman dan dibaca dengan cara *swipe*. Komik ini menggunakan plot interaktif nodal namun masih disisipi unsur interaktif. Contoh unsur interaktifnya adalah pengguna bisa menarik gambar tertentu untuk memunculkan alternatif gambar pada halaman tersebut. Tak hanya itu, The Avengers – Iron Man Mark VII juga menyediakan menu agar pengguna bisa mudah berpindah halaman, mengatur volume suara, dsb.

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



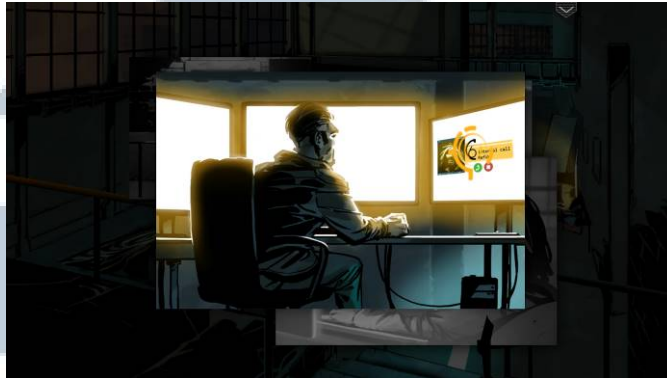
Gambar 3.3. Panel Komik Iron Man yang Interaktif
(The Avengers – Iron Man Mark VII, 2013)



Gambar 3.4. UI Menu The Avengers – Iron Man Mark VII
(The Avengers – Iron Man Mark VII, 2013)

2. Netwars – The Butterfly Attack

Netwars – The Butterfly Attack adalah komik interaktif yang dikembangkan oleh Bastei Lubbe AG. Cerita Netwars berpusat pada perang *cyber* antara Black Flag dan Max Parsons. Komik ini memiliki cara baca dengan di-swipe. Komik ini memiliki plot nodal tetapi masih ada unsur interaktif. Pengguna bisa menekan ikon tertentu untuk menampilkan panel berikutnya atau animasi tertentu. Tak hanya itu, Netwars juga memiliki menu untuk mengatur suara, memilih chapter, dsb.



Gambar 3.5. Panel dengan Ikon Interaktif di Netwars
(Netwars – The Butterfly Attack, 2015)



Gambar 3.6. UI Menu Netwars – The Butterfly Attack
(Netwars – The Butterfly Attack, 2015)

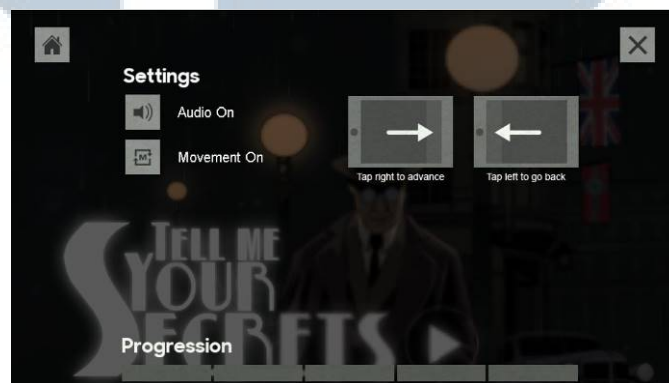
3. Tell Me Your Secrets

Tell Me Your Secrets adalah komik interaktif yang ditulis oleh Joseph Lidster dan Michael Orwell. Tell Me Your Secrets menceritakan mengenai misi Sir Henry Tizard di Amerika pada saat Perang Dunia ke-2. Komik ini menggunakan plot *modulated* di mana keputusan pengguna memengaruhi alur cerita komik ini. Lidster dan Orwell memodifikasi cerita misi Tizard menjadi skenario *what-if*, di mana pilihan pengguna bisa membuat sekutu menang atau kalah oleh Nazi. Tell

Me Your Secrets dibaca dari kiri ke kanan dan untuk ke halaman berikutnya harus dengan tombol panah *next*.



Gambar 3.7. Pilihan Tell Me Your Secret
(Tell Me Your Secret, 2017)

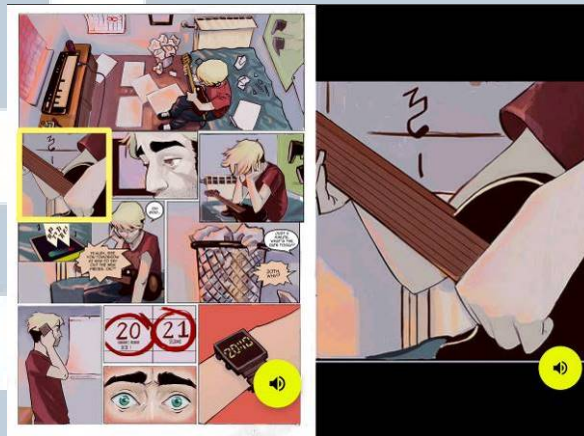


Gambar 3.8. UI Menu Tell Me Your Secret
(Tell Me Your Secret, 2017)

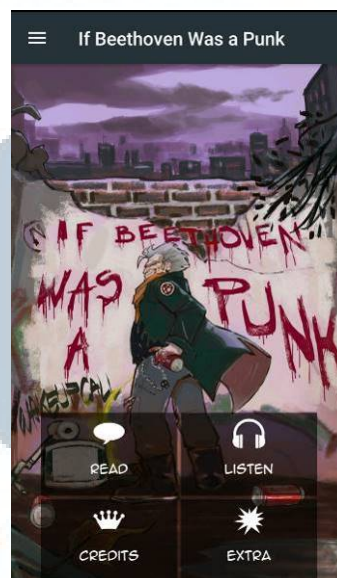
4. If Beethoven Was An App

If Beethoven Was An App adalah komik interaktif yang dibuat oleh Made in Tomorrow Entertainment. Komik ini menceritakan tentang Alex, seorang musisi depresi dengan teman-temannya yang eksentrik. Komik ini memperkenalkan berbagai macam musik klasik yang kemudian di-remix dengan musik rock. If

Beethoven Was An App dibaca dengan di-swipe. Komik ini memiliki plot nodal dan interaktivitasnya tidak memengaruhi alur cerita sama sekali. Namun komik ini memiliki fitur *zoom* yang membuat komik menjadi lebih mudah dibaca.



Gambar 3.9. Fitur Interaksi di If Beethoven Was An App
(If Beethoven Was An App, 2017)



Gambar 3.10. UI Menu If Beethoven Was An App
(If Beethoven Was An App, 2017)

Bila dibuatkan perbandingan dalam bentuk tabel, maka perbandingannya adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1. Tabel Perbandingan Studi Eksisting

Perbandingan	The Avengers – Iron Man Mark VII	Netwars – The Butterfly Attack	Tell Me Your Secret	If Beethoven Was An App
Tahun dibuat	2013	2015	2017	2017
Bentuk	Aplikasi	Aplikasi	Web	Aplikasi
Plot	Nodal	Nodal	Modulated	Nodal
Panel	Satu panel besar per halaman	Satu panel besar dengan panel-panel kecil yang bertumpukan sebagai halaman berikutnya	Beberapa panel per halaman	Beberapa panel per halaman
Interaktivitas	Pada gambar	Pada UI spesifik	- Pada panel tertentu - Tombol ke halaman berikut/ sebelumnya	- Tombol audio - Fitur <i>zoom</i>
Gaya visual UI	- Futuristik - Memakai tulisan - Dominan berwarna biru - Berwarna neon - Bentuk dominan varian trapesium	- Futuristik - Memakai tulisan - Dominan berwarna merah - Berwarna neon - Bentuk dominan varian persegi	- Terkesan tua - Memakai simbol - Warna saturated / kusam - Flat	- Komikal - Memakai simbol dan tulisan - Warna <i>block</i> - Flat

UX	- <i>Swipe</i> untuk ke halaman berikutnya	- <i>Swipe</i> untuk ke halaman berikutnya.	- Klik tombol panah untuk ke halaman berikutnya	- <i>Swipe</i> untuk ke halaman berikutnya.
Terdapat unsur multimedia lain di dalam komik (audio, video, animasi)?	Ya - Audio - Animasi	Ya - Audio - Animasi	Ya - Audio - Animasi	Ya - Audio
Interaksi memengaruhi cerita?	Tidak. Interaksi hanya fitur tambahan	Ya. Memengaruhi kelanjutan cerita namun tidak memengaruhi alur cerita	Ya. Pilihan pembaca memengaruhi alur cerita	Tidak. Interaksi hanya fitur tambahan.
Kelebihan	- Untuk ke halaman berikutnya lebih praktis karena tinggal digeser. - Ringan di <i>smartphone</i> karena tidak banyak fitur tambahan. - Gambar tertentu bisa dipencet sehingga membuat pembaca menjadi lebih	- Untuk ke halaman berikutnya lebih praktis karena tinggal digeser. - Gambar yang interaktif ditandai dengan UI tertentu sehingga mudah dikenali. - Terkadang ada panel yang memiliki ruang 3 dimensi	- Pengguna bisa menentukan alur cerita yang diinginkan - Adanya animasi transisi membuat komik lebih menarik - Adanya bar <i>progress</i> cerita membuat pengguna lebih mudah mengingat prosesnya.	- Pembaca bisa <i>zoom in</i> ke semua panel sehingga komik bisa lebih mudah dibaca. - Ada audio yang melambatkan musik yang sedang dimainkan oleh karakter - Audio bisa dimainkan

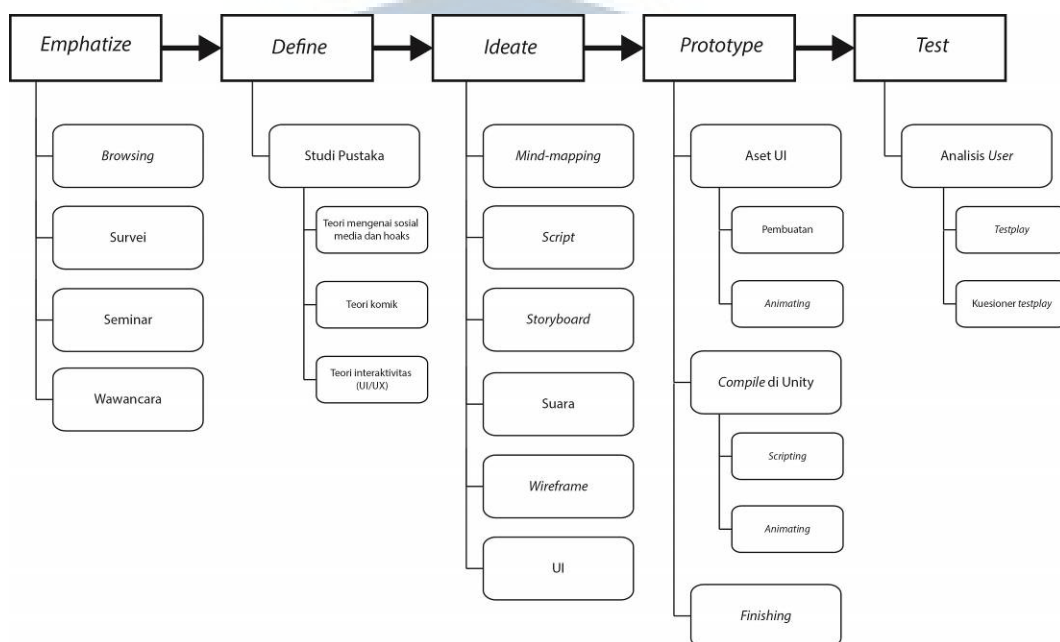
	tertarik untuk membaca. - Tambahan audio yang membuat pembaca semakin <i>immersive</i>.	sehingga terasa kedalaman nya. - Tambahan audio yang membuat pembaca semakin <i>immersive</i>.		atau tidak tergantung selera pembaca
Kekurangan	- Interaktivitas hanya tambahan dan tidak memengaruhi cerita sama sekali. - Tidak ada perbedaan gambar yang interaktif dan gambar biasa sehingga sulit dibedakan. - Audio hanya ada pada gambar spesifik yang interaktif sehingga terkadang mengganggu.	- Interaktivitas terkadang memengaruhi cerita dan kadang tidak. Ini bisa mengganggu karena sebagian besar interaktivitas hanya untuk tambahan saja.	- Untuk ke halaman berikutnya harus dengan tombol tertentu yang bagi beberapa orang bisa sangat mengganggu. - Ukuran data yang besar membuat komik lama untuk <i>loading</i>.	- Interaksi hanya sebatas pada tombol audio dan fitur <i>zoom in</i>. - Audio hanya ada di halaman tertentu. - Fitur <i>zoom</i> bisa mengganggu bila pengguna memegang HP dengan satu tangan.

