

## Bab V

### Tata Visual Desain

#### 5.1 Konten Naskah

Hasil konten naskah meliputi naskah narasi dan juga naskah dialog dalam buku cerita digital. Hasil naskah sendiri merupakan karangan penulis dari hasil adopsi alur cerita dan pemodifikasian pada detil cerita Legenda Batu Menangis.

Tabel 5.1 Konten Naskah  
(Sumber Dokumentasi Penulis)

Halaman	Naskah	Dialog (Audio)
1	Di sebuah Desa tinggalah seorang ibu bersama anak perempuannya yang bernama Nara. Mereka berdua hidup di sebuah rumah sederhana.	-
2	Setiap hari ibunya bekerja di ladang untuk mencukupi kebutuhan hidup sehari-hari.	-
3	Tetapi Nara sangat malas dan egois. Setiap hari ia hanya sibuk bersolek di depan cermin, mengagumi kecantikannya.	<b>Nara</b> : “Nara, nara, kenapa kamu begitu cantik sekali”
4	Melihat anaknya yang malas dan egois, ibunya sangat sedih.	-
5	Hari panen telah tiba, hasil panen sangat banyak sehingga ibunya mengajak Nara untuk membantunya. Tetapi Nara menolak untuk membantu ibunya.	<b>Ibu</b> : “Nak, ayo bantu ibu memanen di ladang” <b>Nara</b> : “Tidak mau! Diluar sangat panas ibu, bisa-bisa nanti kulit putih ku ini berubah jadi terbakar”
6	Dengan sedih dan berat hati ibunya pergi seorang diri untuk memanen di ladang.	-
7	Sore hari menjelang malam, ibunya pulang untuk memasak makan malam.	-

8	Karena lelah ibunya hanya memasak sedikit lauk sederhana.	-
9	Melihat itu, Nara sangat marah. Dengan sabar ibunya mencoba untuk menenangkan anaknya	<b>Nara</b> : “Ibu, ibu kan habis memanen, kenapa kita hanya punya makanan ini sih? Aku maunya makanan yang enak!” <b>Ibu</b> : “Nak, ibu sangat lelah hingga tidak sempat memasak makanan kesukaanmu, bagaimana kalau besok kamu ikut ke pasar saat ibu menjual hasil panen.
10	Mendengar hal itu, Nara sangat senang. Ia membayangkan barang-barang yang akan ia beli.	<b>Nara</b> : “Wah, aku jadi ingin membeli perhiasan baru nih, hmm ohh manik-manik baru juga, sama perias wajah baru deh!”
11	Keesokan paginya, mereka berangkat untuk pergi ke pasar. Ibunya dengan susah payah memikul hasil panennya sendiri. Tetapi Nara tidak membantu ibunya dan sibuk dengan dirinya sendiri.	<b>Nara</b> : “Duh, kok panas banget sih! jangan sampai kulitku jadi terbakar”
12	Di perjalanan, Nara melirik ke arah ibunya. Nara memperhatikan penampilan ibunya yang jauh berbeda dengannya. Ibunya memakai pakaian yang jelek dan lusuh.	<b>Nara</b> : “Ih ibu!Kenapa ibu berpenampilan seperti itu sih! Apa yang akan dikatakan orang nanti!” <b>Ibu</b> : “Maafkan ibu nak, ibu tidak memiliki baju bagus untuk dipakai”
13	Dengan cepat Nara segera berjalan menjauh dari ibunya. Lagi-lagi, ibunya merasa sedih dengan sikap Nara.	<b>Nara</b> : “Ibu nanti jalan jangan dekat-dekat aku loh ya!!”
14	Setelah lama berjalan akhirnya mereka sampai di pasar. Keadaan pasar sangat ramai.	-
15	Saat melewati jalanan pasar, banyak orang yang takjub dengan kecantikan anak perempuan itu. Sehingga banyak yang memujinya.	<b>A</b> : “Wah, cantik sekali” <b>B</b> : “ Seperti dewi” <b>C</b> : “Dia adalah gadis tercantik yang pernah kutemui”
16	Mendengar pujian itu, Nara sangat senang dan juga bangga.	-

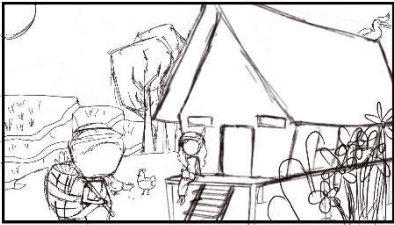
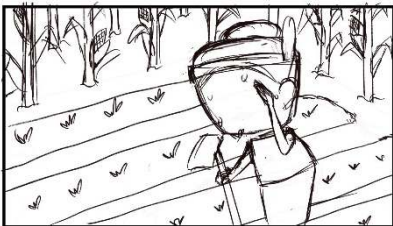

17	Teman-teman Nara mendatangnya. Mereka saling berbincang sedangkan ibunya berada di belakang Nara.	<b>Teman 1</b> : “Wah Nara, kamu cantik sekali hari ini”
18	Mereka saling berbincang hingga akhirnya temannya melirik ke belakang Nara.	<b>Teman 2</b> : “Nara, siapkah itu? Apakah dia ibumu?”
19	Nara pun panik. Ia tidak ingin semua orang tau bahwa itu adalah ibunya.	<b>Nara</b> : “Bukan, dia itu pembantuku, tidak mungkin dia itu ibuku”
20	Nara segera pergi meninggalkan teman-temannya. Dengan hati yang sedih ibunya mengikuti Nara.	-
21	Sesampainya mereka di toko perhiasan. Rupanya pemilik toko juga menanyakan tentang ibu Nara. Nara tetap tidak mau mengakui bahwa itu adalah ibunya.	<b>Pedagang</b> : “Nona cantik, apakah orang ini adalah ibumu” <b>Nara</b> : “Bukan, tentu saja bukan, ibuku tidak mungkin berpenampilan seperti itu”
22	Mendengar hal itu, ibunya tak kuasa menahan rasa sedihnya. Hingga saat mereka berjalan Kembali ke rumah. Ibunya berdoa mengutarakan isi hatinya.	<b>Ibu</b> : “Ya Tuhan, berkali-kali aku harus merasa sedih karena perlakuan anak ku. Mohon hukum dia agar ia sadar akan perbuatannya itu!”
23	Tiba-tiba langit menjadi gelap. Angin bertiup kencang dan terdengar suara gemuruh petir. Tiba-tiba terdengarlah suara dari langit.	<b>Tuhan</b> : “Nara, kamu telah durhaka terhadap ibu yang membesarkanmu dengan kasih sayang. Aku akan menjawab doa ibumu. Maka jadilah kamu batu”
24	Nara pun ketakutan mendengar suara itu. Saat ia berjalan tiba-tiba kakinya tidak bisa digerakkan. Ia melihat ke bawah dan kaget dibuatnya.	<b>Nara</b> : “Apa yang terjadi? Ibu? Ibu? Tolong aku”
25	Tubuh Nara perlahan berubah menjadi batu. Ibunya hanya bisa menangisi anaknya.	<b>Nara</b> : “Ibu, maafkan aku. Aku telah durhaka dan tidak sopan. Kumohon maafkan aku ibu” <b>Ibu</b> : “Maafkan aku anak ku, sudah terlambat. Tidak ada yang bisa ibu lakukan”