Bila ditarik kesimpulan, maka hasilnya akan sebagai berikut:

1. Pada periode tahun 2013-2015 panel komik interaktif hanya satu gambar besar per halaman. Namun pada komik interaktif terbaru panel komik interaktif malah mendekati komik cetak dengan interaktivitas pada panel.
2. Komik interaktif dalam bentuk aplikasi cenderung mempunyai plot nodal.
3. Pada komik interaktif unsur audio dan animasi sudah umum diterapkan.
4. UI pada komik interaktif tahun 2013-2015 memakai UI dalam bentuk tulisan. Sementara pada UI komik interaktif terbaru lebih cenderung memakai gambar atau kombinasi keduanya.
5. Cara baca komik interaktif dalam bentuk aplikasi cenderung di-swipe untuk ke halaman berikutnya.

3.3. Metodologi Perancangan

Dalam mengerjakan penelitian ini, penulis menggunakan pendekatan *design thinking*. *Design thinking* adalah sebuah cara mendesain yang disusun oleh Institute of Design at Standford. Menurut Institute of Design at Standford (2010) tahap *design thinking* dibagi menjadi lima; *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*.



Gambar 3.11. Metodologi Perancangan

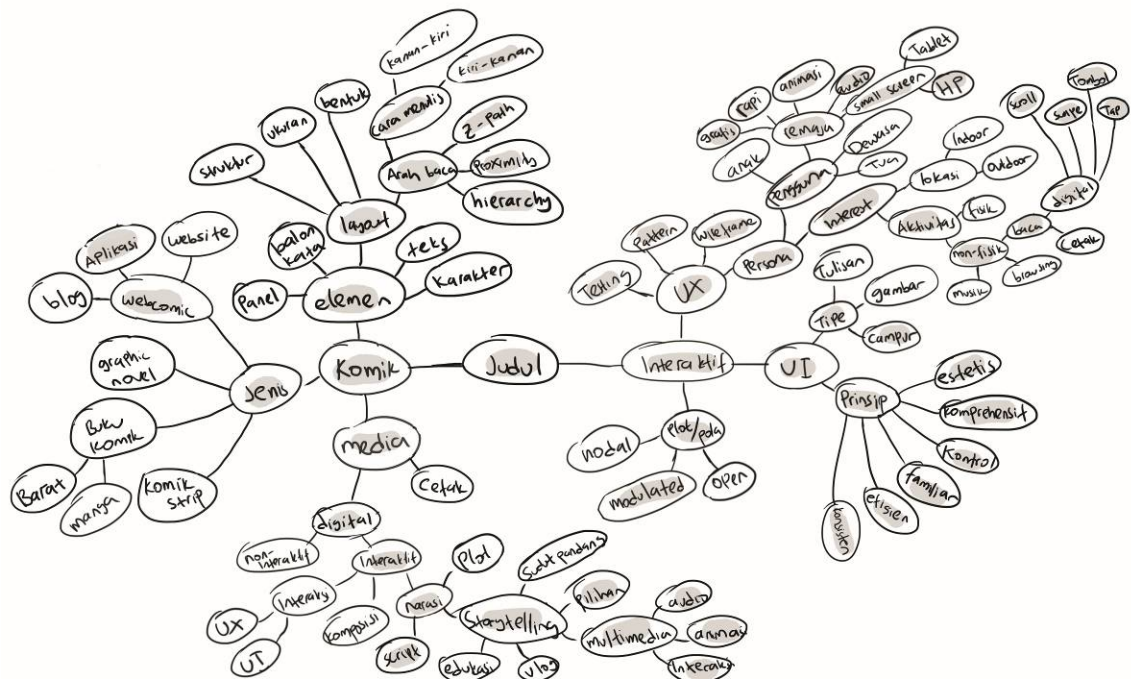
3.4. Perancangan

Menurut konsep *design thinking* oleh Institute of Design at Standford (2010), perancangan masuk ke dalam tahap *ideate*. Dalam merancang komik interaktif penulis memakai tiga pendekatan De Lima et al (2013) yaitu narasi yang interaktif, komposisi dan susunan panel, dan interaksi dengan pengguna. Untuk melakukan pendekatan tersebut penulis membuat *mind-mapping*, menulis *script*, membuat *storyboard*, merancang *wireframe*, dan merancang UI. Hasil akhir dari perancangan digabungkan menjadi *prototype* kemudian produk akhir.

3.4.1. *Mind-mapping*

Mind-mapping adalah tahap pertama pada tahap *ideate* penulis. *Mind-mapping* adalah tahap penulis menjabarkan pemikiran-pemikiran penulis. Bagian-bagian

yang ada dalam *mind-mapping* kemudian akan dipakai di dalam perancangan penulis.



Gambar 3.12. *Mind-Mapping*

Dalam membuat *mind-mapping*, penulis memulai dari judul Tugas Akhir penulis yaitu “Perancangan Interaktivitas Pada Komik Digital Interaktif Berjudul S(h)aring”. Dari judul, penulis membagi judul menjadi dua kategori; komik dan interaktif. Dari komik kemudian penulis membagi menjadi tiga kategori lagi yaitu elemen, jenis, dan media. Dari tiga kategori tersebut penulis mengembangkan lagi dan didapat beberapa hal. Hal tersebut adalah dalam elemen komik ada cara baca komik, kemudian komik akan diterbitkan melalui aplikasi, dan *storytelling* akan berdasarkan pilihan dan ditambah dengan unsur multimedia.

Sementara dari kategori interaktif penulis membagi lagi menjadi tiga kategori; pola interaksi, UI, dan UX. Dari pola interaksi didapatkan komik yang dibuat akan bersifat *modulated*. Kemudian dalam UI didapat UI yang dibuat adalah gabungan gambar dan tulisan dan prinsip-prinsip UI. Terakhir dibagian UX ditemukan bahwa untuk target remaja maka media yang sesuai adalah melalui *handphone*, tipe-tipe cara baca komik, dan hal yang harus diperhatikan dalam UX seperti *testing*, *pattern*, *wireframe*, dan *persona*.

3.4.2. *Script*

Menulis *script* merupakan tahap ketiga yang penulis lakukan pada tahap *ideate*. Penulis menulis *script* dengan tujuan agar garis besar cerita bisa dikembangkan menjadi lebih rinci. Dalam mengembangkan cerita, penulis menggunakan teori pendekatan *storytelling* oleh Smeda. Penulis menggunakan tiga jenis pendekatan yaitu *Storytelling Suspense and Story Engine*, *Hypermedia Novel*, dan *Movement Oriented Design*.

1. *Storytelling Suspense and Story Engine*

Smeda (2014) menuliskan bahwa pendekatan *Storytelling Suspense and Story Engine* adalah *storytelling* yang mengizinkan pembaca untuk menentukan alur cerita dengan memberikan pilihan (hlm. 15). Pada komik interaktif ini, penulis memberikan beberapa pilihan di beberapa bagian komik bagi pembaca untuk menentukan alur cerita. Tujuannya adalah agar pembaca merasa memiliki kontrol mengenai apa yang terjadi di dalam komik.

[Pilihan]

A: Ardhani memutuskan untuk membagikan foto tersebut ke teman-temannya.

B: Ardhani memutuskan untuk tidak membagikan foto tersebut ke teman-temannya.

Gambar 3.13. Pilihan pada *Script* Komik

2. *Hypermedia Novel*

Smeda (2014) menuliskan bahwa pendekatan *Hyper Media Novel* adalah penambahan unsur digital dengan tujuan untuk memperkuat narasi (hlm. 15). Di dalam *script* komik ini, penulis memasukan interaksi, animasi, dan audio agar pembaca lebih tertarik untuk membaca komik.

main sepak bola dulu, ngerjain PR, lalu internetan.

Monolog Ardhani: Dengan internet & smartphone, gue bisa browsing, main game dan up-to-date sama informasi kekinian lewat medsos.

[interaksi : hp bisa di-slide]

Gambar 3.14. Interaksi pada *Script* Komik

3. *Movement Oriented Design*

Smeda (2014) menyebutkan pendekatan *Movement Oriented Design* sebagai gabungan antara narasi dan pengetahuan sebagai media pembelajaran (hlm. 16). Seperti pendapat Saputro (2015), pendekatan ini sering dilakukan karena keefektifan komik sebagai media pembelajaran. Atas kedua pendapat tersebut penulis menggunakan media komik untuk menyampaikan informasi seputar hoaks. Di dalam *script* komik, informasi disampaikan melalui percakapan antar karakter.

11B:

Chaty: Tapi, pak, saya kan hanya melihat dan memfoto, saya bahkan awalnya tak yakin kalau itu kak Rahandika.

Pak Indra: Chaty, dalam tulisanmu ini //menunjukkan posting tersebut// terlihat seperti berperasangka buruk. Bapak juga tahu, menyebar sepenggal informasi ini ke beberapa media sosialmu dan blogmu sehingga beberapa murid bahkan orang lain terpancing membaca informasi ini. Ini bisa terkena hukuman UU pencemaran nama baik. Berita ini sudah tersebar dengan cepat, bukan nama baik Rahandika saja yang tercemar! sekolah ini juga!

Chaty terisak dan meminta maaf pada Rahandika dan Pak Indra, Rahandika memaafkan, Pak Indra melihat kepada Eging

Gambar 3.15. Bagian Pembelajaran pada *Script* Komik

3.4.2.1. ***Sinopsis Cerita***

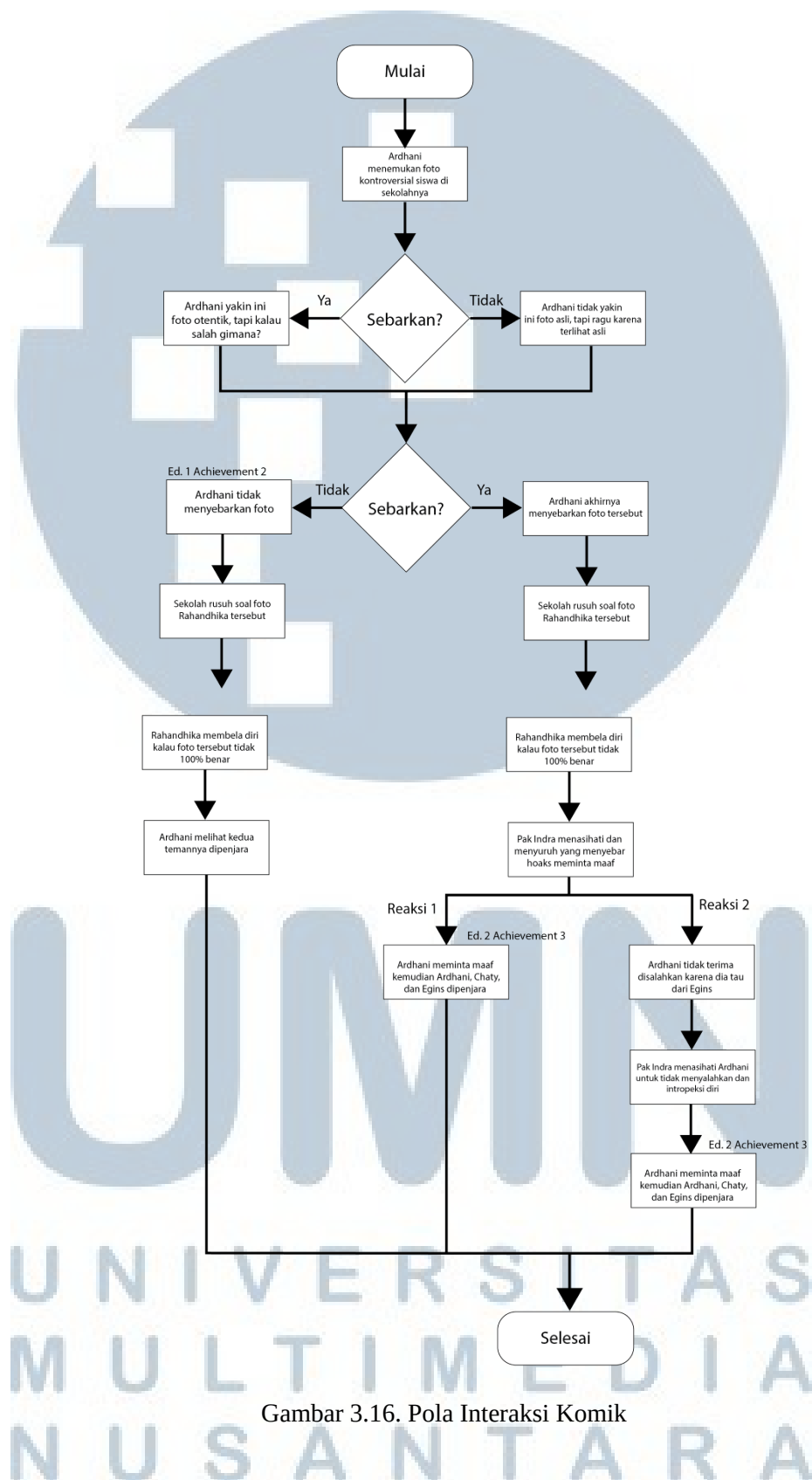
Ardhani, seorang remaja sekolahan yang hobi sekali berselancar di sosial media. Dari awal bangun sampai bangun lagi ia habiskan untuk bermain di HP-nya. Namun, sosial media bukan berarti tanpa bahaya. Ketika Ardhani menemukan artikel yang sangat, sangat kontroversial. Tapi, artikel seperti itu rasanya terlalu bagus untuk sesuatu yang nyata bukan?