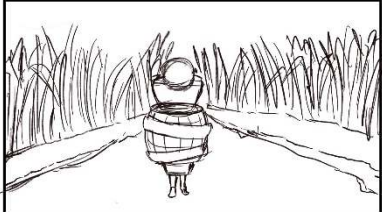
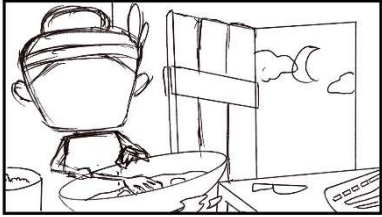
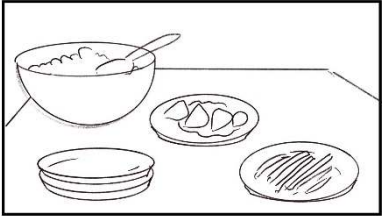
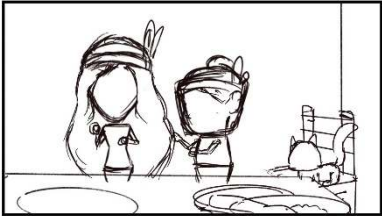
26	Nara sepenuhnya berubah menjadi sebuah batu. Air matanya yang masih tetap mengalir membuatnya dijuluki sebagai Batu Menangis.	-
<b>Nara</b> : Dari kisahku ini, semoga kawan-kawan dapat lebih taat dan menghormati orang tua. Agar tidak bernasib sama denganku. Salam kasih... <b>(Bukan halaman melainkan bentuk Pop-Up)</b>		



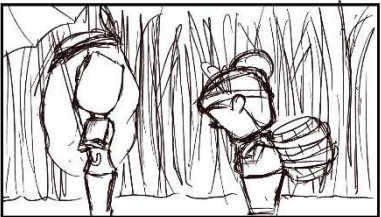
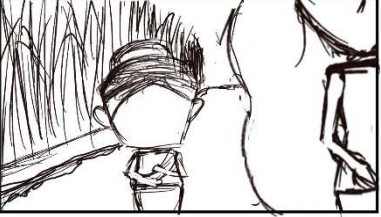
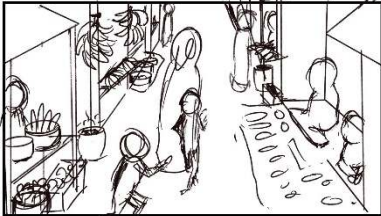
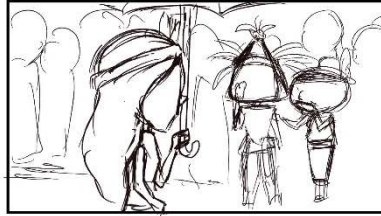
## 5.2 Storyboard





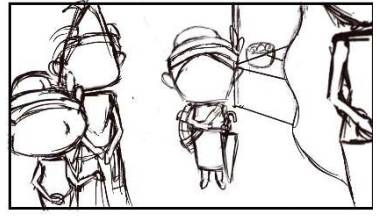
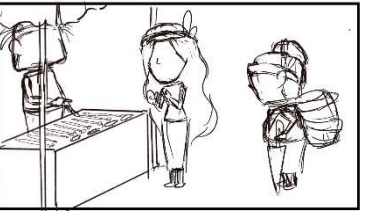
Berikut adalah hasil *storyboard* ilustrasi buku cerita digital Legenda Batu Menangis. Dalam perancangan buku cerita digital Legenda Batu Menangis, pembuatan *storyboard* dapat membantu penulis dalam penjabaran awal bahasa visual dari naskah.


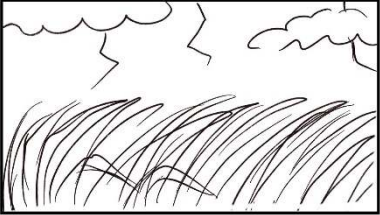


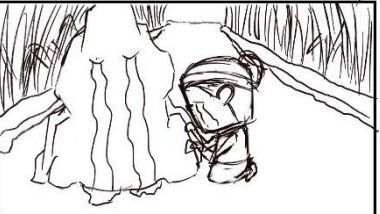
Tabel 5.2 *Storyboard*  
(Sumber Dokumentasi Penulis)

Halaman	Storyboard
1	
2	
3	

4	
5	
6	
7	
8	
9	

10	
11	
12	
13	
14	
15	

16	
17	
18	
19	
20	
21	

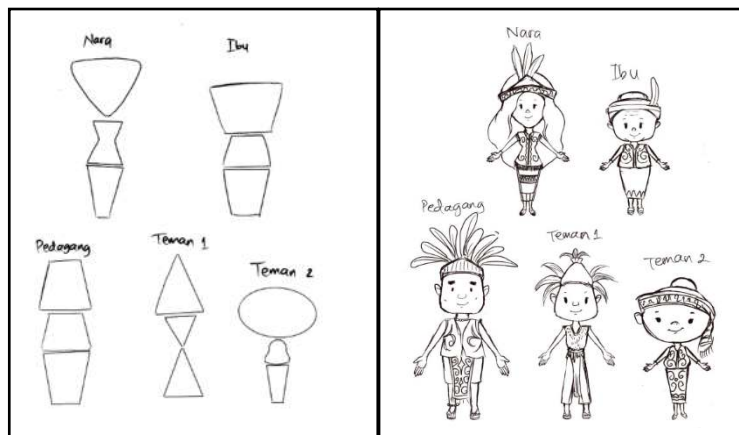
22	
23	
24	
25	
26	

### 5.3 Karakter Desain

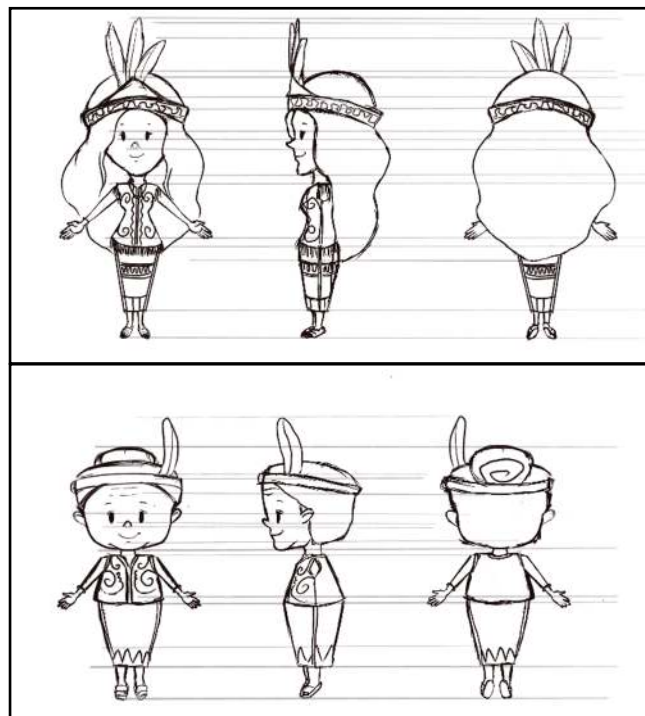
Berikut adalah hasil-hasil dari proses pengembangan karakter desain. Pengembangan karakter desain dimulai dengan mengidentifikasi watak tiap karakter pada naskah sehingga dihasilkan bentuk awal karakter dengan