3.4.3. **Pola Interaksi**

Dalam menyusun pola interaksi penulis menggunakan teori pola interaksi Tomazewski (2005) dan parameter komik interaktif De Lima et al (2013). Di dalam merancang komik ini, penulis dan tim memilih untuk menggunakan pola *modulated* dari teori Tomazewski. Dengan pola *modulated*, pembaca bisa memengaruhi jalan cerita dari komik ini. Plot yang bercabang ini yang menjadi salah satu interaktivitas pada komik interaktif ini dan didasari oleh cara *plot-based* dari De Lima et al (2013).

Awal cerita komik dimulai dari Ardhani yang menemukan berita mengenai ketua OSIS di sekolahnya. Dari sana, Ardhani bisa memilih untuk menyebarkan berita tersebut atau tidak. Pilihan pengguna sebagai Ardhani akan memengaruhi akhir cerita yang didapatkan. Berikut skema interaksi di dalam komik interaktif ini:





Gambar 3.16. Pola Interaksi Komik

3.4.4. *Storyboard*

Tahap selanjutnya dari *ideate* yang penulis lakukan adalah membuat *storyboard*. *Storyboard* dibuat guna memberi gambaran visual dari *script*. *Storyboard* juga penulis gunakan untuk menandai bagian komik yang akan diberikan interaksi. Berikut adalah beberapa contoh dari *storyboard* komik interaktif oleh penulis. Hasil akhir komik berbentuk panjang ke bawah. Tetapi dalam pembuatan *storyboard* penulis memisahkan halaman komik yang memanjang menjadi beberapa bagian agar lebih mudah dipahami.





Gambar 3.17. Storyboard
 (Alifirani dan Angelita, 2017)

Interaksi hanya dilakukan pada panel-panel tertentu sebagaimana yang ditunjukkan pada gambar di atas. Interaksi dilakukan dengan menekan panel yang ditandai. Interaksi akan berupa animasi pada panel. Interaksi serupa juga dapat

dijumpai pada komik interaktif The Avengers – Iron Man Mark VII (2013), Netwars – The Butterfly Effect (2015), dan Tell Me Your Secrets (2017).

3.4.5. Interaksi pada Panel

Salah satu bentuk interaksi di komik digital interaktif “S(h)aring” adalah interaksi pada panel. Interaksi pada panel berupa panel yang bisa mengeluarkan animasi bila ditekan. Hal yang membedakan panel interaktif dengan panel biasa adalah ada tanda khusus untuk panel interaktif. Tujuan diberikan interaksi pada panel adalah untuk menjelaskan adanya perubahan momen atau waktu dan untuk memotong penjelasan yang membutuhkan jumlah gambar yang banyak atau gambar yang panjang.



Gambar 3.18. Tiga Panel Interaktif Pertama yang Dijumpai Pengguna (S(h)aring, 2018)

Saat pengguna pertama mengakses halaman komik, pengguna akan menjumpai tiga panel di atas. Ketiga panel tersebut berfungsi sebagai petunjuk

bagi pengguna kalau akan ada sesuatu yang terjadi bila menekan panel-panel dengan tanda khusus. Ketiga panel tersebut juga merupakan salah satu contoh panel interaktif yang menjelaskan adanya perubahan momen atau waktu. Panel lampu memberikan perubahan momen kamar dengan lampu menyala dan mati. Sementara panel ponsel memberikan informasi bahwa waktu telah berlalu dengan ditandai baterai ponsel yang penuh. Panel PR pun menunjukkan bahwa ada waktu yang berlalu yaitu di antara PR belum beres menjadi beres.

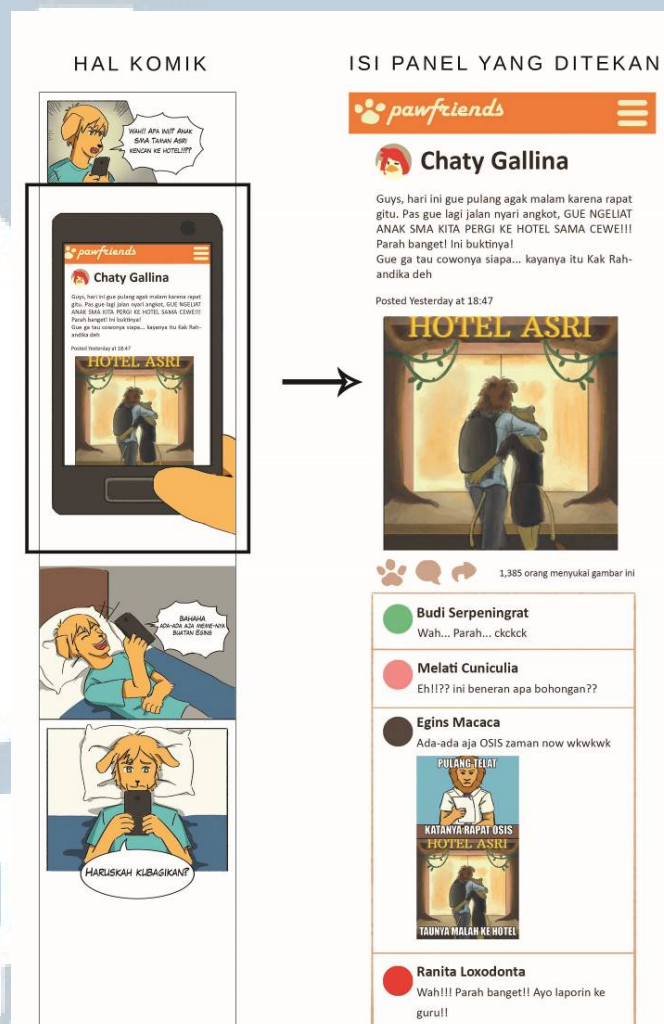


Gambar 3.19. Panel Alarm
(S(h)aring, 2018)



Gambar 3.20. Panel Rapat OSIS
(S(h)aring, 2018)

Contoh lain panel yang menginformasikan perubahan momen atau waktu adalah panel alarm (gambar 3.19) dan panel rapat OSIS (gambar 3.20). Bila gambar 3.19 ditekan maka Ardhani yang tertidur akan bangun karena ada bunyi alarm. Ini menandakan adanya perubahan waktu dari Ardhani tidur lalu terbangun. Sementara gambar 3.20 menggambarkan adanya perubahan momen. Perubahan momen terlihat dari momen anggota OSIS rapat mengenai status Rahandika sampai mereka mengambil suara.



Gambar 3.21. Panel dengan Gambar Panjang
(S(h)aring, 2018)

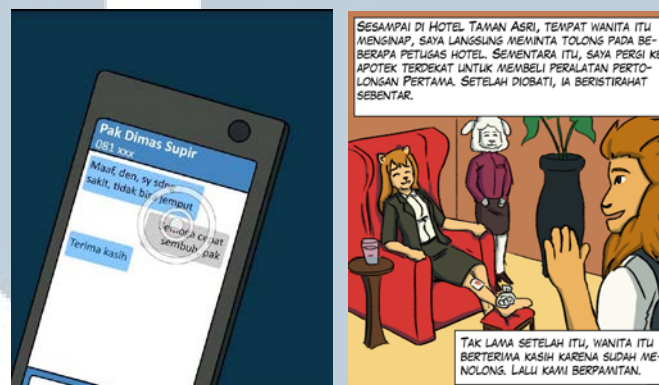


Gambar 3.22. Panel dengan Gambar Banyak
(S(h)aring, 2018)

Jenis panel interaktif selanjutnya adalah untuk memotong penjelasan yang membutuhkan jumlah gambar yang banyak atau gambar yang panjang. Contoh gambar 3.21 adalah pengaplikasian panel interaktif pada gambar yang panjang. Sementara gambar 3.22 adalah contoh panel interaktif bagi penjelasan yang membutuhkan jumlah gambar yang banyak. Alasan kedua jenis panel tersebut tidak dibuat statis adalah karena ruang yang dibutuhkan akan sangat banyak dan halaman komik akan semakin panjang sehingga membuat pembaca bosan. Interaksi yang diterapkan pada panel yang seperti gambar 3.21 adalah *auto scroll* sementara pada panel seperti gambar 3.22 diberikan *auto swipe*.

Tetapi mayoritas peserta *Focus Group Discussion* pada tanggal 17 November 2017 mengatakan bahwa mereka menginginkan interaksi lain selain menekan panel. Untuk itu, *auto scroll* dan *auto swipe* kemudian ditiadakan menjadi *scroll* dan *swipe* secara manual. Tetapi setelah diujicoba hal tersebut tidak efektif karena ketika membaca komik juga melakukan *scrolling* sehingga sering terjadi *human error* karena layar *handphone* yang sempit. Tetapi *auto*

swipe sendiri juga tidak efektif karena berdasarkan *Alpha Testplay* pada tanggal 21 dan 23 Desember 2017, *auto swipe* bisa membuat pengguna yang lambat membaca merasa kesulitan. Oleh karena itu, *auto swipe* diganti menjadi panel yang bisa ditekan berkali-kali untuk mengganti gambar. Untuk memberitahu bila panel tersebut sudah sampai gambar terakhir, gambar paling akhir tidak diberikan tanda.



Gambar 3.23. Gambar Pertama dan Terakhir pada Panel *Flashback* Rahandika
(S(h)aring, 2018)

Dalam merancang interaksi pada panel ada beberapa hal yang perlu dipertimbangkan. Salah satunya adalah memastikan agar panel yang mengandung informasi penting tidak terlewat. Oleh sebab itu, panel yang mengandung informasi penting dibuat selebar layar ponsel dan memenuhi sebagian besar layar sehingga sulit untuk terlewat.

Hal lain yang harus dipertimbangkan adalah menentukan kapan panel hanya ditekan sekali dan kapan panel bisa ditekan berkali-kali sampai kembali ke gambar awal. Dalam merancang interaksi pada panel, penulis menentukan bahwa panel bisa ditekan sekali bila ada perubahan kondisi; seperti gambar 3.19 di mana

awalnya alarm masih mati dan Ardhani masih tidur menjadi alarm bunyi dan Ardhani terbangun. Sementara panel yang bisa ditekan berkali-kali adalah panel-panel yang mengandung banyak informasi seperti gambar 3.22 sehingga pengguna bisa dengan mudah kembali ke gambar awal jika butuh membaca ulang.

3.4.6. Suara

Selain interaksi, suara juga ditemukan di berbagai macam komik interaktif. Penambahan unsur suara juga bisa dilakukan guna membangun rasa ketertarikan pembaca untuk membaca komik ini. Berikut adalah daftar suara yang dibutuhkan untuk mendukung komik interaktif ini:

Tabel 3.2. Daftar Suara yang Digunakan

Jenis	Act	Suara
Latar	1-4	- Suara menguap - Suara bingung - Suara suasana malam tenang - Suara notifikasi - Suara jeng-jeng
	5	- Suara deg-degan - Suara gumaman
	6-8	- Suara burung berkicau - Suara keramaian - Suara musik kelam - Suara bel berbunyi
	9	- Suara keramaian - Suara tegang

Interaksi (SFX)		- Suara petir
	10A	- Suara keramaian - Suara menghela napas
	10B-12	- Suara musik kelam - Suara petir - Suara deg-degan - Suara geraman singa
	1-4	- Suara tombol lampu - Suara baterai HP penuh - Suara menulis
	6-8	- Suara alarm - Suara notifikasi masuk - Suara keramaian
	9	- Suara keramaian
	10B-12	- Suara menangis - Suara kaget - Suara petir

3.4.7. Warna

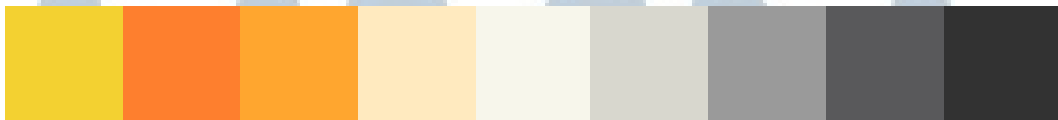
Warna juga merupakan suatu hal yang penting di dalam desain. Penentuan warna pada sub-bab ini digunakan untuk menentukan warna *user interface* (UI). Dalam menentukan warna, penulis menggunakan referensi ilustrasi mengenai Yellow Page. Dalam seminar Prof. Davis, Yellow Page atau Yellow Journalism sendiri adalah salah satu cikal bakal hoaks dan disebut seperti itu karena dicetak di kertas berwarna kuning.



Gambar 3.24. Ilustrasi Mengenai *Yellow Page*

(<http://publicdomainreview.org/collections/yellow-journalism-the-fake-news-of-the-19th-century/>, 2017)

Dari gambar tersebut penulis mendapat dua warna utama yaitu kuning dan oranye. Kedua warna tersebut memiliki kesan ‘waspada’ yang bisa membuat pengguna menjadi hati-hati terhadap konten hoaks. Kedua warna tersebut kemudian diberikan berbagai macam varian *saturation* dan *brightness* untuk menambah palet warna dan kesan.

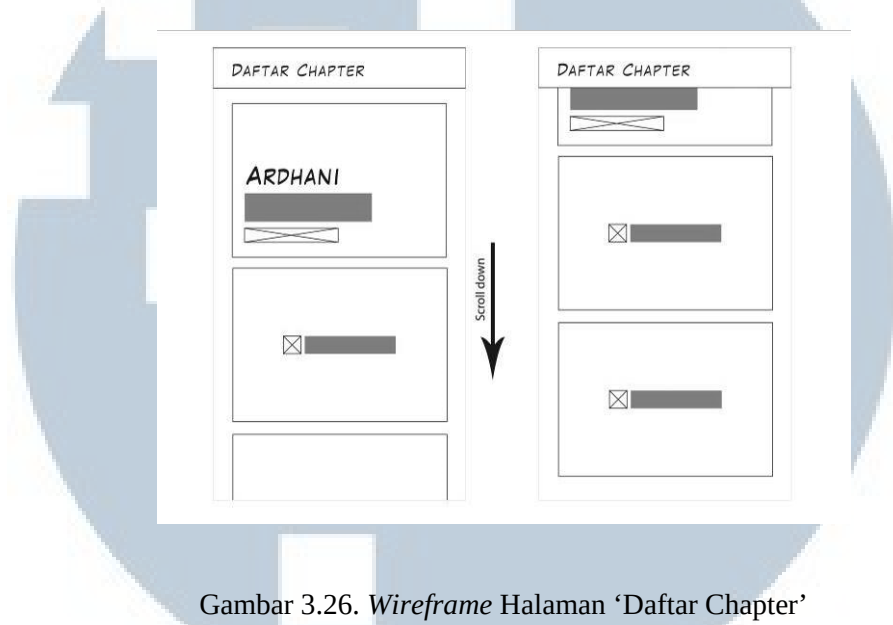


Gambar 3.25. Palet Warna

3.4.8. *Wireframe*

Pembuatan *wireframe* merupakan salah satu tahap *ideate* penulis. Pembuatan *wireframe* juga merupakan salah satu tahap penting dalam *user experience* (UX) menurut Gube (2010). Perancangan didasarkan pada *design pattern* menurut Gube, yaitu mendesain berdasarkan sesuatu yang familiar dengan pengguna. Perancangan *wireframe* dilakukan untuk menyusun tampilan aplikasi S(h)aring.

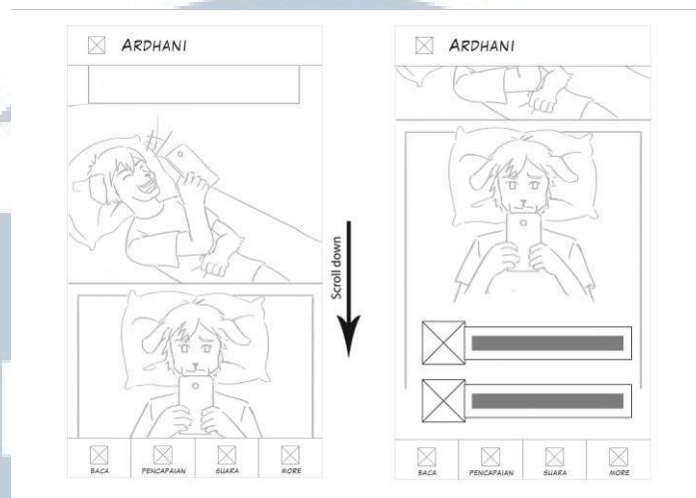
Wireframe yang penulis rancang terdiri dari lima halaman yaitu halaman ‘Daftar Chapter’, ‘Baca’, ‘Pencapaian’, ‘More’, dan ‘Tentang’.



Gambar 3.26. Wireframe Halaman ‘Daftar Chapter’

Halaman ‘Daftar Chapter’ adalah halaman yang pertama dikunjungi pengguna setelah membuka aplikasi S(h)aring. Halaman ‘Daftar Chapter’ terdiri dari satu *header* dengan judul halaman dan satu *body* yang bisa di-*scroll*. Dalam *body* berisi tiga UI chapter yang mengarahkan pembaca menuju cerita yang akan dibaca. Ada dua jenis UI chapter yaitu UI untuk cerita yang terbuka dan UI untuk cerita yang masih terkunci.

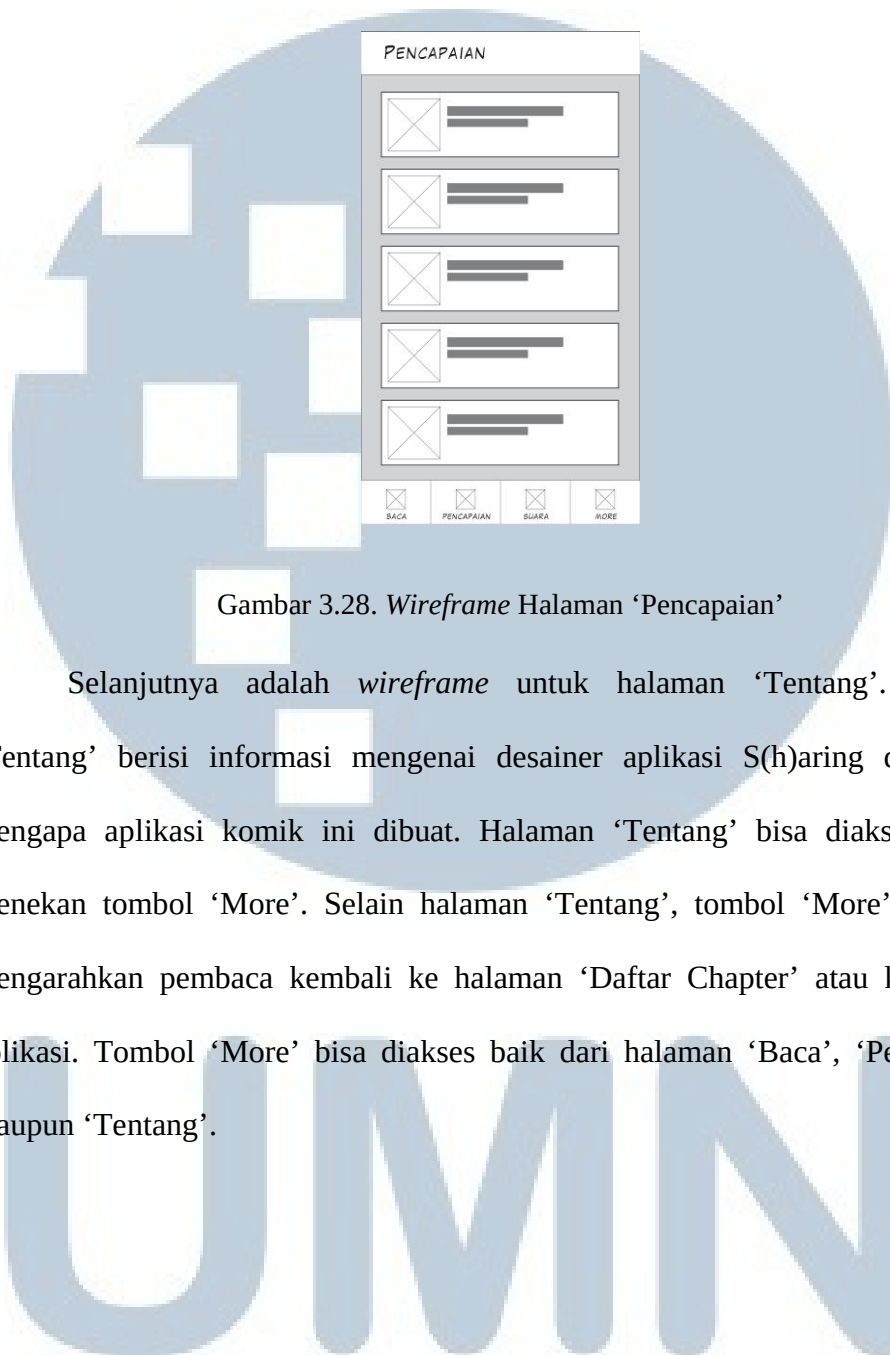
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.27. Wireframe Halaman 'Baca'

Setelah memilih chapter yang akan dibaca, pengguna akan langsung diarahkan pada halaman 'Baca'. Halaman 'Baca' adalah halaman di mana pengguna bisa membaca komik dan berinteraksi. Komik dibaca dengan cara *scroll* ke bawah dan kemudian akan berhenti setelah menemukan pilihan. Pilihan akan membawa pengguna menuju cerita berikutnya. Pengguna bisa mengakses halaman 'Pencapaian'. Halaman pencapaian berisi penghargaan yang pengguna dapatkan untuk mengeksplor cerita S(h)aring.

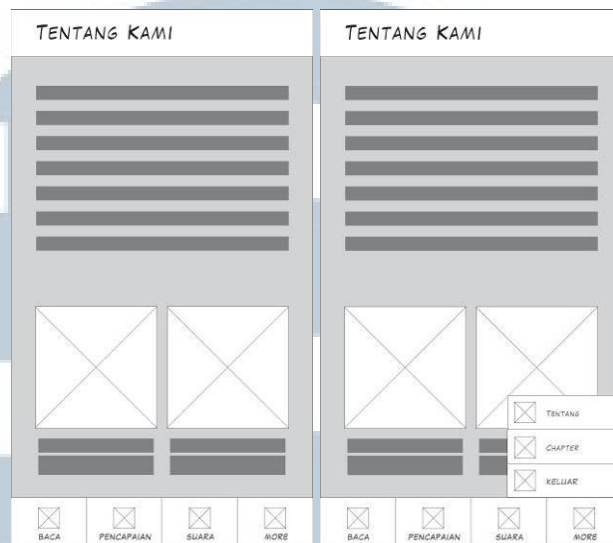
U M N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.28. Wireframe Halaman ‘Pencapaian’

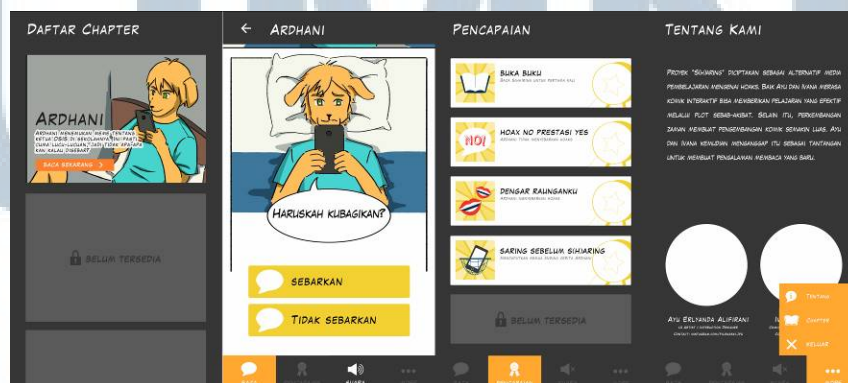
Selanjutnya adalah *wireframe* untuk halaman ‘Tentang’. Halaman ‘Tentang’ berisi informasi mengenai desainer aplikasi S(h)aring dan alasan mengapa aplikasi komik ini dibuat. Halaman ‘Tentang’ bisa diakses dengan menekan tombol ‘More’. Selain halaman ‘Tentang’, tombol ‘More’ juga bisa mengarahkan pembaca kembali ke halaman ‘Daftar Chapter’ atau keluar dari aplikasi. Tombol ‘More’ bisa diakses baik dari halaman ‘Baca’, ‘Pencapaian’, maupun ‘Tentang’.

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



Gambar 3.29. Wireframe Halaman ‘Tentang’ dan Bila ‘More’ Ditekan

Tahap selanjutnya adalah pemberian warna. Warna yang digunakan adalah warna yang sesuai dengan *color scheme*. Pemberian warna menggunakan skala 60:30:10. 60% adalah warna abu-abu gelap. Kemudian 30% lainnya menggunakan warna kuning dan oranye. Kemudian 10% lainnya adalah warna putih. Penggunaan skala ini bertujuan agar pengguna bisa dengan mudah mengidentifikasi isi *wireframe* dan tidak lelah dilihat.



Gambar 3.30. Warna Wireframe

3.4.8.1. Revisi Pertama Wireframe

Revisi pertama *wireframe* dilakukan setelah *forum group discussion* yang diadakan di Universitas Multimedia Nusantara pada tanggal 17 November 2017. Revisi dilakukan pada warna *wireframe*. Sebagian besar responden mengatakan bahwa warna *wireframe* terlalu monoton. Penulis menambahkan warna kuning dalam *color scheme* sebagai warna *header*. Penambahan warna membuat warna *wireframe* tidak monoton dan masih berada dalam satu konsep.