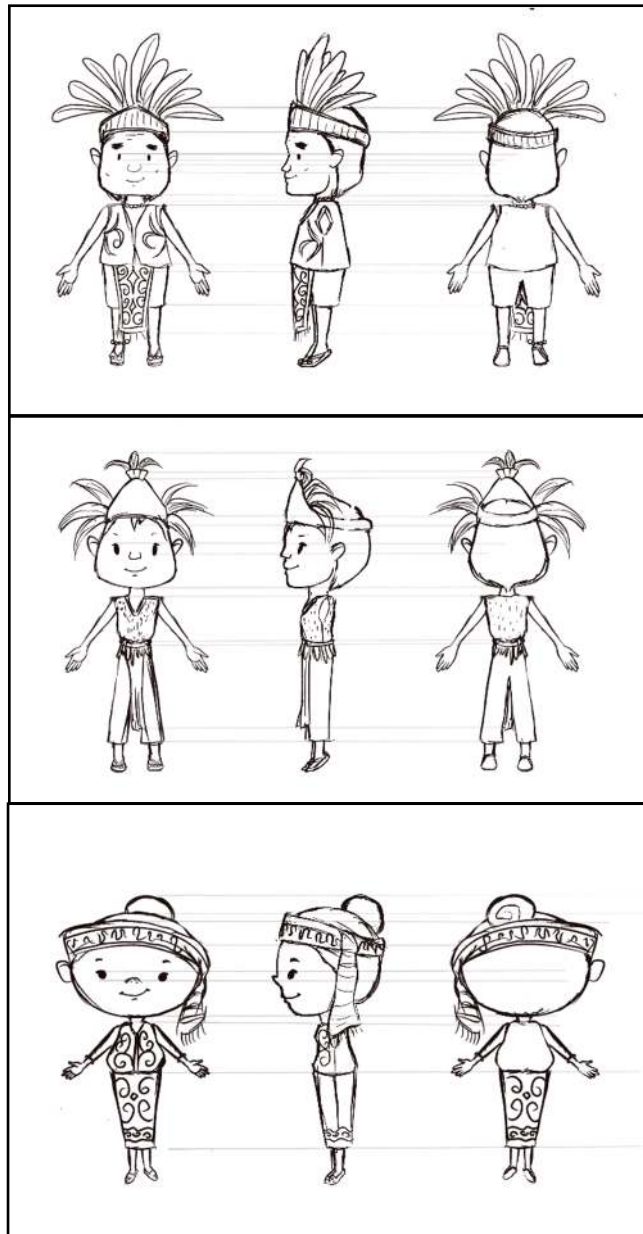


menggunakan prinsip *shape psychology*. Selanjutnya dilakukan tahap sketsa karakter dengan membentuk tubuh tokoh mengikuti patokan bentuk yang sudah dibuat dan diberikan atribut yang penulis adopsi dari hasil riset budaya. Setelah mendapatkan sketsa karakter yang utuh, maka selanjutnya adalah membuat karakter *model sheet* dan *coloring*. Selain itu penulis juga membuat karakter *expression sheet* untuk memperkuat karakter.



Gambar 5.1 Proses Sketsa Karakter  
(Sumber : Dokumentasi Penulis)

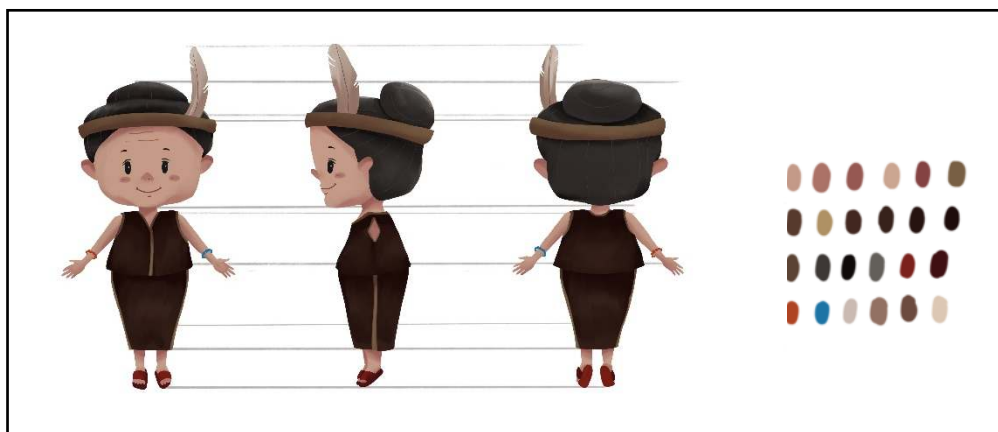




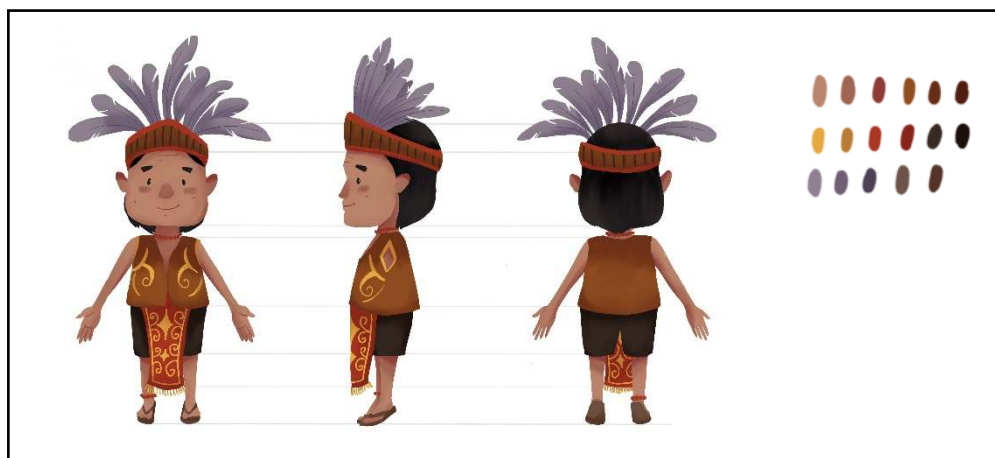
Gambar 5.2 Sketsa *Model Sheet*  
(Sumber : Dokumentasi Penulis)



Gambar 5.3 Desain Karakter Nara  
(Sumber : Dokumentasi Penulis)



Gambar 5.4 Desain Karakter Ibu  
(Sumber : Dokumentasi Penulis)



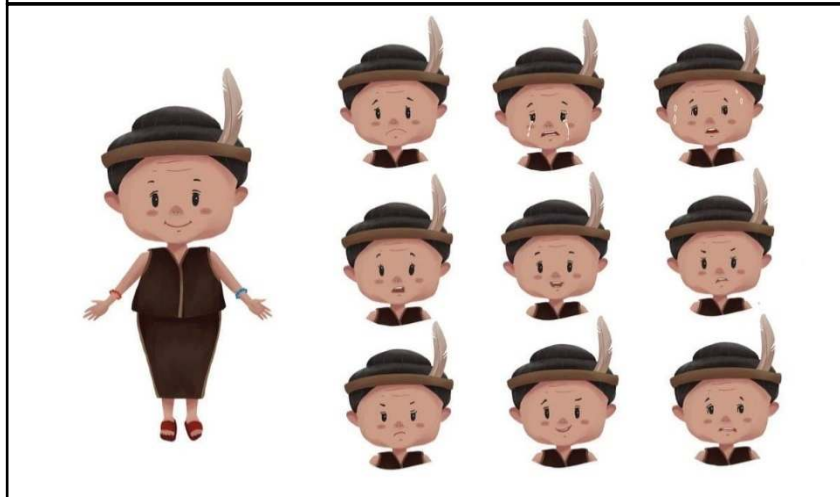
Gambar 5.5 Desain Karakter Pedagang  
(Sumber : Dokumentasi Penulis)