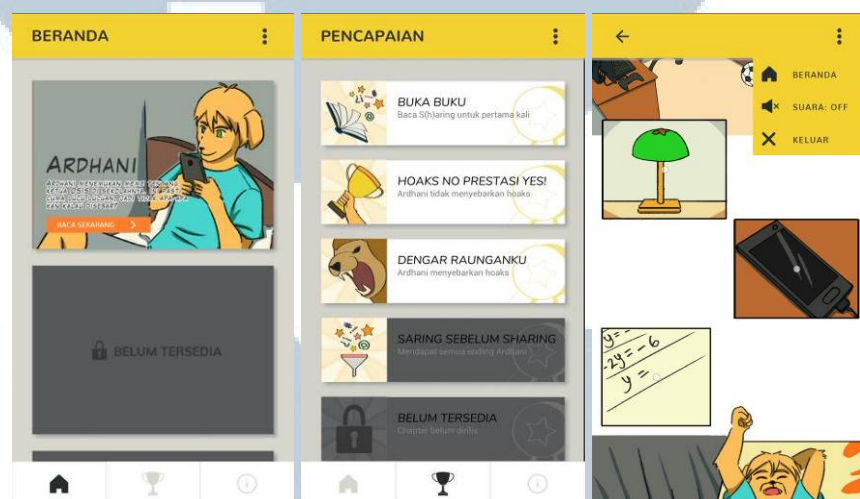


Gambar 3.31. Revisi Pertama Warna Wireframe

3.4.8.2. Revisi Kedua Wireframe

Revisi kedua *wireframe* dilakukan setelah *testplay* pada tanggal 29 November 2017. Pada revisi kedua, penulis mengubah susunan *wireframe* secara keseluruhan. Alasan perubahan desain *wireframe* adalah karena pengaruh kecepatan *loading* data ketika aplikasi diakses. Perubahan terbukti meringankan beban *loading* aplikasi.

Perubahan *wireframe* memengaruhi letak informasi yang terdapat pada suatu halaman. Pada desain *wireframe* yang baru, fitur-fitur utama seperti daftar chapter, pencapaian, dan tentang diletakkan di halaman utama atau Beranda. Dengan begitu, pengguna bisa merujuk pada satu halaman untuk mencari fitur utama. Halaman komik hanya berisi gambar komik sehingga beban *loading* data tidak berat dan pengguna tidak terdistraksi saat membaca komik. Letak *hamburger menu* juga dipindahkan ke atas sehingga lebih konsisten karena pada halaman komik tidak ada *header* bawah atau footer.



Gambar 3.32. Revisi Kedua Wireframe

Revisi juga dilakukan pada warna *wireframe*. Hasil *testplay* menunjukkan bahwa mata pengguna merasa lelah saat memakai aplikasi karena penggunaan kontras yang terlalu kuat. Untuk itu, revisi warna dilakukan pada *wireframe* tetapi masih merujuk pada palet warna pada 3.4.6. Presentase warna pun berubah menjadi 60% adalah warna abu-abu

kekuningan, 30% lainnya menggunakan warna kuning, dan 10% warna putih dan hitam.

3.4.9. *User Interface (UI)*

User Interface (UI) dirancang dengan tujuan agar pengguna bisa mengetahui fungsi suatu tombol. Penulis memilih merancang UI dengan mencampurkan gambar dan tulisan sesuai dengan hasil survei 3.2.1. UI dalam rancangan penulis terbagi dalam enam kategori; UI menu, UI pilihan chapter, *hamburger menu*, UI interaksi panel, UI pilihan, dan *achievement*.

1. UI menu

Dalam merancang UI menu, penulis pertama mengasosiasikan beberapa kata yang sesuai dengan fitur UI dan memilih yang paling sesuai. Dari hasil tersebut, penulis memilih gambar kedua untuk desain UI tombol halaman ‘Baca’ dengan alasan balon kata sering diasosiasikan dengan komik. Desain yang dipilih pun adalah desain flat dengan alasan desain flat mudah dilihat dan diidentifikasi pengguna. Setelah ini, penulis melakukan pewarnaan berdasarkan *color scheme*.



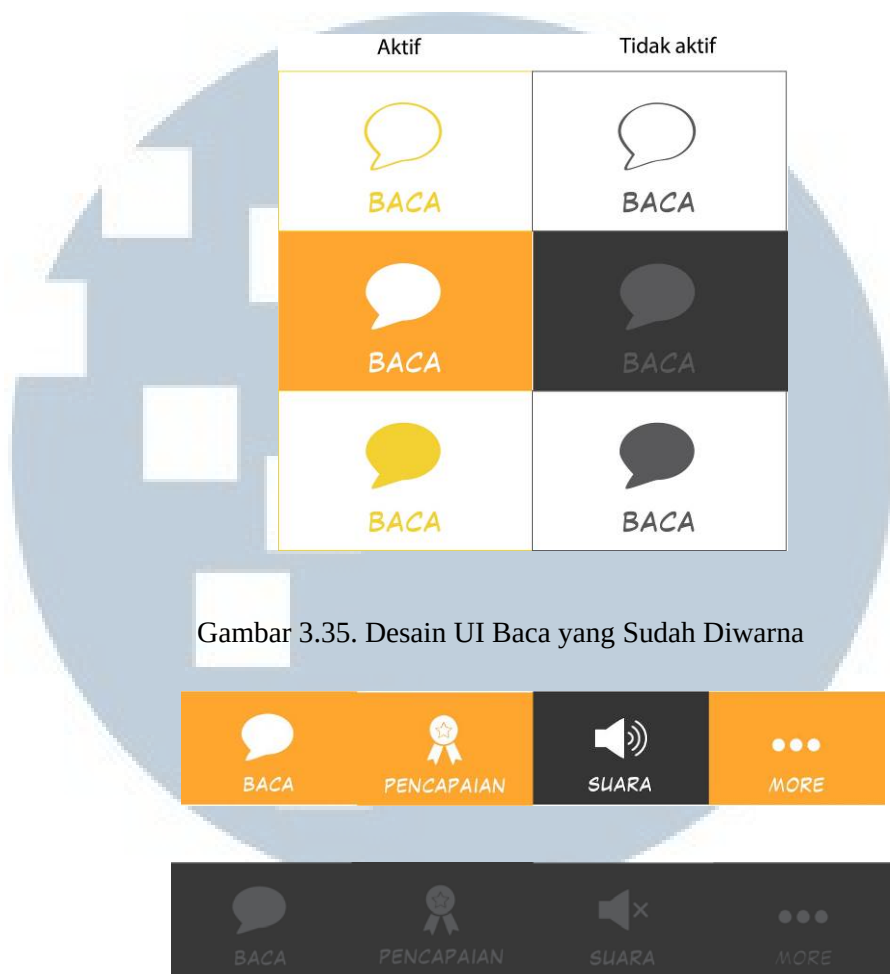
Gambar 3.33. *Brainstorm UI Menu*

Eksplorasi juga dilakukan pada dua tombol di UI menu; yaitu ‘Pencapaian’ dan ‘Suara’. Eksplorasi yang dilakukan mirip dengan UI ‘Baca’ yaitu mengasosiasikan UI tersebut dengan beberapa kata. Dari hasil eksplorasi, UI ‘Pencapaian’ dipilih desain ketiga yaitu medali dan UI ‘Suara’ dipilih yang berbentuk *speaker*.

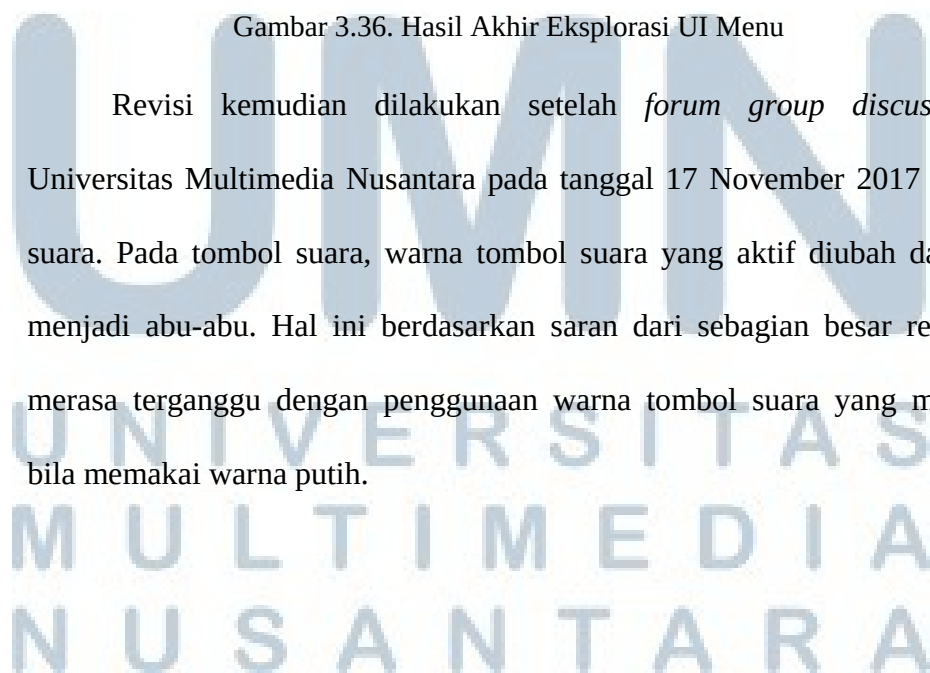


Gambar 3.34. *Brainstorm* UI Menu Lainnya

Penulis memberikan warna berdasarkan dua kategori; aktif dan tidak aktif. Hal ini bertujuan agar pengguna bisa mengetahui halaman yang aktif dan yang tidak aktif. Penggunaan warna yang berbeda antara *foreground* dan *background* digunakan agar ikon bisa terbaca jelas. Penulis akhirnya memilih desain kedua karena kontras sehingga yang lebih terlihat perbedaannya.



Gambar 3.35. Desain UI Baca yang Sudah Diwarna



Gambar 3.36. Hasil Akhir Eksplorasi UI Menu

Revisi kemudian dilakukan setelah *forum group discussion* di Universitas Multimedia Nusantara pada tanggal 17 November 2017 pada UI suara. Pada tombol suara, warna tombol suara yang aktif diubah dari putih menjadi abu-abu. Hal ini berdasarkan saran dari sebagian besar responden merasa terganggu dengan penggunaan warna tombol suara yang mencolok bila memakai warna putih.



Gambar 3.37. Warna Tombol Suara Sebelum dan Sesudah Revisi Pertama

Revisi dilakukan lagi setelah *testplay* di Universitas Multimedia Nusantara pada tanggal 29 November 2017. Revisi terletak pada desain ikon, penggunaan ikon dan tulisan, serta warna ikon. Penggunaan ikon dan tulisan pada UI di menu dinilai tidak berguna dan mengulang. Selain itu, ikon dirasa tidak mewakili fungsi dari tombol tersebut. Oleh karena itu eksplorasi ikon UI menu kembali dilakukan.

Yang ini adalah eksplorasi ikon UI untuk daftar chapter



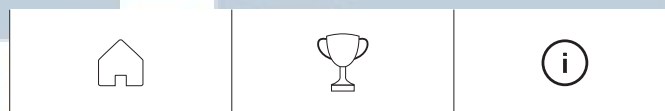
Yang ini adalah eksplorasi ikon UI untuk tentang



Gambar 3.38. Eksplorasi UI Menu Lebih Lanjut

Perubahan *wireframe* juga memengaruhi UI yang terdapat di menu. UI yang terdapat di menu menjadi UI 'Beranda' yang menggantikan daftar chapter, UI 'Pencapaian', dan UI 'Tentang kami'. UI 'Suara' dipindahkan ke dalam *hamburger menu* sementara *hamburger menu* dipindahkan ke dalam *header*. Bentuk yang dipilih untuk UI 'Beranda' adalah bentuk rumah. Bentuk rumah kemudian dimodifikasi sehingga lebih minimalis tetapi masih memiliki

bentuk utama rumah. Untuk ‘Tentang Kami’ dipilih desain kedua yaitu ikon lambang ‘iota’ yang lebih familiar. Sementara UI ‘Pencapaian’ dipilih bentuk medali dari eksplorasi di 3.34 karena bentuk piala lebih familiar sebagai tanda *achievement* di aplikasi lain.



Gambar 3.39. Bentuk Ikon UI Menu Yang Baru

Revisi lain adalah mengenai warna. Mayoritas peserta *testplay* mengatakan bahwa warna desain sebelumnya membuat mata lelah. Desain warna UI menu penulis ubah menjadi desain ketiga pada gambar 3.27. Tetapi warna yang digunakan bukanlah warna oranye tetapi warna kuning yang diubah *hue* dan *saturation*-nya sehingga menjadi seperti gambar 3.32. Warna yang gelap menunjukkan halaman yang aktif dan yang muda menunjukkan halaman yang tidak aktif.