Gambar 5.6 Desaik Karakter Teman 1  
(Sumber : Dokumentasi Penulis)



Gambar 5.7 Desain Karakter Teman 2  
(Sumber : Dokumentasi Penulis)







Gambar 5.8 Karakter *Expression Sheet*  
(Sumber : Dokumentasi Penulis)

#### 5.4 Proses Pewarnaan/ Coloring

Dalam proses pewarnaan penulis menggunakan 3 macam *brush*. Ketiga *brush* yang digunakan merupakan *brush* bawaan dari *software* Procreate. *Brush* pertama yaitu menggunakan Hard brush dari Airbrush set. Hard Brush digunakan sebagai alas atau blok warna *midtones* pada objek agar objek sepenuhnya

membentuk sebuah *shape* padat. Brush selanjutnya yaitu menggunakan *brush* Gloaming dari Drawing set. *Brush* Gloaming memiliki tekstur yang kasar. Tekstur kasar tersebut digunakan untuk menumpuk warna dasar dengan memberikan warna *shadow* dan *highlight*, kemudian akan dirapikan menggunakan *blender* yang juga menggunakan *brush* Gloaming. *Brush* terakhir yaitu Procreate Pencil dari Sketching set. Procreate Pencil digunakan untuk membuat motif pakaian serta detil yang membutuhkan bentuk garis lainnya. *Brush* ini memiliki tekstur yang rapi tetapi tidak terlalu kaku dan padat sehingga pas untuk digunakan dengan tekstur *brush* Gloaming.



Gambar 5.9 *Brush*  
(Sumber : Dokumentasi Penulis)

### 5.5 *Font*

Pada perancangan aplikasi, penulis menggunakan 3 macam *font* yaitu Arima-Madurai Black, Metropolis Medium, dan Gochi Hand. Masing-masing *font* memiliki penggunaan yang berbeda. Arima-Madurai Black digunakan sebagai *font* teks dalam aplikasi seperti *logotype*, teks *persuasive*, dan teks *response* pada saat memainkan game. *Font* Metropolis Medium digunakan untuk teks narasi pada buku cerita. Sedangkan *font* Gochi Hand digunakan untuk perancangan media pendukung yaitu *cover coloring book* dan teks pada *sticker*.



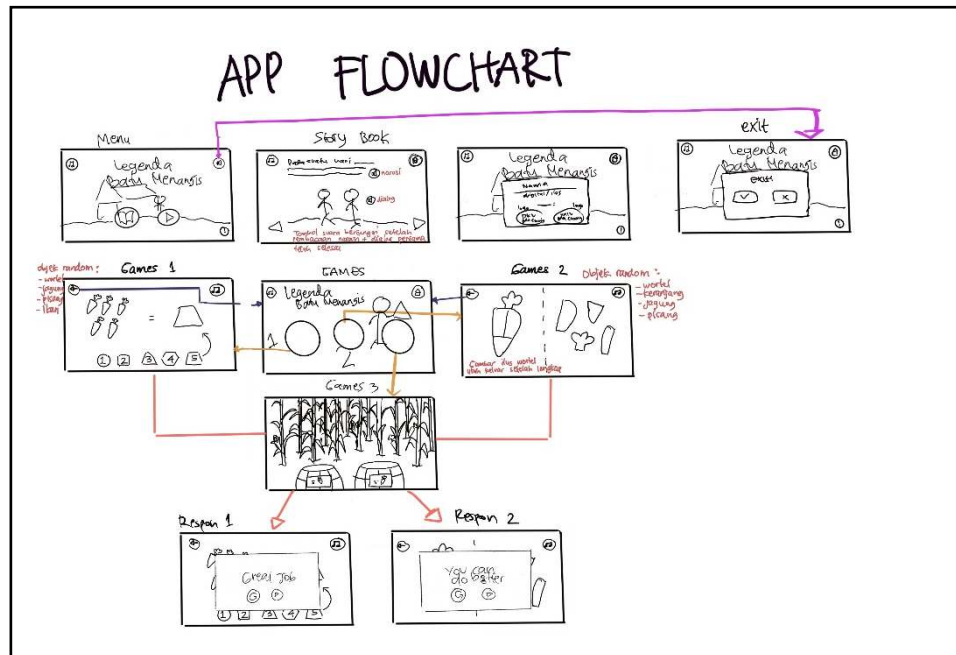
(Sumber Dokumentasi Penulis)

Gambar 5.10 *Font* Pada Perancangan

## 5.6 Desain Aplikasi

### 5.6.1 Sketsa Flowchart

Pada perancangan aplikasi, penulis membuat sketsa *flowchart* untuk mengetahui alur pembuatan aplikasi. Pembuatan sketsa juga membantu dalam mendata kebutuhan aset-aset aplikasi.



Gambar 5.11 Sketsa Flowchart  
(Sumber : Dokumentasi Penulis)

### 5.6.2 Aset Aplikasi

#### a. Logotype

*Logotype* digunakan sebagai *branding* sekaligus judul dari aplikasi buku cerita digital interaktif Legenda Batu Menangis. Hasil dari *logotype* diletakkan pada *home page*. *Logotype* yang dibuat menggunakan font Arima-Madurai Bold.



Gambar 5.12 Aset Logotype  
(Sumber : Dokumentasi Penulis)
















b. Aset Tombol

Dalam perancangan sebuah aplikasi dibutuhkan tombol *icon* sebagai alat perintah dalam menjalankan aplikasi. Berikut adalah hasil aset tombol *icon* yang akan dijabarkan dengan keterangan letaknya pada laman tertentu serta fungsinya.

Tabel 5.3 Aset Tombol  
(Sumber : Dokumentasi Penulis)

No	Tombol		Nama	Fungsi
	Tidak Ditekan	Ditekan		
1			Tombol <i>volume</i>	Mengatur <i>volume</i> suara pada aplikasi
2			Tombol <i>exit</i> aplikasi	Keluar dari aplikasi
3			Tombol buku cerita digital	Menuju ke laman buku cerita
4			Tombol <i>game</i>	Menuju laman menu <i>game</i>
5			Tombol <i>yes</i> <i>exit</i>	Menyetujui keluar dari aplikasi
6			Tombol <i>no</i> <i>exit</i>	Membatalkan keluar dari aplikasi
7			Tombol info <i>credit</i>	Menuju ke laman <i>credit</i>
8			Tombol <i>back</i>	Kembali ke menu <i>game</i>
9			Tombol <i>home</i>	Untuk kembali ke <i>Homepage</i>