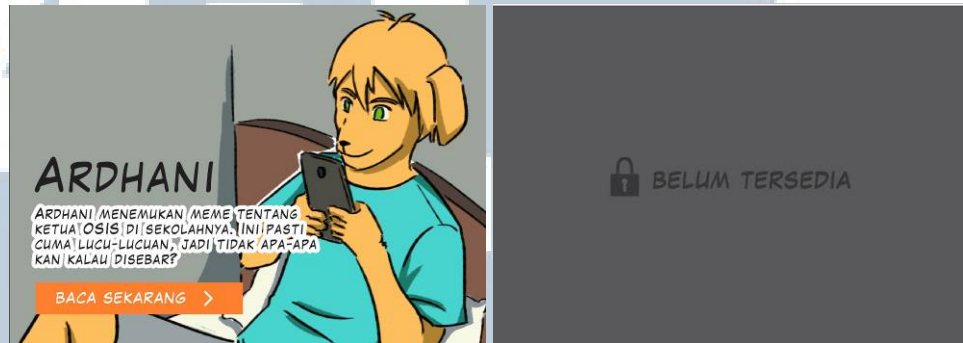


Gambar 3.40. Warna UI Menu yang Baru

2. UI pilihan chapter

Selanjutnya adalah UI pilihan daftar chapter pada halaman ‘Daftar Chapter’. UI daftar chapter memiliki dua kategori yaitu UI untuk chapter yang tersedia dan yang belum. Penulis menggunakan ukuran tombol yang besar agar

pengguna bisa sekaligus membaca sinopsis cerita dari chapter yang akan dibaca.



Gambar 3.41. UI Pilihan Chapter

Revisi kemudian dilakukan setelah *forum group discussion* yang diadakan di Universitas Multimedia Nusantara pada tanggal 17 November 2017. Revisi dilakukan pada tulisan deskripsi pada UI pilihan daftar chapter yaitu mengenai penggunaan *outline*. *Outline* pada deskripsi ditipiskan sehingga deskripsi chapter lebih terbaca.



Gambar 3.42. Revisi UI Pilihan Chapter

Kemudian revisi pada warna *wireframe* membuat UI pilihan chapter harus dilakukan penyesuaian. Penyesuaian dilakukan agar UI pilihan lebih mudah

dibedakan dengan *background*. Untuk itu, *drop shadow* ditambahkan pada UI pilihan chapter.

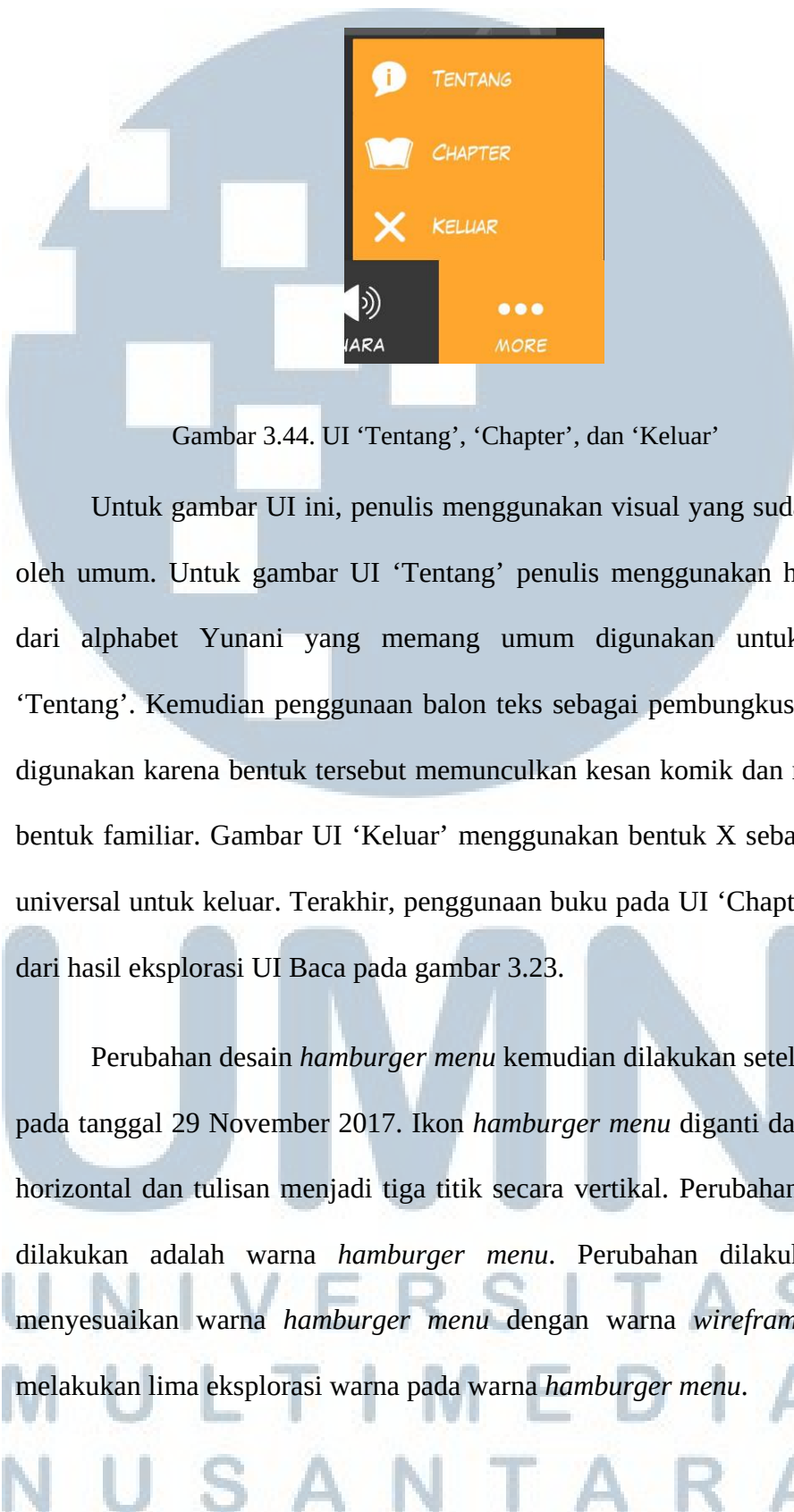


Gambar 3.43. Penambahan *Drop Shadow* pada UI Pilihan Chapter

3. *Hamburger menu*

Selanjutnya adalah *hamburger menu*. Ada tiga UI untuk tombol yang muncul yaitu UI 'Tentang', UI 'Chapter', dan UI 'Keluar'. UI 'Tentang' memiliki fungsi untuk pergi ke halaman 'Tentang'. Sementara, UI 'Chapter' untuk pergi ke halaman 'Daftar Chapter' dan UI 'Keluar' untuk keluar dari aplikasi.

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

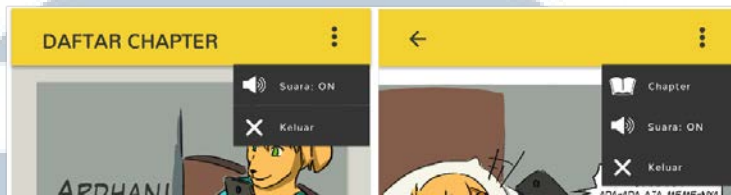


Gambar 3.44. UI ‘Tentang’, ‘Chapter’, dan ‘Keluar’

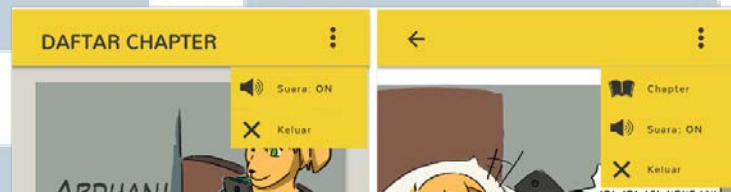
Untuk gambar UI ini, penulis menggunakan visual yang sudah familiar oleh umum. Untuk gambar UI ‘Tentang’ penulis menggunakan huruf ‘iota’ dari alphabet Yunani yang memang umum digunakan untuk halaman ‘Tentang’. Kemudian penggunaan balon teks sebagai pembungkus huruf iota digunakan karena bentuk tersebut memunculkan kesan komik dan merupakan bentuk familiar. Gambar UI ‘Keluar’ menggunakan bentuk X sebagai bentuk universal untuk keluar. Terakhir, penggunaan buku pada UI ‘Chapter’ didapat dari hasil eksplorasi UI Baca pada gambar 3.23.

Perubahan desain *hamburger menu* kemudian dilakukan setelah *testplay* pada tanggal 29 November 2017. Ikon *hamburger menu* diganti dari tiga titik horizontal dan tulisan menjadi tiga titik secara vertikal. Perubahan lain yang dilakukan adalah warna *hamburger menu*. Perubahan dilakukan untuk menyesuaikan warna *hamburger menu* dengan warna *wireframe*. Penulis melakukan lima eksplorasi warna pada warna *hamburger menu*.

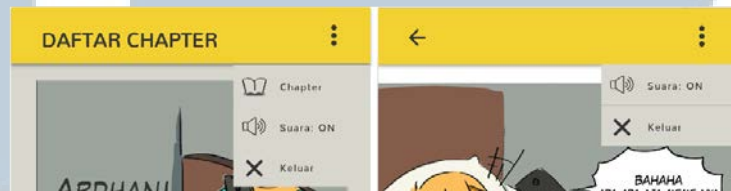
Pilihan 1:



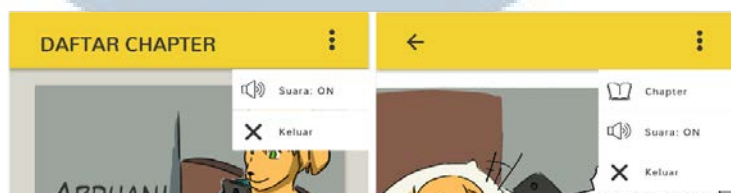
Pilihan 2:



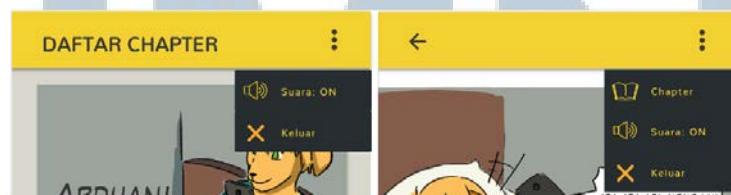
Pilihan 3:



Pilihan 4:



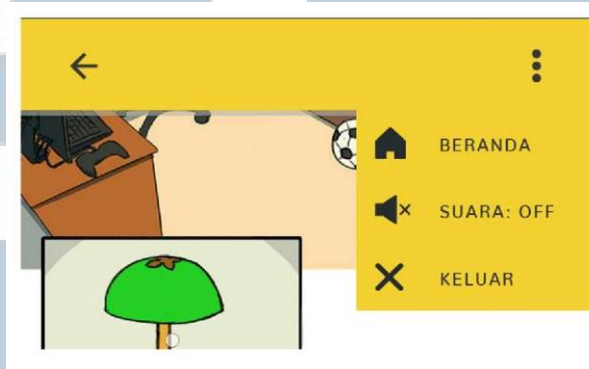
Pilihan 5:



Gambar 3.45. Eksplorasi Warna Revisi *Hamburger Menu*

Dari hasil eksplorasi warna yang dicari adalah warna yang bisa menonjol dari latar apapun di *wireframe* tetapi masih nyaman dilihat di mata. Dari lima eksplorasi desain yang dipilih adalah Pilihan 2 karena warnanya yang kontras dengan mata tetapi masih tidak terlalu melelahkan mata.

Kemudian perubahan terakhir yang dilakukan adalah perubahan isi *hamburger menu* yang menyesuaikan dengan isi *wireframe*. Isi *hamburger menu* menjadi tiga yaitu 'Beranda', 'Suara', dan 'Keluar'. Tiga hal ini dinilai penulis merupakan tiga hal yang penting untuk bisa diakses secara cepat oleh pengguna.



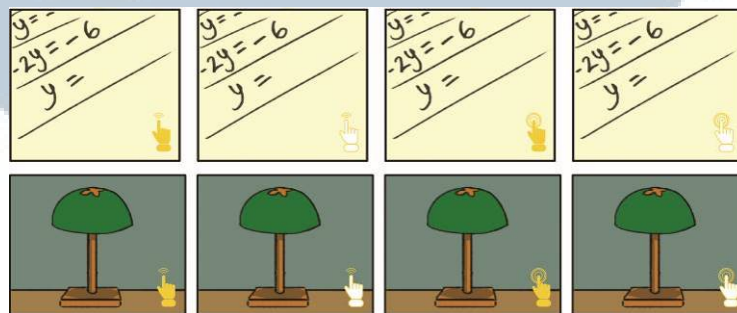
Gambar 3.46. Hasil Akhir *Hamburger Menu*

4. UI interaksi panel

Selanjutnya adalah UI interaksi panel. UI interaksi panel bertujuan untuk memberitahu pengguna bahwa ada interaksi pada panel-panel tertentu. Dalam merancang UI interaksi panel penulis menggunakan referensi gestur tangan menyentuh layar.



Gambar 3.47. Referensi Gestur UI untuk Interaksi
(<http://www.snyar.net/wp-content/uploads/2016/07/507070-phone.jpg>, 2016)



Gambar 3.48. Aplikasi Desain UI untuk Interaksi

Penulis kemudian mengaplikasikan desain tersebut pada panel berwarna terang dan gelap untuk melihat desain yang terlihat jelas. Dari keempat desain, desain nomor 1 dan 3 terlihat paling terlihat jelas karena warnanya yang kontras. Tetapi untuk panel berwarna terang UI untuk interaksi tidak terlihat jelas. Untuk itu penulis menambahkan garis *outline* agar terlihat lebih jelas. Setelah penambahan *outline*, penulis memilih desain nomor dua pada gambar 2.28 karena gambar lingkaran bisa merepresentasikan gelombang oleh tekanan.

Revisi pertama kemudian dilakukan setelah *forum group discussion* di Universitas Multimedia Nusantara pada tanggal 17 November 2017. Revisi meliputi penambahan *outline* pada desain UI panel pada interaksi agar UI lebih kontras dan lebih terlihat. Selain itu, animasi juga digunakan agar pengguna lebih mengerti fungsi dari UI ini.

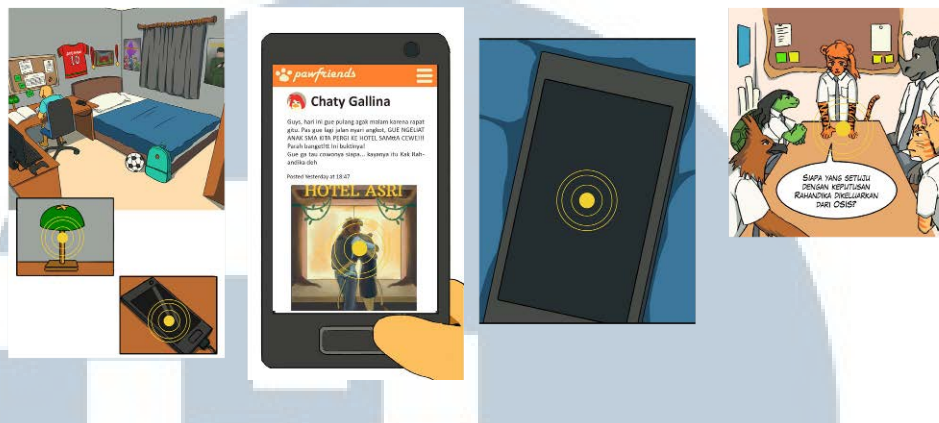


Gambar 3.49. Revisi Pertama Desain UI untuk Interaksi Panel



Gambar 3.50. Animasi UI untuk Interaksi Panel

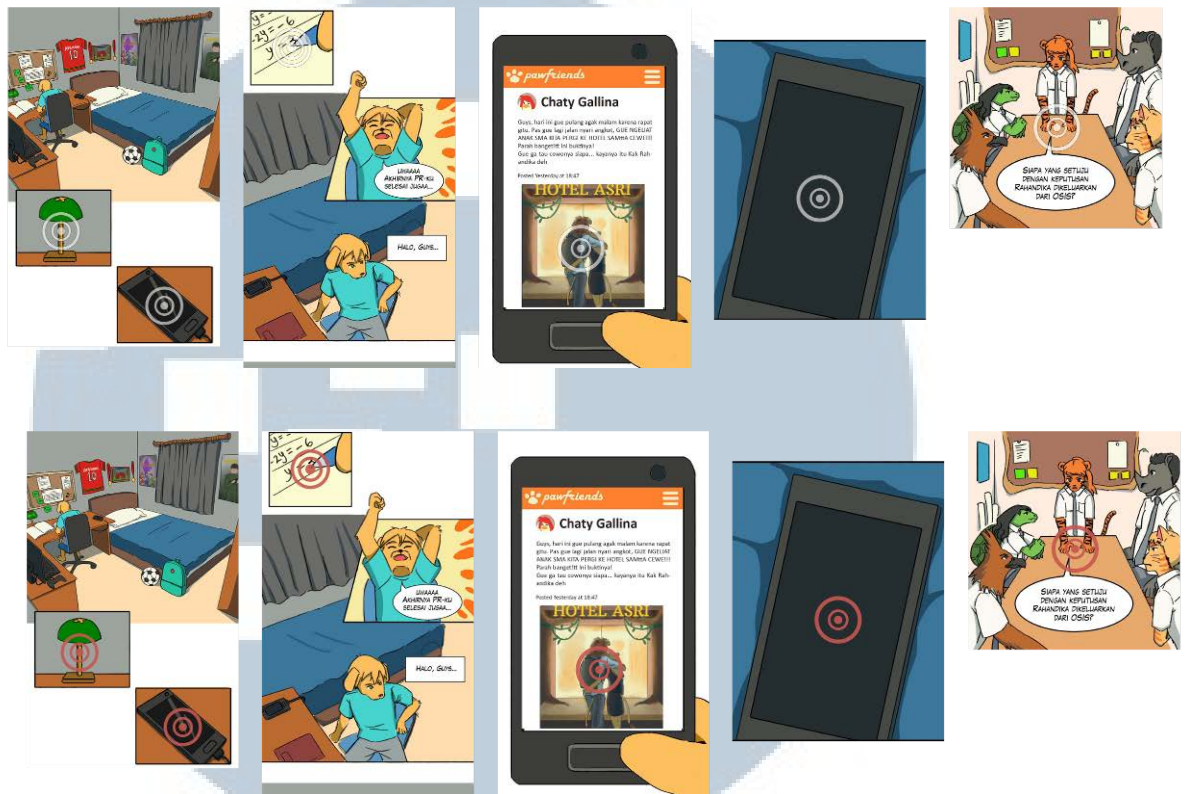
Revisi dilakukan lagi setelah *testplay* di Universitas Multimedia Nusantara pada tanggal 29 November 2017. Pengguna merasa terganggu dengan animasi tangan yang terus menerus berulang dan berjumlah banyak. Selain itu, letak UI yang terletak di bawah panel tidak terlihat pengguna saat *scroll* halaman komik. Untuk itu, penulis melakukan perubahan bentuk, letak, dan ukuran UI.



Gambar 3.51. Perubahan Desain Bentuk UI untuk Interaksi Panel

Desain bentuk UI kemudian diubah dengan hanya mengambil bentuk gelombang yang ada pada desain sebelumnya. Ukuran UI diperbesar dan diletakkan di tengah panel agar lebih terlihat oleh pengguna. Tetapi garis UI yang terlalu tipis membuat UI masih kurang terlihat. Selain itu, warna UI juga hampir tidak bisa dibedakan dengan *background*.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



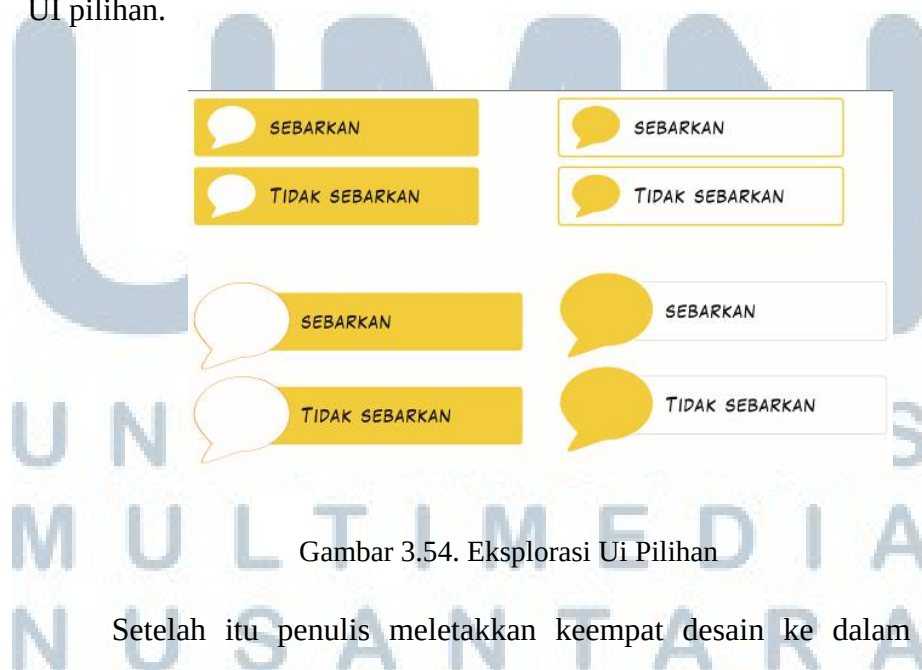
Gambar 3.52. Eksplorasi Warna UI untuk Interaksi Panel

Eksplorasi warna dilakukan untuk mencari warna yang sesuai agar UI lebih terlihat. Kedua warna sama-sama diberikan *opacity* 60% agar *background* masih terlihat. Pada eksplorasi, terlihat warna yang lebih kontras adalah penggunaan warna merah yang diberi pada UI. Tetapi pada saat diaplikasikan di dalam aplikasi, warna merah hanya mencolok pada panel-panel yang berwarna cerah. Sementara pada panel yang berwarna gelap dan atau memiliki turunan warna merah, UI menjadi lebih sulit dibedakan karena warna yang mirip. Karena itu warna putih yang diberikan dipilih karena lebih mudah teridentifikasi dengan *background* apapun. Terakhir, penambahan animasi dilakukan agar pengguna lebih tahu panel mana yang bisa diinteraksikan.

Gambar 3.53. Animasi UI untuk Interaksi Panel Yang Final

5. UI pilihan

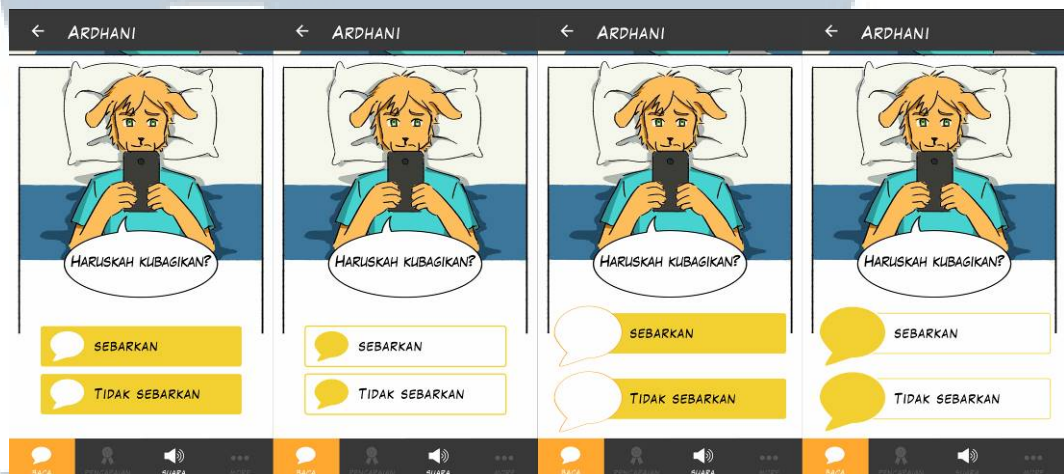
Berikutnya adalah UI pilihan. UI ini berfungsi untuk menginformasikan pengguna mengenai pilihan jawaban yang biasa mereka pilih. Warna diambil dari *color scheme*. Pemilihan warna kuning dan putih dipilih agar menonjol dari visual komik sehingga terbaca oleh pengguna. UI pilihan memiliki bentuk persegi panjang karena persegi panjang memiliki sifat luas dan tegas sehingga mudah teridentifikasi dan tidak terasa penuh saat diletakkan tulisan. Lambang balon kata dipilih sebagai representasi komik dan di dalam komik balon kata adalah media karakter komik untuk berdialog. Berikut adalah eksplorasi dari UI pilihan.