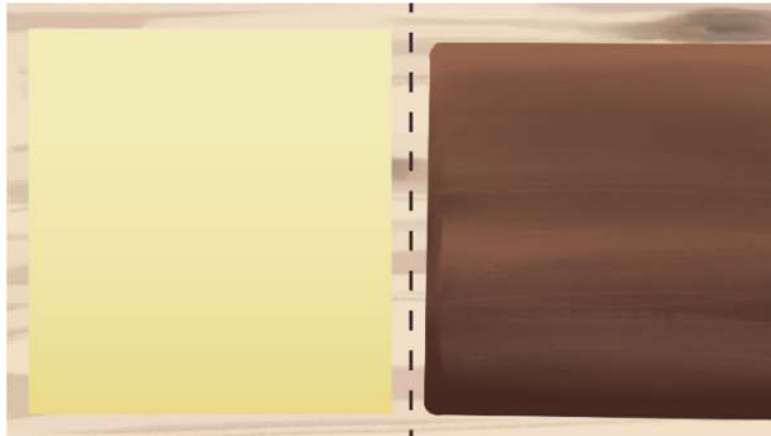
10			Tombol <i>audio</i>	Untuk mengulang Kembali <i>audio</i> narasi serta dialog
11			Tombol <i>replay</i>	Untuk mengulang permainan
12			Tombol <i>game</i>	Untuk kembali ke menu <i>game</i> dari respon permainan
13			Tombol <i>next back</i> buku cerita digital	Untuk melanjutkan atau membalikkan halaman buku cerita
14			Tombol <i>game 1</i>	Untuk menuju <i>game 1</i>
15			Tombol <i>game 2</i>	Untuk menuju <i>game 2</i>
16			Tombol <i>game 3</i>	Untuk menuju <i>game 3</i>

c. Aset *Game*

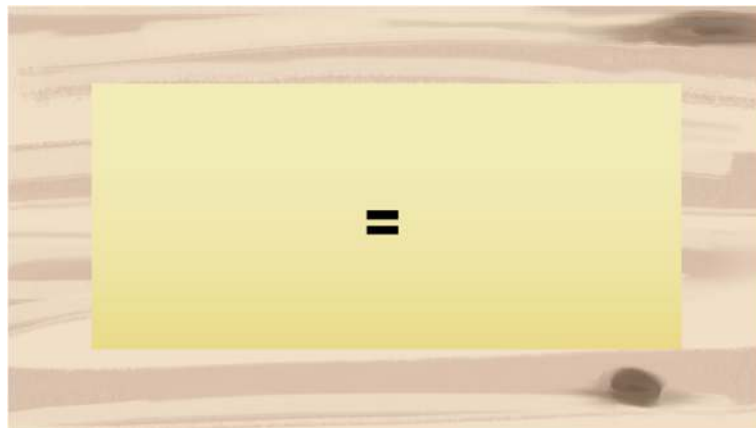
Berikut adalah hasil aset-aset yang dibutuhkan dalam pembuatan *game* pada aplikasi.



Gambar 5.13 Aset Objek *Game 1,2,3*  
(Sumber : Dokumentasi Penulis)



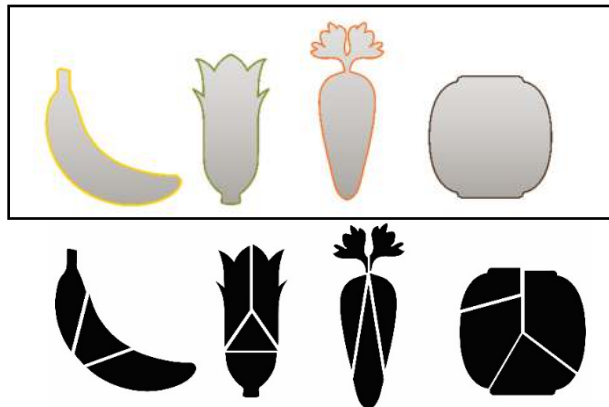
Gambar 5.14 *Background Game 1*  
(Sumber : Dokumentasi Penulis)



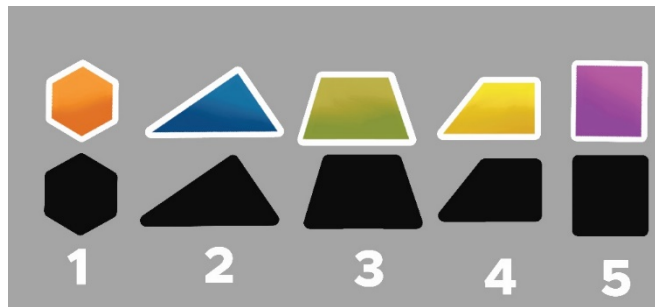
Gambar 5.15 *Background Game 2*  
(Sumber : Dokumentasi Penulis)



Gambar 5.16 *Background Game 3*  
(Sumber : Dokumentasi Penulis)



Gambar 5.17 Aset *Game 1*  
 (Sumber : Dokumentasi Penulis)



Gambar 5.18 Aset *Game 2*  
 (Sumber : Dokumentasi Penulis)



Gambar 5.19 Aset *Pop-up Response*  
 (Sumber : Dokumentasi Penulis)



Gambar 5.20 Aset Efek  
 (Sumber : Dokumentasi Penulis)

d. Aset-aset lainnya

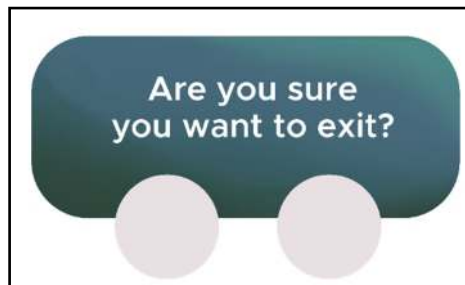
Berikut adalah aset-aset lainnya yang dibutuhkan dalam aplikasi yang digunakan pada laman *home* hingga *exit*.



Gambar 5.21 *Background Homepage*  
(Sumber : Dokumentasi Penulis)



Gambar 5.22 *Volume*  
(Sumber : Dokumentasi Penulis)



Gambar 5.23 *Exit*  
(Sumber : Dokumentasi Penulis)



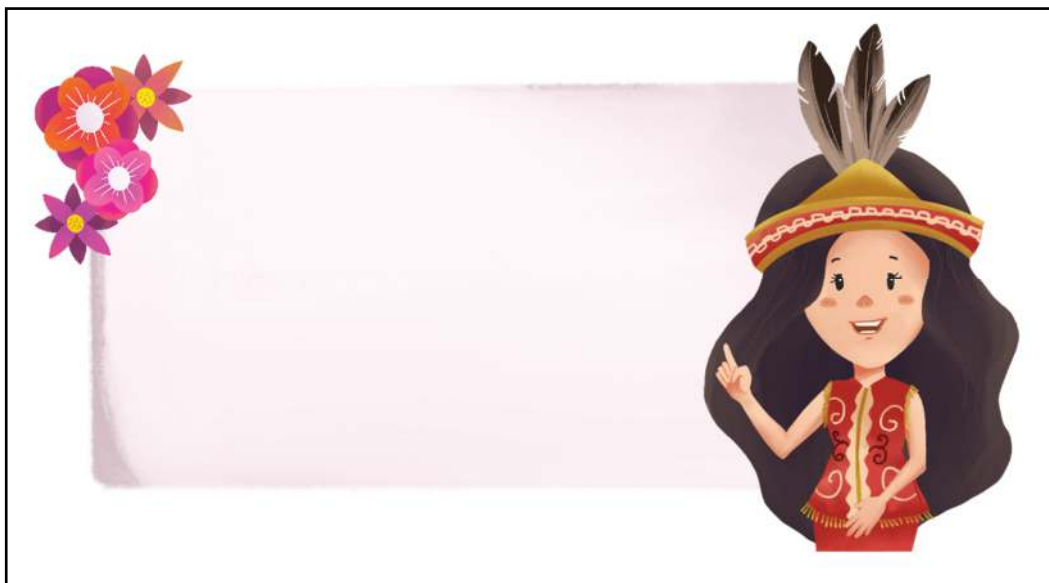
Gambar 5.24 *Background Menu Game*  
(Sumber : Dokumentasi Penulis)



Gambar 5.25 *Thumbnail Aplikasi*  
(Sumber : Dokumentasi Penulis)



Gambar 5.26 *Credit*  
(Sumber : Dokumentasi Penulis)






Gambar 5.27 *Kesimpulan*  
(Sumber : Dokumentasi Penulis)



### 5.6.3 Desain Final Aplikasi

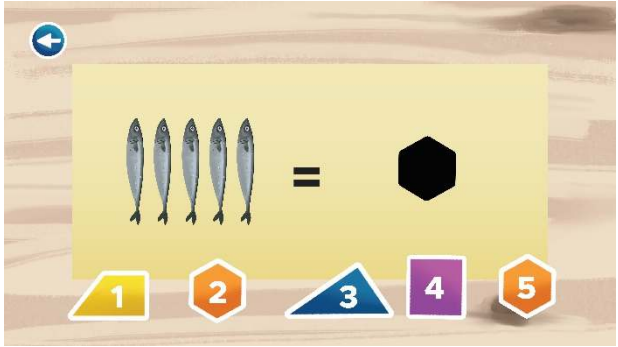
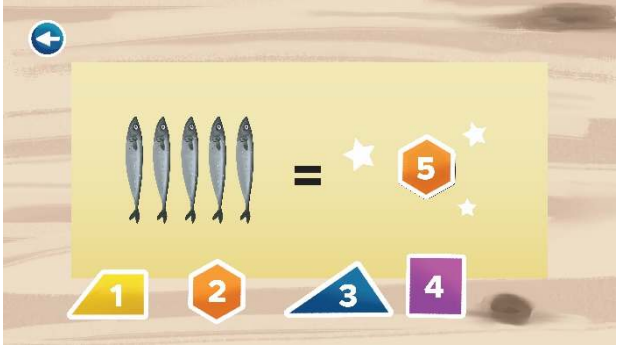
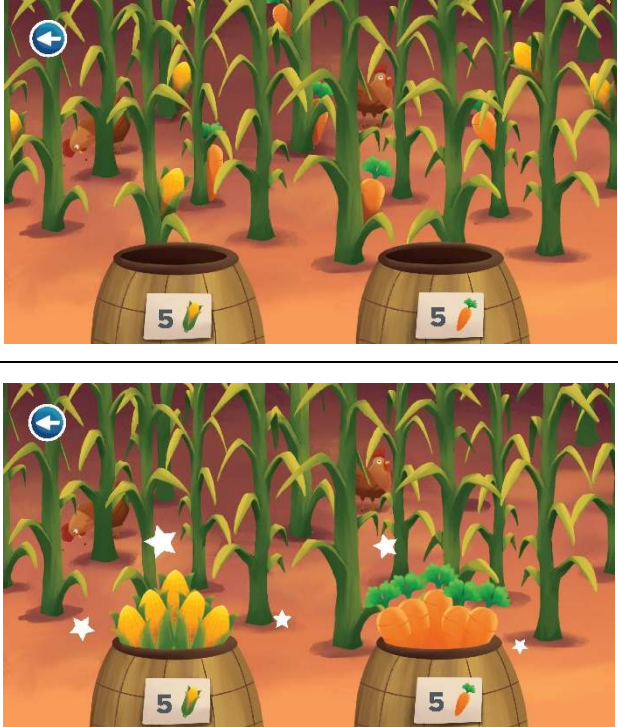
Desain final aplikasi adalah hasil tampilan visual yang sudah matang dan akan memiliki tampilan yang sama dengan tampilan visual pada aplikasi. Berikut adalah tampilan-tampilan pada tiap laman aplikasi.



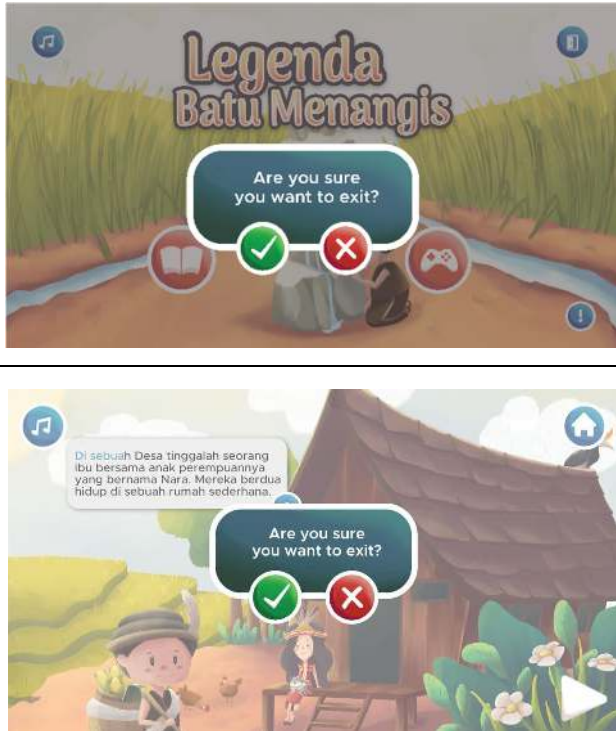
Tabel 5.4 Final Desain Aplikasi  
(Sumber : Dokumentasi Penulis)

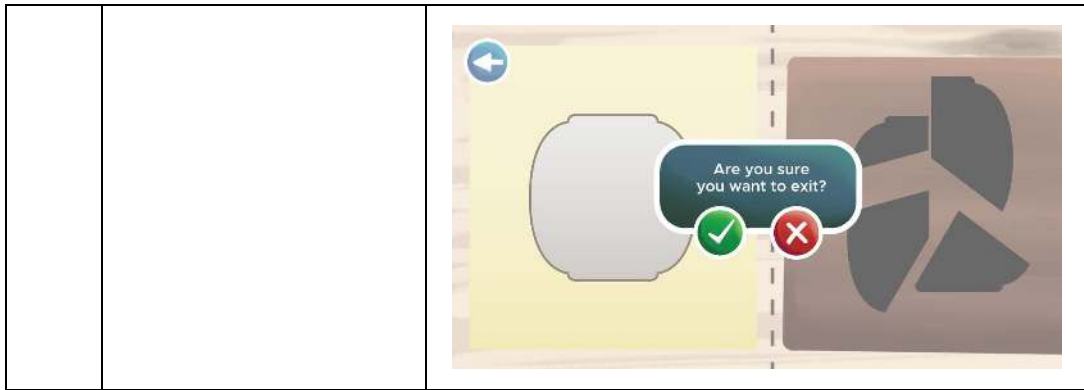
No	Laman	Hasil Visual
1	<i>Homepage</i>	
2	<i>Credit</i>	
3	Buku Cerita Digital	

4	Kesimpulan	
3	Game Menu	
4	Game 1	



5	Game 2	
		
6	Game 3	

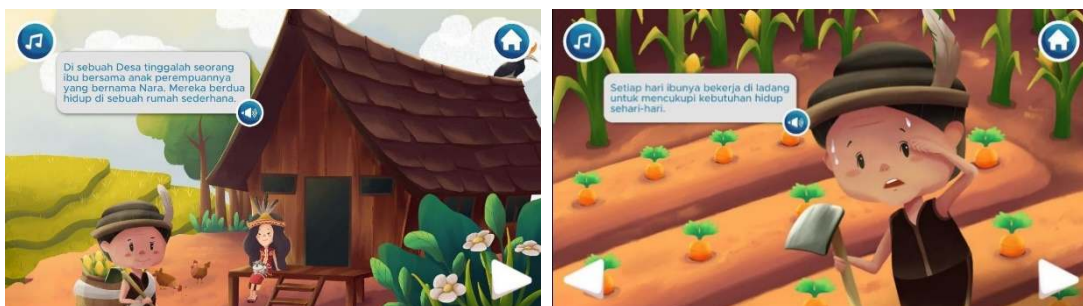
7	<i>Game Response</i>	
		
8	<i>Exit</i>	



Berikut adalah contoh tampilan dengan menggunakan *mock up* dengan *smartphone*. Selain itu akan ditampilkan juga hasil lengkap dari *layout* buku cerita digital Legenda Batu Menangis.

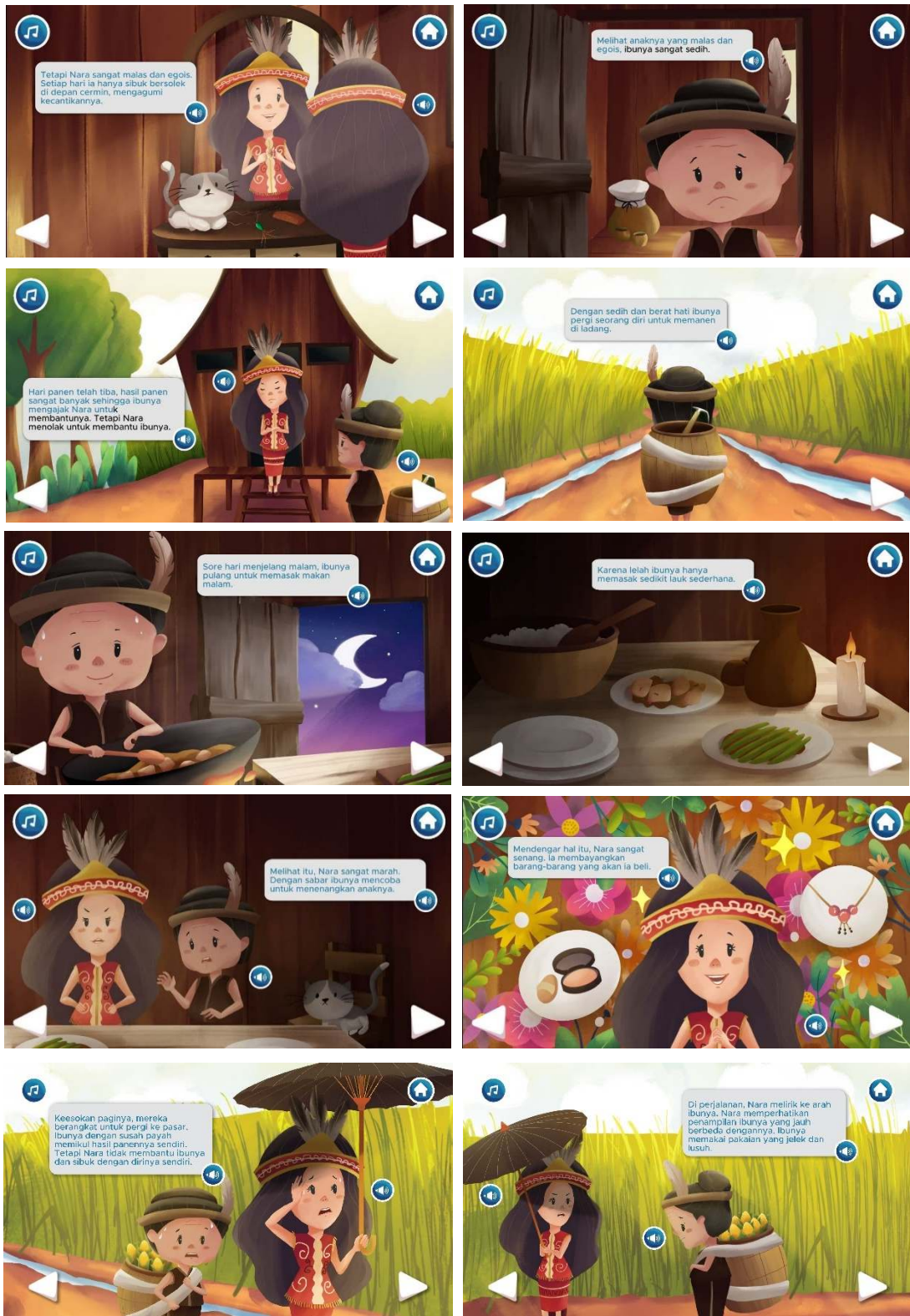


Gambar 5.28 Contoh Mock-Up Aplikasi  
(Sumber : Dokumentasi Penulis)



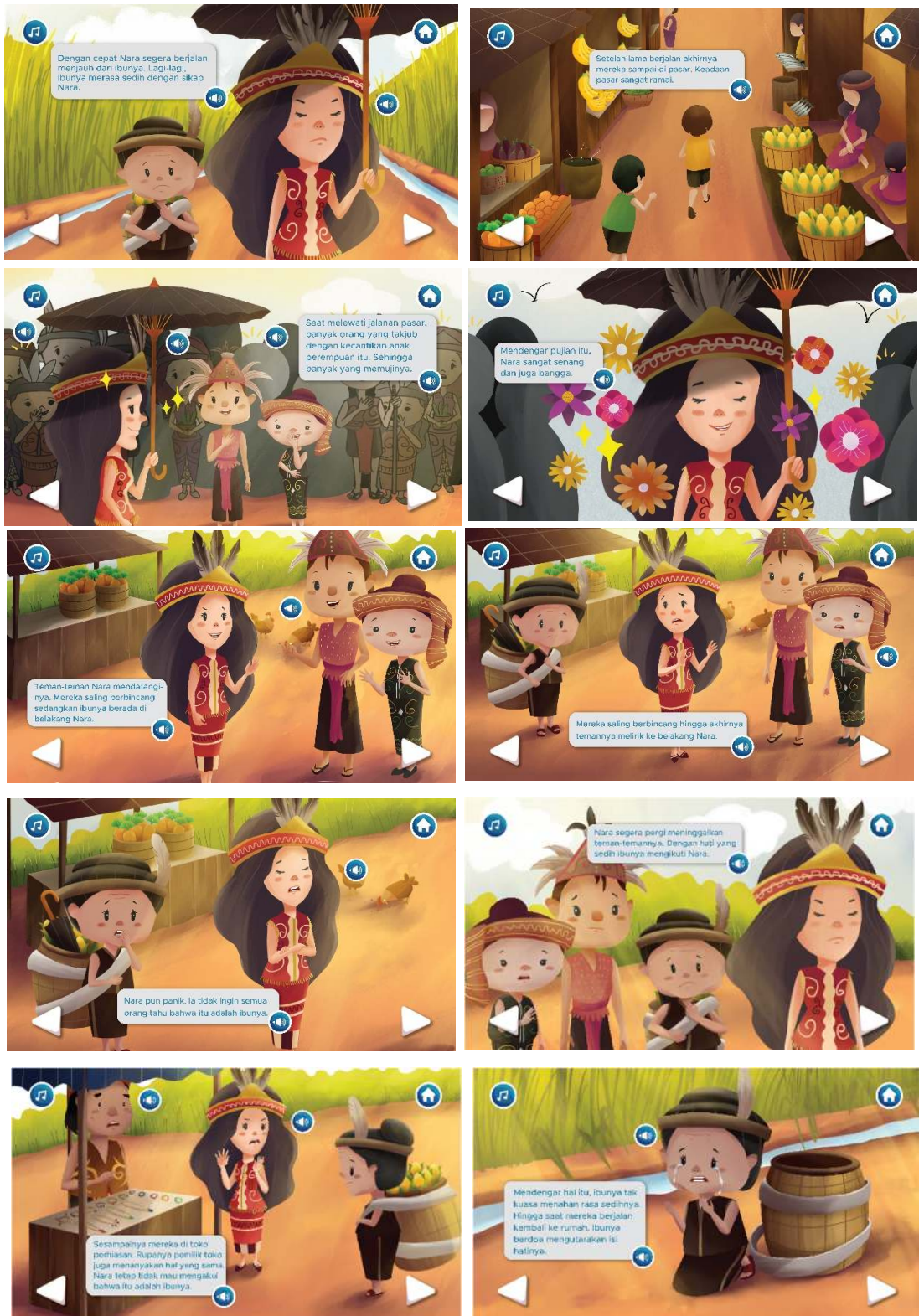
Gambar 5.29 Hasil Buku Halaman 1-2  
(Sumber : Dokumentasi Penulis)





Gambar 5.30 Hasil Buku Halaman 3-12  
(Sumber : Dokumentasi Penulis)





Gambar 5.31 Hasil Buku Halaman 13-22  
(Sumber : Dokumentasi Penulis)



Gambar 5.32 Halaman 23-26  
(Sumber : Dokumentasi Penulis)

## 5.7 Media Pendukung

### 5.7.1 Sticker

*Sticker* yang dirancang penulis sebagai media pendukung adalah *sticker* fisik. Media *sticker* digunakan perancang sebagai *merchandise* serta media interaktif yang menarik untuk target audien. Bidang *sticker* berukuran 12 cm x 15 cm. Hasil desain *sticker* berupa 2 lembar dengan konten yang berbeda. Konten ilustrasi menggunakan objek-objek yang ada di dalam cerita. *Sticker* dicetak dengan menggunakan kertas *sticker vinyl matte* putih. Selain itu *cutting sticker* menggunakan *kiss cut*.



Gambar 5.33 Sticker  
(Sumber : Dokumentasi Penulis)



### 5.7.2 *Coloring Book*

Media pendukung dengan media fisik berikutnya yaitu *Coloring Book*. *Coloring Book* digunakan untuk media interaktif yang menyenangkan untuk target audien. *Coloring Book* yang dirancang berukuran 20 cm x 15 cm dan berisikan 10 halaman konten gambar. *Cover* menggunakan *softcover glossy* Konten gambar sendiri menggunakan adegan-adegan yang ada pada buku cerita digital Legenda Batu Menangis.



Gambar 5.34 *Mock-Up Coloring Book*  
(Sumber : Dokumentasi Penulis)

### 5.7.3 *Tumbler*

*Tumbler* digunakan sebagai media pendukung *merchandise* yang ditujukan kepada target audien. Berikut adalah hasil *mock-up tumbler*.



Gambar 5.35 *Mock-Up Tumbler*  
(Sumber : Dokumentasi Penulis)

### 5.7.4 *Filter Instagram*

*Filter* Instagram penulis gunakan sebagai media pendukung lain yang dapat mendukung dalam proses promosi. *Filter* Instagram saat ini banyak digandrungi oleh remaja hingga dewasa sehingga penggunaan ini diharapkan dapat menjangkau keluarga dari target audiens. Dalam pembuatan *filter* Instagram penulis menggunakan *software* khusus pembuat *filter* Instagram yaitu *AR Spark*. *Filter* sendiri dapat diakses dan disimpan dari akun milik penulis.

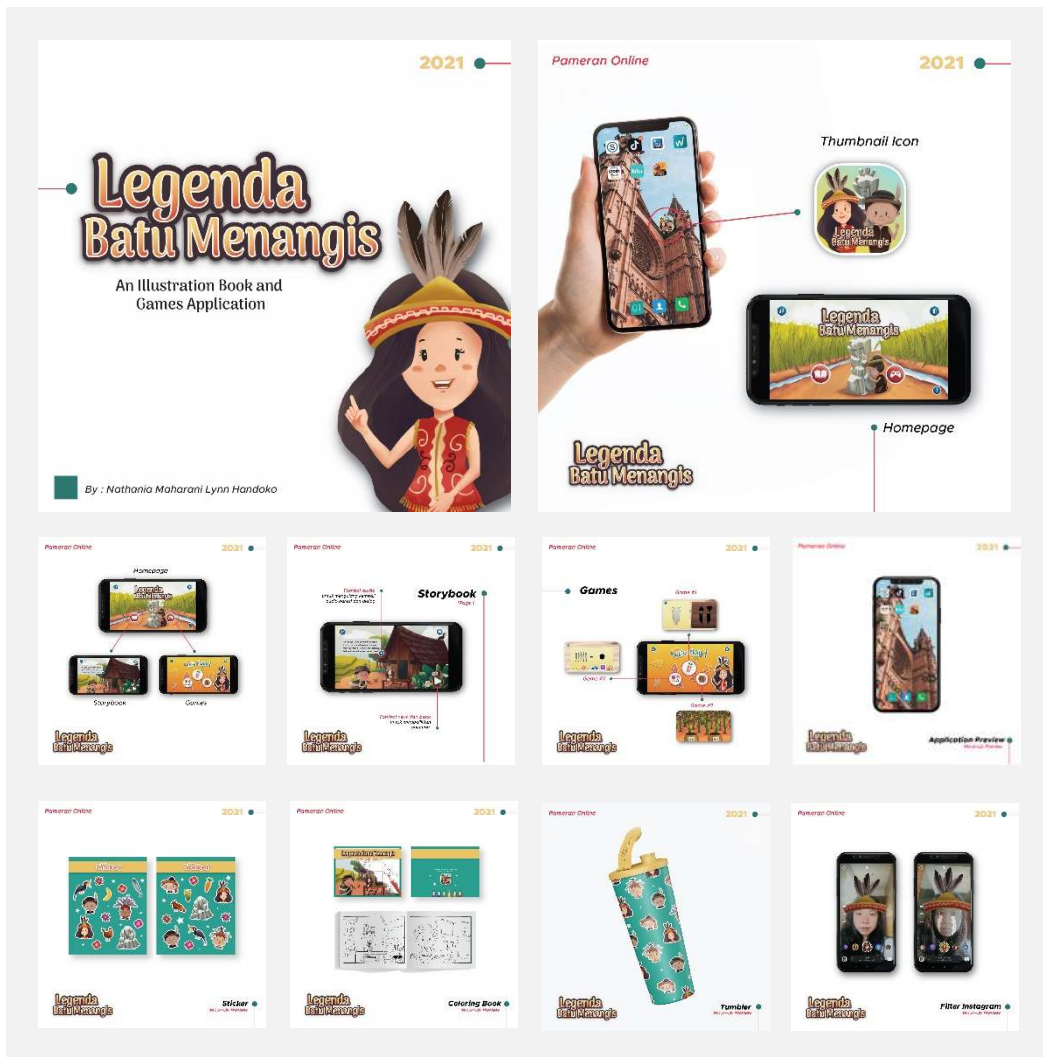


Gambar 5.36 *Filter Instagram*  
(Sumber : Dokumentasi Penulis)



## 5.8 Pameran Online

Menjelang pelaksanaan sidang akhir TA, penulis merancang 10 desain *feed* Instagram sebagai persyaratan untuk melakukan pameran *online*. Pada desain *feed*, konten yang dimasukan adalah hasil-hasil dari perancangan dengan beberapa penjelasan singkat. Desain-desain tersebut di-*upload* secara *carousel*.



Gambar 5.37 *Feed* Instagram Pameran Online  
(Sumber : Dokumentasi Penulis)