Gambar 3.54. Eksplorasi Ui Pilihan

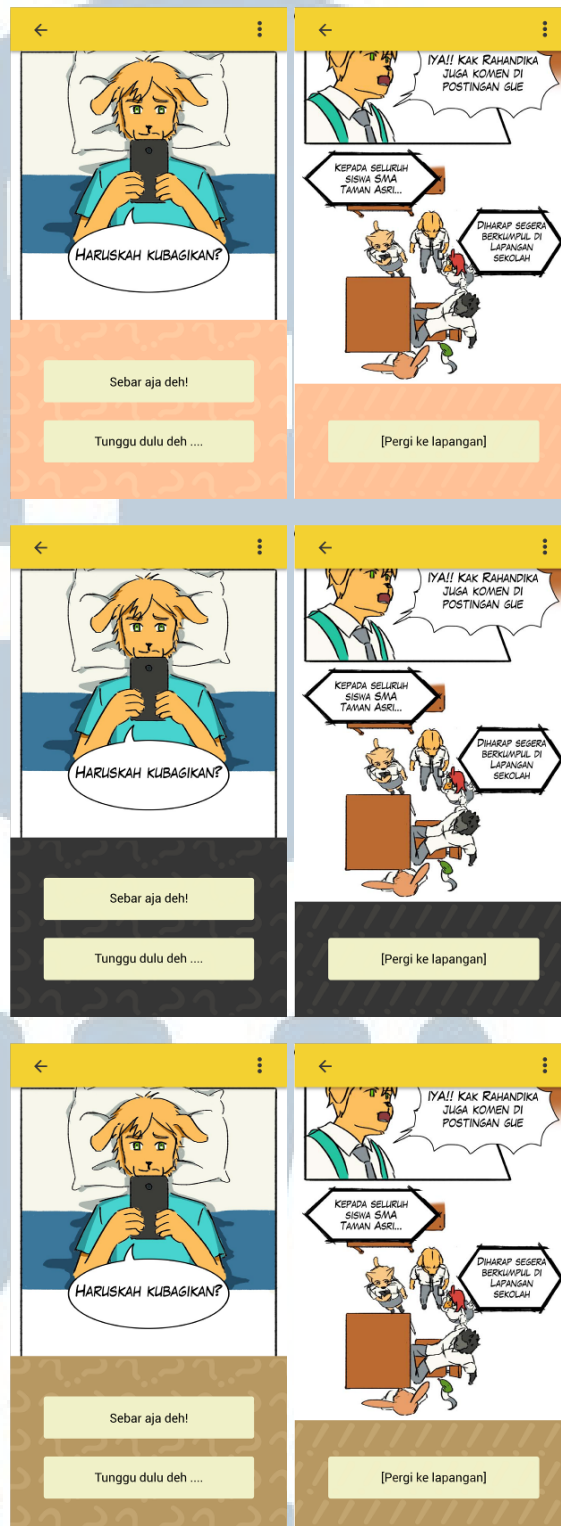
Setelah itu penulis meletakkan keempat desain ke dalam halaman komik. Tujuannya adalah untuk melihat kejelasan dan keterbacaan UI pilihan

di dalam halaman komik. Dari keempat desain UI pilihan, penulis memutuskan untuk menggunakan desain pertama. Alasan pertama adalah tulisan lebih mudah terbaca karena perbedaan warna *background* dan *foreground* yang kontras antar warna tempat tulisan dan tulisan. Kedua, warna UI lebih terlihat jelas pada pengguna tetapi masih menonjol dari halaman komik. Selain itu jarak antar dua pilihan dibuat untuk menghindari salah pilih pilihan.



Gambar 3.55. Aplikasi Desain UI Pilihan pada Komik

Revisi dilakukan setelah *testplay* di Universitas Multimedia Nusantara pada tanggal 29 November 2017. Revisi terdiri atas perubahan desain UI pilihan, warna UI, dan pemberian *background* UI. Pada desain UI, revisi dilakukan dengan menghilangkan gambar balon kata di UI pilihan. Warna UI juga diganti menjadi kuning yang lebih muda agar mata tidak lelah.

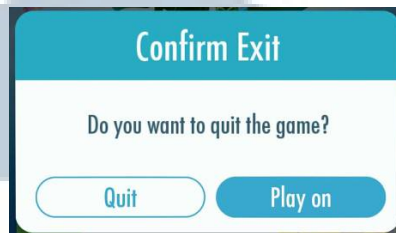


Gambar 3.56. Eksplorasi *Background UI Pilihan*

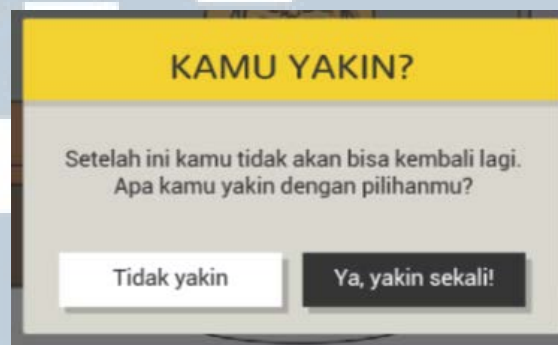
Background UI pilihan ditambahkan untuk membedakan bagian komik dan bagian untuk memilih. Terdapat dua jenis *background* yang didesain yaitu *background* untuk memilih pilihan dan *background* untuk menjalankan satu perintah. Perbedaan keduanya terletak pada motif. Untuk *background* pilihan terdapat motif tanda tanya untuk memberi kesan bertanya-tanya dan untuk perintah diberikan motif tanda seru seperti kalimat perintah.

Untuk warna, penulis mendesain tiga alternatif warna. Desain akhir yang dipilih adalah desain nomor dua karena warna *background* membuat UI pilihan lebih menonjol. Selain itu, warna *background* juga kontras dengan warna komik yang dominan putih sehingga lebih mudah dibedakan.

Penambahan desain kemudian dilakukan setelah *Alpha Testplay*. Desain yang ditambah adalah desain *popup* untuk memastikan bahwa pengguna yakin dengan pilihannya. *Popup* juga bertujuan untuk memberitahu pengguna bahwa mereka tidak bisa mengubah pilihan tindakan mereka setelah ini. Warna tombol yang berbeda diaplikasikan pada desain *popup* untuk memberikan *emphasis* pada salah satu pilihan. Pemberian warna tombol yang berbeda mengambil referensi dari desain *popup* di Piano Tiles 2 (2015).



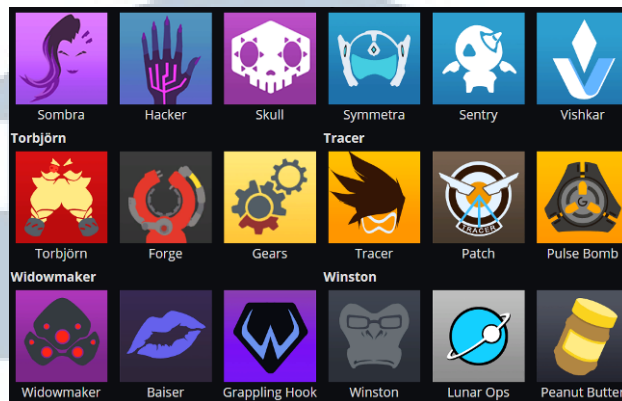
Gambar 3.57. Referensi dari Piano Tiles 2
(Piano Tiles 2, 2015)



Gambar 3.58. *Popup* untuk Memastikan Jawaban Pilihan Pengguna

6. *Achievement*

Terakhir adalah *achievement*. *Achievement* dibuat sebagai bentuk apresiasi terhadap pengguna karena telah mengeksplorasi komik interaktif “S(h)aring”. Ada delapan *achievement* yang tersedia dalam komik ini, tetapi hanya empat yang baru bisa dicapai. *Achievement* bisa didapatkan dengan tiga cara; mengakses komik interaktif S(h)aring untuk pertama kali untuk *achievement* ‘Buka Buku’, mendapatkan *ending* untuk *achievement* ‘Hoaks No Prestasi Yes!’ dan ‘Dengar Raunganku’, dan mendapatkan semua *ending* cerita Ardhani untuk ‘Saring Sebelum S(h)aring’. Empat *achievement* lainnya masih terkunci karena cerita lain masih belum terbuka.

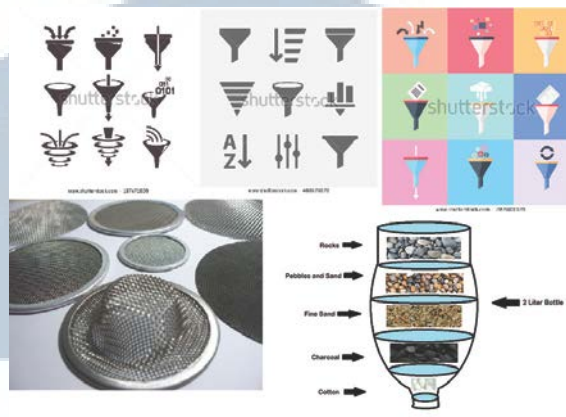


Gambar 3.59. Referensi Ikon dari *Game Overwatch*
(https://overwatch.gamepedia.com/Player_Icons, 2017)

Dalam mendesain ikon *achievement*, penulis menggunakan referensi desain ikon dari *game Overwatch*, yaitu dengan menggunakan warna flat. Hal ini dikarenakan ukuran *achievement* yang tidak terlalu besar sehingga tidak memerlukan banyak detail. Saat merancang *achievement*, penulis menggunakan beberapa referensi gambar dan foto.



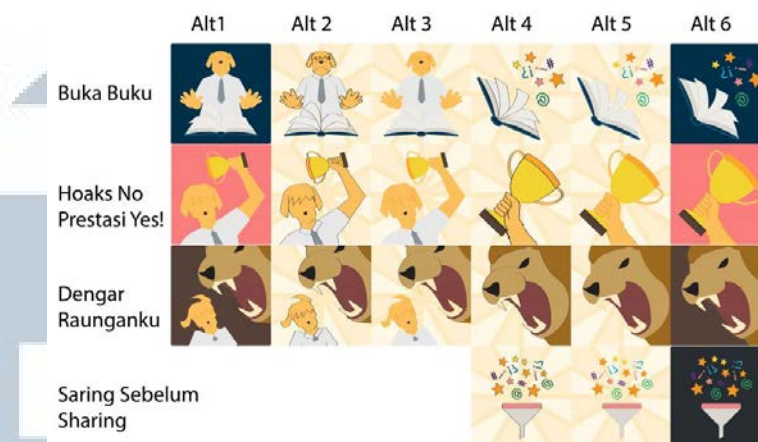
Gambar 3.60. Referensi Desain Ikon *Achievement*
(Genki Mama, 2017; 588ku.com, 2017; shutterstock.com ID:474570319, 2017; alamy.com – FXT2M6, 2017; <http://feelbettereveryday.co.uk/specialisms/stressed>, 2017)



Gambar 3.61. Referensi Desain Ikon *Achievement* Saring Sebelum Sharing
(shutterstock.com ID:197471039, 2017; shutterstock.com ID:468876626, 2017; shutterstock.com ID:282801929, 2017; <https://pxhere.com/en/photo/1012564>, 2017; <https://www.youtube.com/watch?v=ridzf4OoV20>, 2014)

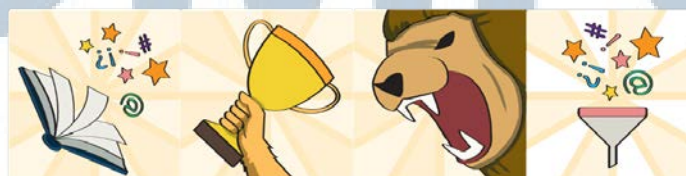
Dari referensi tersebut, penulis melakukan eksplorasi desain ikon *achievement*. Penulis membagi eksplorasi menjadi dua desain; yaitu desain yang ada gambar karakter Ardhani sebagai karakter utama cerita dan desain yang tidak ada karakter Ardhani tetapi mengutamakan ikon. Untuk gaya visual ikon, penulis melakukan tiga eksplorasi gaya visual dan warna.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.62. Eksplorasi Desain Ikon *Achievement*

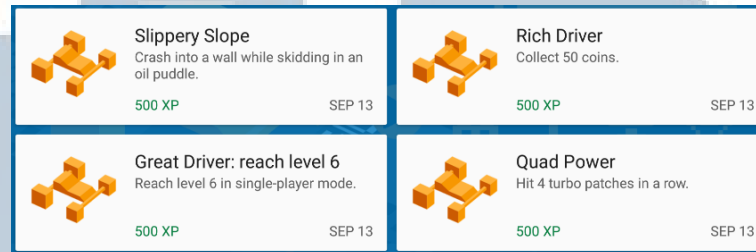
Dari eksplorasi tersebut, penulis memilih desain alternatif empat karena lebih dekat dengan gaya visual komik. Selain itu, penggunaan *outline* juga membuat gambar *foreground* lebih menonjol dari *background*. Tetapi dari desain alternatif 4, penulis masih melakukan beberapa revisi. Diantaranya adalah menambahkan tebal *outline* agar *foreground* lebih menonjol. Kemudian penulis juga menambahkan *shading* sederhana agar dekat dengan gambar visual komik. Revisi lain juga dilakukan pada ikon ‘Saring Sebelum S(h)aring’, yaitu pengurangan barang yang jatuh ke dalam filter. Desain final ikon achievement adalah sebagai berikut:



Gambar 3.63. Desain Final Ikon *Achievement*

Untuk *layout achievement*, penulis mengambil referensi dari *achievement* Google Game. Alasan penulis memilih referensi tersebut adalah

karena achievement Google Game juga memuat ikon *achievement*, judul *achievement*, dan deskripsi *achievement*.



Gambar 3.64. Referensi *Achievement* Google Game

(https://developers.google.com/games/services/android/images/Achievements_Android.png?hl=vi, 2017)

Kemudian dalam merancang *achievement*, penulis menggunakan warna *background* yang berbeda untuk membedakan *achievement* yang telah tercapai dan yang belum tercapai. Penulis menggunakan warna putih untuk *achievement* yang telah tercapai dan warna abu-abu untuk *achievement* yang belum tercapai. Penulis juga menambahkan *drop shadow* pada *achievement* agar *achievement* lebih menonjol dari *background*.

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



Gambar 3.65. Hasil Akhir *Achievement*

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA