

Original article

PERANCANGAN KOMIK DIGITAL INTERAKTIF “NEW ETHNICIA” Eksplorasi Visual *Storytelling* Cerita Rakyat Indonesia

¹Rizal A. DZULFIQAR, ²Alvanov Z. MANSOOR

Institut Teknologi Bandung

¹*rizalalgren@yahoo.com*

²*nova.zp@gmail.com*

ABSTRACT

Indonesian folklore in comic form is still difficult to compete with foreign-made comics both in quality and quantity. Moreover, with Indonesia’s teens as target market who tend to like comics from abroad, Indonesia’s folklore and content in comic may be neglected. In order to prevent those conditions, it required an alternative solution to packaging folklore through popular visual media among teens such as mobile device. Interactive digital comics in mobile devices may support the presentation of Indonesian folklore, as long as it designed with the appropriate interactive storytelling and media strategy. This is an action research that delivering solution in form of adigital comic prototype. Through selected aspects of visual storytelling and interactivity theory, data will be analyzed to produce the digital comic formulation from Indonesia folklore which will work as the foundation of designing interactive digital comics on mobile devices. As the result, the Indonesia’s folklore can be delivered through a formulation of combined interactive storytelling and media strategy.

Keywords: Folklore, Comic, Digital comic, storytelling, Interactivestorytelling.

1. PENDAHULUAN

Cerita rakyat Indonesia merupakan cerita daerah yang penyebarannya dituturkan melalui lisan dan sebagian dipercaya merupakan kisah yang terjadi pada zaman dahulu [1]. Keragaman cerita rakyat Indonesia tergantung tempat atau daerah dari mana cerita tersebut berasal, kandungan dalam cerita rakyat di antaranya tutur dan perilaku, sejarah, budaya, adat istiadat dan filosofinya, pesan moral dan lain sebagainya sesuai dari kala waktu dan tempat cerita rakyat tersebut muncul. Informasi mengenai kekayaan budaya pada zaman dahulu dapat ditelusuri dengan cara yang lebih menyenangkan melalui cerita rakyat.

Cerita rakyat Indonesia merupakan kebudayaan dan tradisi Indonesia yang memuat banyak kearifan lokal yang penting untuk diserap sebagai pengetahuan untuk generasi muda Indonesia [2]. Pada perkembangannya cerita rakyat Indonesia seringkali dianggap sebagai cerita yang ketinggalan zaman dan tidak modern. Padahal menurut Alan Dunes cerita rakyat memiliki kedekatan makna dengan masyarakat yang terkait secara letak geografis, sejarah dan cerita leluhur, sehingga banyak makna yang terdapat dalam sebuah cerita rakyat yang dapat ditelaah secara lebih mendalam sebagai informasi pengetahuan yang bermanfaat terutama bagi remaja [1].

Penyampaian muatan konten dalam cerita rakyat memerlukan cara yang terus berinovasi, sehingga dapat terus menyesuaikan dengan perkembangan jaman. Salah satunya yakni melibatkan ketertarikan pembaca dalam jalannya sebuah cerita [3]. Dengan mengatur alur cerita sedemikian rupa dan menambahkan elemen yang menarik perhatian pembaca (*element of surprise*), akan membuat pembaca merasakan keterikatan dengan cerita yang dibacanya. Dengan cara tersebut pembaca memiliki sebuah pengalaman yang berbeda dalam proses memahami cerita.

Pada tahun 2010, penulis mengembangkan cara penyajian cerita rakyat melalui konsep visual *game* yang berjudul "*Ethnicia, The Legend of Stone Hunter*". Bentuk penyajian ini menawarkan alternatif pengemasan cerita rakyat Indonesia melalui konsep visual yang memiliki kedekatan selera dengan para remaja yang menjadi target pasar. Konsep tersebut mencakup pengemasan visual tokoh, *setting* hingga segala elemen budaya Indonesia yang menjadi bagian dari *game*. Konsep tersebut membuka peluang untuk menyajikan cerita rakyat pada target remaja dengan cara yang berbeda, namun diperlukan juga media yang disesuaikan dalam proses pengemasannya.

Salah satu media penyajian sebuah cerita yang paling populer di kalangan remaja

Indonesia adalah komik. Komik memiliki kelebihan yaitu mampu membuat pembaca memahami proses bercerita melalui cara bercerita dan segala ekspresi yang dibuat secara visual [3].

Akan tetapi, komik Indonesia banyak tereliminasi dalam persaingan karena didominasi dengan kemunculan komik Jepang, dengan alur cerita serta gambar yang lebih menarik daripada komik Indonesia [4]. Hal ini merupakan salah satu penyebab yang membuat komik Indonesia, khususnya yang mengangkat konten lokal terutama cerita rakyat sulit bersaing.

Untuk menyikapi hal tersebut, diperlukan alternatif cara pengemasan dari komik dengan kandungan cerita rakyat, agar konten yang terdapat di dalamnya dapat tersampaikan pada para remaja. Oleh karena itu, media aplikasi komik digital interaktif yang terdapat dalam *mobile device* berpotensi untuk dioptimalkan. Dengan keunggulan *mobile device* dari segi kemampuan teknis, fitur, serta pertumbuhan pengguna yang terus meningkat di Indonesia, maka media aplikasi komik digital interaktif sangat mungkin untuk menjadi alternatif dalam menyampaikan cerita rakyat Indonesia dalam bentuk komik melalui pengembangan konsep komik digital Ethnicia. Akan tetapi karena cara penyajian tersebut mencakup peralihan media, cara baca hingga fitur tambahan lainnya,

maka diperlukan penyesuaian yang tepat dalam proses perancangannya. Penyesuaian tersebut diantara mencakup cara bercerita secara visual, hingga fitur interaktif dan hubungan keduanya. Sehingga dengan komposisi yang tepat, maka media ini dapat menjadi alternatif penyajian cerita rakyat pada remaja dengan cara yang efektif.

2. METODOLOGI

Riset ini adalah riset aksi (*action research*) yaitu, menghasilkan suatu produk atau karya sebagai solusi permasalahan penelitian. Adapun beberapa aktivitasnya adalah sebagai berikut:

- **Pengumpulan data** melalui studi literatur, khususnya data mengenai cerita rakyat, teori *storytelling*, dan media interaktif. Dengan pertimbangan belum adanya data mengenai kajian serupa, sehingga diperlukan beberapa literatur dari tiap elemen yang menyusun komik digital interaktif. Wawancara praktisi dan pakar dari cerita rakyat, komik dan media interaktif. Dan observasi pada komik sejenis ataupun aplikasi lain yang dapat membantu dalam proses perancangan.
- **Formulasi teori** yang relevan melalui kajian teoretis yang mempertemukan prinsip-prinsip dari teori *storytelling* dan media interaktif.

- **Merancang purwarupa** dari sebuah komik digital interaktif yang menjadi solusi permasalahan penelitian, yaitu bagaimana mengeksplorasi cerita rakyat (*folktales*) Indonesia dalam sebuah komik digital interaktif.

3. KAJIAN TEORETIS

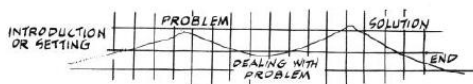
3.1. Visual *Storytelling*

Cara utama untuk mencapai keberhasilan bercerita secara visual yakni dengan mengontrol cara baca untuk mencapai empati pembaca melalui implementasi atensi dan retensi pembaca [3]. Atensi dapat dicapai melalui tampilan visual yang provokatif dan atraktif, hal ini mencakup segala aspek yang menyusun visual mulai dari gaya visual, stereotip hingga pengemasannya dalam komposisi yang baik. Sedangkan aspek retensi dapat dicapai dengan pengaturan kejelasan dan logika penyusunan visual dan kejutan dalam cara bercerita. Selain aspek tersebut, ada beberapa aspek penting yang perlu diperhatikan dalam cara bercerita secara visual, diantaranya:

- **Konten**
Konten berupa poin penting yang diambil dari cerita rakyat, misalkan mengenai informasi pengetahuan, pendidikan, atau hiburan. Jika mengangkat cerita yang sudah ada sebelumnya, maka konten dapat terdiri dari poin penting yang

menjadi ciri khas dari cerita. Dalam hal ini diperlukan penentuan *stereotype* baik secara visual maupun non-visual sebagai ciri khas dari konten yang akan disampaikan.

- **Struktur Cerita**
Struktur cerita dapat ditentukan sesuai kebutuhan cerita dan konten yang akan disampaikan. Selain itu struktur cerita berfungsi sebagai pembagi antara bagian hirarki dalam komik. Dalam temuan lebih lanjut struktur cerita dapat berfungsi sebagai acuan dalam penempatan fitur interaktif yang digunakan pada cerita (lihat gambar 1).



Gambar 1. Struktur umum storytelling
Sumber : Eisner, 1996 [3]

Selain konten dan struktur cerita, ada empat aspek utama yang menyusun *visual storytelling* [5]. Aspek-aspek ini menentukan kesuksesan penyampaian konten cerita agar pembaca seolah-olah larut dalam jalannya cerita. Aspek-aspek tersebut adalah:

- **Clarity.** Tugas dari seorang ilustrator komik yakni menyampaikan isi cerita kedalam visual yang mudah untuk diikuti dan dimengerti pembaca. Kejelasan penyampaian visual tersebut juga perlu disertai dengan prinsip aksi-reaksi, yakni pembuat

komik harus memperhatikan akibat yang ditimbulkan dari sebuah kejadian sebelumnya dan bagaimana hal tersebut mempengaruhi kejadian setelahnya.

- *Realism*. Pembaca harus diyakinkan melalui apa yang mereka lihat baik berupa teks maupun ilustrasi bahwa apa yang dilihat merupakan sesuatu yang benar-benar terjadi dalam dunia yang ada di sebuah cerita. Cara mencapai aspek *realism* dalam sebuah komik yakni dengan sedikit menambahkan elemen yang akrab dengan kejadian sehari-hari baik itu dari kebiasaan, objek hingga fakta yang ada di dunia nyata.
- *Dynamism*. *Dynamism* dalam sebuah *storytelling* dapat dicapai dengan menampilkan keterlibatan emosi yang ditampilkan melalui ekspresi dan gerak dari karakter dan semua objek disekitarnya.
- *Continuity*. Yakni konsistensi dari keadaan objek, latar, karakter beserta sifatnya, kecuali pembuat komik menghendaki perubahan pada suatu bagian cerita.

3.2 Media Interaktif

Interaktifitas memiliki hubungan yang berbanding terbalik dengan porsi cerita [6]. Sebuah cerita membuat pembaca sebagai penerima pasif dari cerita, sedangkan penulis mengarahkan para pembaca ke dalam dunia dan imajinasi-

nya. Interaktifitas memposisikan *user* untuk bebas mengambil alih kontrol dan mengekspresikan dirinya tergantung dari motif masing-masing *user*. Semakin banyak porsi cerita maka akan semakin sedikit porsi interaktifitas yang dapat ditampilkan, maka seorang *developer* harus mempertimbangkan porsi kedua hal tersebut agar tercapai keseimbangan.

Hubungan interaktifitas antara *device* dan *user* membutuhkan kesepakatan sistem penggunaan. Sebuah *device* dikatakan memiliki sistem interaksi yang baik jika telah mempertimbangkan sisi kenyamanan dan reaksi balik dari *user* begitupun sebaliknya. Media interaktif terdiri dari aspek-aspek yang berfungsi sebagai penghubung *user* dengan media, tentunya tiap aspek pada media yang berlainan memerlukan penyesuaiannya masing-masing.

User interface (UI) memiliki peran diantaranya sebagai navigasi utama. Namun yang lebih penting yakni fungsi UI sebagai sebuah komponen penentu kenyamanan dan daya tarik bagi *user* dalam menjalankan sebuah aplikasi. UI dianggap berhasil jika dapat membantu dan memudahkan *user* dalam menerima informasi. UI sangat erat hubungannya dengan kondisi psikologis dan letak geografis dari *user* sehingga beberapa aspek menjadi penting untuk disesuaikan pada media *mobile device*, diantaranya:

- Fitur pada media *mobile device*
Fitur interaktifitas pada *mobile device* sangat bervariasi mulai dari *touchscreen*, suara hingga *accelerometer*, bahkan dimungkinkan akan terus berkembang seiring kemajuan teknologi.
- Zona Aman
Masing-masing jenis *mobile device* memiliki ukuran layar yang berbeda, maka dalam hal ini diperlukan penyesuaian antara penempatan UI. Dengan penempatan yang baik maka *user* akan dengan mudah menjalankan navigasi dan memberikan kenyamanan dalam proses membaca.

3.3 Folkloree dan Cerita Rakyat

Folklore diartikan sebagai kebudayaan suatu kolektif yang tersebar dan diwariskan turun-temurun secara tradisional dalam versi yang berbeda, baik secara lisan maupun contoh yang disertai gerak isyarat atau alat bantu pengingat [1].

Cerita rakyat merupakan salah satu dari banyak jenis *folklore* diatas yang memiliki kegunaan sebagai media perangkuman sejarah dan kejadian, adat istiadat, tutur prilaku, tradisi, serta sekaligus hiburan. Unsur yang penting untuk diperhatikan dalam sebuah penyajian cerita rakyat yakni motif. Motif merupakan unsur dari sebuah cerita yang menonjol dan tidak biasa sifatnya. Untuk menyajikan cerita rakyat dengan versi yang berbeda,

diperlukan sebuah struktur penyajian cerita rakyat yang terikat oleh hukum epos (*epic laws*). Berikut merupakan beberapa hukum epos dari cerita rakyat Indonesia.

- Hukum pembukaan dan penutup
- Hukum pengulangan
- Hukum tiga kali
- Hukum dua tokoh
- Hukum keadaan berlawanan
- Hukum anak kembar
- Hukum tokoh penting
- Hukum satu pokok cerita
- Hukum pola
- Hukum penggunaan adegan tabu
- Hukum kesatupaduan
- Hukum logika legenda
- Hukum pemusatan tokoh

Melalui hukum tersebut maka proses perancangan cerita rakyat dengan konsep baru dapat dilakukan walaupun terdapat beberapa perubahan pada bagian cerita.

3. KAJIAN ADAPTASI ETHNICIA, CERITA RAKYAT DAN KOMIK DIGITAL

3.1 Ethnicia

Ethnicia merupakan konsep visual *game* dengan tema budaya dan cerita rakyat sebagai pondasinya. Secara visual konsep perancangan Ethnicia terdiri atas elemen budaya dari daerah asal tiap-tiap cerita rakyat, namun elemen budaya yang

digunakan tidak menggunakan pakem budaya yang sudah ada, tapi dikemas dengan bentuk baru sesuai kebutuhan.

Secara garis besar, konsep perancangan *game* Ethnicia ini disusun oleh cerita-cerita rakyat sebagai elemen pembangun cerita utama. Namun cerita penyusun dari Ethnicia ini belum digarap lebih mendalam karena keterbatasan waktu dan detil yang cukup memakan waktu. Hal ini menyebabkan kekosongan pada cerita pembangun konsep perancangan *game* ini, namun di lain sisi kekosongan tersebut memberikan kesempatan untuk mengembangkan potensi konsep perancangan ini menjadi sebuah karya.

3.2 Indara Pitaraa dan Siraapare

Cerita rakyat ini berasal dari Sulawesi Tenggara. Cerita ini menyampaikan kandungan pesan yang dinilai baik sebagai informasi pendidikan, diantaranya nilai kepahlawanan, sikap hormat kepada orang tua dan budi pekerti luhur. Selain konten, cerita ini memiliki potensi sebagai contoh pengemasan cerita rakyat dalam bentuk komik digital interaktif, karena cerita ini memiliki ketentuan hukum epos yang cukup banyak, diantaranya:

- Hukum pembukaan dan penutup
- Hukum pengulangan
- Hukum dua tokoh
- Hukum anak kembar

- Hukum tokoh penting
- Hukum kesatupaduan
- Hukum pemusatan tokoh

3.3 Komik Digital Interaktif

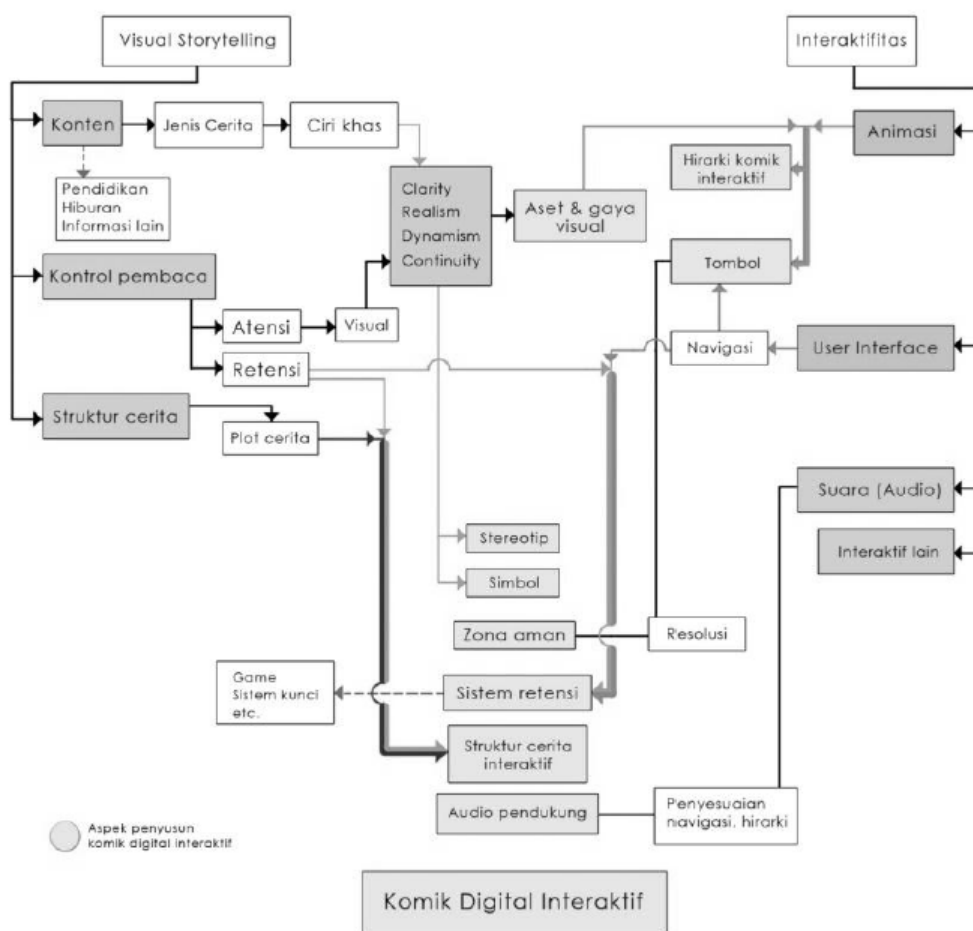
Seiring perkembangannya komik digital dilihat sebagai sebuah media yang akan menjadi bentuk komik di masa depan. Perkembangannya dilihat sebagai sebuah peluang yang positif seperti kecepatan kerja, proses produksi hingga bentuk kemasan visual yang fleksibel [7]. Dalam menyampaikan sebuah cerita, komik digital interaktif dapat berfungsi untuk menampilkan hal yang belum dapat disampaikan penceritaan komik tercetak seperti animasi dan suara, sehingga dengan fitur tersebut kesan dalam konten dapat disampaikan lebih mendalam. Selain itu aspek retensi pada cerita dapat disampaikan dengan memanfaatkan fitur UI jika dikemas dengan benar.

Komik digital interaktif pertama dalam *mobile device* dikenalkan oleh *Square Enix* pada tahun 2010 dengan judul *Imaginary Range* [8]. Komik ini menjadi populer karena pembaca disajikan cara membaca sebuah komik dengan cara yang berbeda. Namun disamping itu terdapat beberapa hal yang menjadi kontroversi, diantaranya resolusi visual yang rendah, kebingungan dalam cara baca hingga tambahan fitur permainan yang terlalu banyak. Dari hal tersebut terdapat satu hal yang cukup fatal, yakni

tidak terdapat batas yang jelas antara permainan dan cerita, sehingga fokus pembaca dengan mudah beralih dari alur cerita. Hal ini juga menyebabkan kelangsungan cerita sebagai fokus utama sebuah komik menjadi tidak jelas. Beberapa hal tersebut dapat menjadi catatan agar dalam perancangan komik digital interaktif New Ethnicia tidak melakukan kesalahan yang sama.

3.4 Rumusan Aspek Perancangan Komik Digital Interaktif

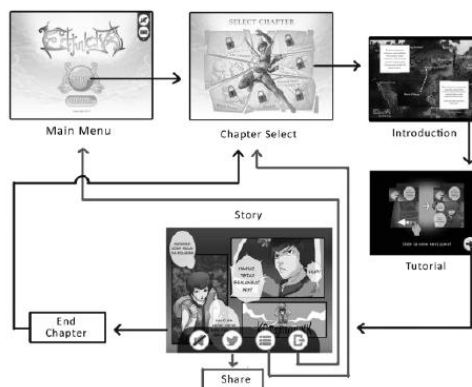
Sejumlah aspek penting mengenai cara bercerita melalui visual, media interaktif dan cerita rakyat, dapat dikomposisikan menjadi sebuah rumusan aspek penting dalam perancangan komik digital interaktif cerita rakyat. Aspek tersebut mencakup konten cerita, struktur cerita, kontrol pembaca, *user interface* (UI),



Gambar 2. Rumusan aspek penyusun komik digital interaktif

animasi, suara, serta fitur interaktif lain yang mendukung penyajian cerita. Keseluruhan aspek tersebut harus disesuaikan dengan berfokus pada penyampaian konten cerita dalam bentuk komik, sehingga tidak menimbulkan kebingungan dalam proses memahami cerita.

Gambar 2 merupakan bagan hasil formulasi dan analisis dari aspek penting dalam visual *storytelling*, media interaktif dan cerita rakyat, yang dikomposisikan sedemikian rupa sehingga menjadi acuan dalam pembuatan komik digital interaktif Ethnicia.



Gambar 3. Hirarki Komik Digital Interaktif Ethnicia

a. Cerita

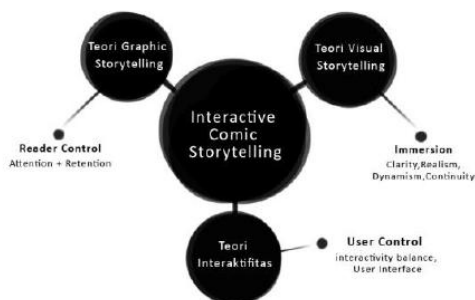
Dalam mengangkat sebuah tema cerita rakyat, perlu diperhatikan penentuan struktur cerita ke dalam plot baru yang diatur tiap bagian cerita, sehingga akan memudahkan penempatan fungsi interaksinya. Kemudian lebih baik jika cerita yang dibuat tidak terlalu panjang, mengingat banyaknya elemen penyusun dari komik digital interaktif ini, seperti visual, animasi, audio dan lainnya, sehingga besaran data digital komik tidak terlalu besar. Selain itu elemen khas atau *stereotype* dari cerita sangat penting untuk ditampilkan. Dalam cerita rakyat, *stereotype* ditampilkan melalui aturan hukum epos sebagai elemen khas cerita rakyat.

Adapun konsep cara bercerita komik New Ethnicia ini menggunakan kombinasi dari teori *graphic storytelling* [3] dan *visual storytelling* [5] untuk meng-

4. KONSEP PERANCANGAN KOMIK DIGITAL INTERAKTIF NEW ETHNICIA

4.1 Konsep Perancangan

Dalam proses perancangannya, aspek penyusun dari rumusan komik digital interaktif di atas memerlukan pembatasan, sehingga dapat ditentukan batas yang jelas dalam menentukan unsur yang digunakan. Selain itu pembatasan tersebut berfungsi juga untuk menjaga agar bentuk penyajian tetap berfokus pada konten komik. Hasil dari penyesuaian tersebut kemudian menjadi dasar dalam pembuatan hirarki dari karya komik digital interaktif yang dibuat.



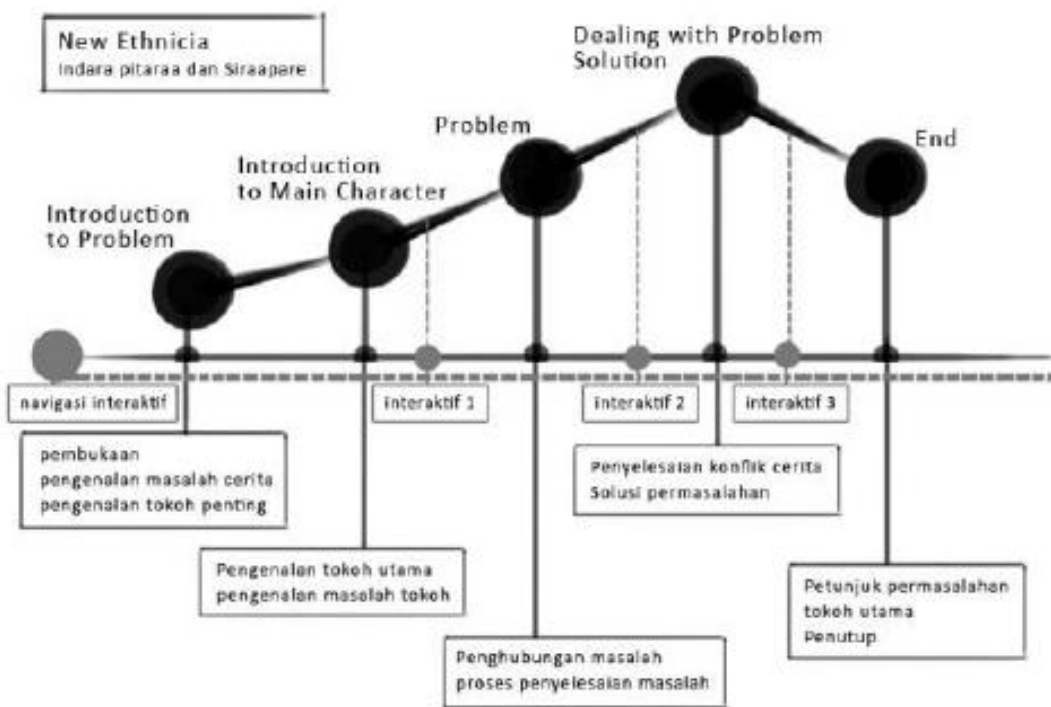
Gambar 4. Formulasi aplikasi teori *Storytelling* dalam New Ethnicia

hasilkan sebuah cara penceritaan yang saling melengkapi (gambar 4).

Komik digital interaktif ini berjudul New Ethnicia. New Ethnicia merupakan pengemasan baru dari konsep Ethnicia

tahun 2010. Komik ini mengangkat cerita rakyat Indara Pitaraa dan Siraapare versi Samsuni [9], sebagai contoh peng-aplikasian rumusan pembuatan komik digital interaktif dengan tetap memperhatikan hukum epos di dalam cerita ini.

Cerita Indara Pitaraa dan Siraapare dalam komik New Ethnicia akan menggunakan struktur cerita yang berbeda, namun plot cerita tetap mengandung poin utama cerita yang disertai aturan hukum epos sehingga tetap mengandung keseluruhan bagian penting cerita tanpa mengurangi makna yang terdapat di dalamnya. Perubahan struktur bercerita



Gambar 4. Formulasi aplikasi teori *Storytelling* dalam New Ethnicia

ini merupakan penyesuaian dan usaha pendekatan kepada target remaja.

b. Konsep Visual

Dalam pembuatan visual sebuah komik digital interaktif diperlukan gaya visual yang dekat dengan target pembaca. Dalam format ini pembuatan komik memiliki keuntungan karena dapat menambahkan elemen warna dalam setiap objek dalam panel tanpa mengkhawatirkan biaya cetak. Elemen panel komik dapat sangat berbeda dari komik tercetak yang harus mempertimbangkan aspek *closure* antara panel. Pada format ini panel bisa dibuat dengan variasi bentuk dan jarak yang berbeda karena hirarki baca akan diatur melalui animasi perpindahan panel dan objek. Aspek *clarity*, *realism*, *Dynamism*, dan *continuity* harus diperhatikan untuk menjaga penyajian cerita agar tetap menjadi penyajian yang sesuai dengan ketentuan penceritaan dalam bentuk komik.

Secara garis besar komik *New Ethnicia* ini akan menggunakan elemen budaya sebagai identitas. Beberapa elemen budaya yang digunakan yakni seperti ragam hias, motif kain, bentuk dari pakaian adat, rumah adat, tempat khas, senjata, gerakan tari hingga kebiasaan dari suku tertentu di daerah budaya yang diangkat. Elemen tersebut tidak akan menggunakan pakem budaya yang sudah ada, namun disesuaikan dengan gaya

visual, dengan tujuan agar pembaca yang terbiasa dengan gaya visual komik yang sedang populer, tidak merasa asing dan dapat dengan mudah dapat menerima cerita komik digital interaktif tersebut.

Cerita Indara Pitaraa dan Siraapare memiliki konsep penceritaan simbolis, yakni menyampaikan pesan secara filosofis dan tersirat. Untuk menerjemahkan hal tersebut kepada pembaca diperlukan penyesuaian konsep visual yang tepat untuk mewakili ide dan pesan dari cerita. Gaya visual dari komik *New Ethnicia* secara garis besar menggunakan gaya gambar *manga* dengan pertimbangan target pembaca remaja yang pada dasarnya sudah mengenal gaya tersebut sebagai gaya visual dari komik populer di Indonesia.

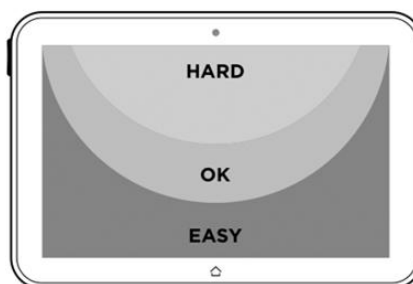
c. User Interface

Fungsi dari *user interface* (UI) yakni sebagai navigasi yang menghubungkan antara pembaca dengan cerita dan kontrol antara keduanya. Dalam perancangan komik digital interaktif ini, UI bertugas juga menjaga fokus pembaca agar tidak menyimpang dari alur cerita walaupun pembaca disuguhkan fitur interaktif yang bervariasi.

Dalam komik ini UI digunakan sebagai navigasi dan variasi interaktifitas bagi pembaca. Navigasi menggunakan fitur sentuh pada layar. Navigasi yang

digunakan terbagi antara dua jenis, yakni navigasi dengan visual tombol atau objek yang dapat ditekan, dan navigasi langsung, atau lebih dikenal dengan *slide*. Navigasi berupa tombol biasanya digunakan sebagai kontrol dalam tampilan layar yang bersifat pilihan, seperti tampilan menu dan pilihan bab atau *chapter*. Namun dalam beberapa hal digunakan juga sebagai kontrol untuk memulai cerita, dalam hal ini berupa objek yang dapat disentuh. Navigasi dalam bentuk *slide* biasanya digunakan untuk perpindahan dari satu aksi ke aksi lainnya, efek yang dihasilkan bisa berupa perpindahan panel maupun pemicu dari animasi.

Tiap media yang digunakan memiliki ukuran layar dan fungsi interaktifitas dengan tingkat sensitifitas yang berbeda. Oleh karena itu dalam menempatkan UI berupa navigasi hendaknya mempertimbangkan area yang aman dan nyaman bagi pembaca, sehingga tidak mengganggu cara baca dari cerita. Dalam komik ini digunakan media Ipad dengan dimensi 9.7" dengan pertimbangan tampilan layar dan resolusi yang tinggi dalam menyajikan cerita dalam bentuk visual. Selain itu media ini didukung fitur dengan teknologi yang sesuai untuk menyajikan fitur interaktifitas dalam cerita.



Gambar 5. *Safe zone* UI pada iPad [10]

Fungsi UI dapat digunakan sebagai salah satu cara dalam mencapai aspek retensi. Hal ini memungkinkan pembuat cerita memberikan batas dan menahan pembaca untuk tidak membuka elemen kejutan dalam tiap adegan. Namun porsi dari elemen tersebut perlu dibatasi jumlahnya, sehingga tidak mengambil alih jalannya cerita dan mencegah fokus pembaca teralihkan dari cerita utama.

d. Animasi

Animasi secara umum digunakan sebagai pendukung hirarki baca. Animasi dapat ditampilkan dalam bentuk perpindahan dari panel ke panel maupun objek statis dalam panel. Animasi harus dipicu oleh navigasi yang dijalankan oleh pembaca. Pada komik ini, animasi diaplikasikan pada objek visual dalam bentuk statis, artinya objek yang digunakan terdiri dari satu frame saja sehingga fungsi komik sebagai cerita dalam gambar statis tidak berubah.

e. Suara

Pemanfaatan suara dalam komik digital interaktif membuka peluang untuk mencapai empati pembaca yang lebih besar. Namun dalam pengaplikasiannya dibutuhkan penyesuaian yang tepat, misalnya sebagai musik latar, efek suara dalam adegan juga efek suara dari tombol. Namun dalam menampilkan efek suara pada adegan diperlukan kesesuaian agar tidak bertabrakan dengan fungsi efek suara yang berbentuk teks.

f. Konsep interaktif

Fitur interaktif pada komik digital interaktif berfungsi sebagai penegas dan pemberi kesan yang lebih mendalam tentang informasi apapun kepada pembaca. Melalui fitur interaktif, pembaca mendapatkan pengalaman membaca yang berbeda. Sehingga dengan fungsi interaktif yang sesuai, informasi dapat disampaikan dengan cara yang lebih efektif dan menarik.

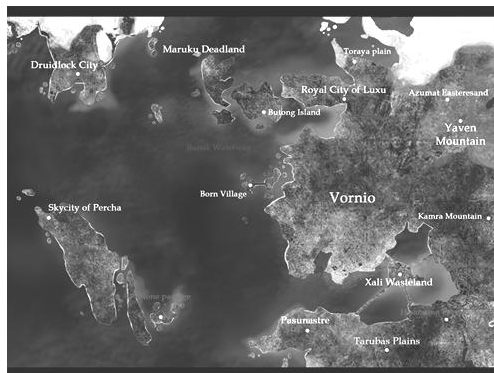
Adapun interaktifitas yang ditampilkan pada komik ini dibatasi pada penggunaan fitur *touchscreen*. Fitur ini dinilai memiliki fungsi yang mendukung penyajian interaktifitas dalam komik karena variasi penggunaannya serta unsur kebiasaan pembaca terhadap fitur ini. Interaktifitas pada komik ini juga dimanfaatkan untuk memunculkan aspek retensi pada cerita dalam komik. Beberapa fitur interaktif

ditempatkan pada bagian dari komik yang membutuhkan sistem kunci pada urutan informasi yang disampaikan. Konsep sistem kunci akan menahan keinginan pembaca untuk membaca halaman komik secara acak, dengan cara ini hirarki pada cerita dan informasi di dalamnya akan tetap terjaga.

4.2 Perancangan Visual

a. Konsep dunia

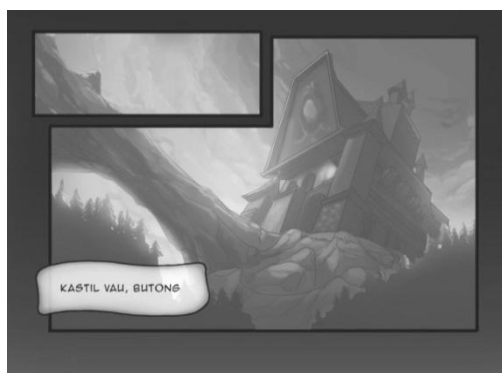
Latar belakang dunia Ethnicia mengambil bentuk dari pulau-pulau dan tempat-tempat di Indonesia khususnya Sulawesi, karena disesuaikan dengan tempat asal cerita rakyat yang diangkat. Dalam komik ini cerita berlangsung pada masa kerajaan lampau sekitar abad 13-15 Masehi. Pada masa tersebut keadaan pulau didominasi oleh keadaan geografis yang masih alami, namun untuk menyesuaikan dengan tema fantasi maka kondisi tersebut disesuaikan dengan tempat, hewan, pepohonan, bangunan dan objek lain yang bertema imajinatif.



Gambar 6. Konsep dunia Ethnicia



Gambar 7. Konsep Hutan Lambusango



Gambar 8. Konsep Kerajaan Butong

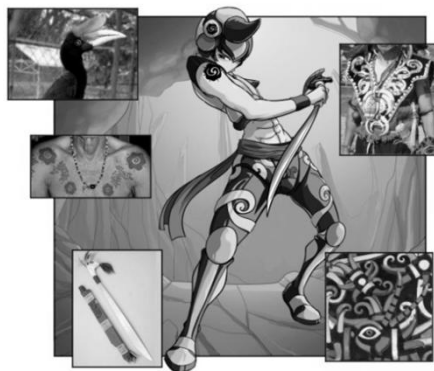
b. Konsep tokoh

Tokoh yang ditampilkan pada kisah Indara Pitaraa dalam komik ini diambil dari kisah cerita rakyat versi Samsuni [9]. Tokoh-tokoh tersebut mencakup Indara Pitaraa, Raja Tahir dan Putri Raihani yang merupakan tokoh asli dalam *folktale*. Selain tokoh tersebut terdapat tokoh Velo sebagai tokoh utama dari cerita Ethnicia, juga tokoh dukun sebagai tokoh antagonis.

Konsep visual dari setiap tokoh mengambil elemen budaya daerah Indonesia terutama Sulawesi. Elemen tersebut terdiri dari pakaian adat, senjata, motif khas, dan elemen budaya lainnya yang mendukung watak tokoh dan identitas yang ditampilkan. Namun dalam proses perancangannya, keseluruhan elemen tersebut tetap disesuaikan dengan gaya *manga* dengan genre fantasi.



VELO ALENGI v.09



Gambar 9. Sketsa Tokoh Velo dan konsep property berbasis budaya

Seperti tokoh Velo pada gambar 9, tokoh ini diperkaya dengan elemen budaya yang memiliki nilai yang disesuaikan dengan karakternya. Misalnya helm yang digunakan berasal dari bentuk burung rangkong yang mewakili burung khas dari Kalimantan. Burung ini melambangkan sifat ksatria di daerah tersebut. Tato bunga spiral merupakan salah satu dari tato masyarakat Dayak Iban. Tato tersebut merupakan ijin untuk melakukan pengembaraan atau perjalanan jauh. Adapun untuk senjata dan baju perang serta motif tokoh ini mengambil visualisasi senjata, baju perang dan motif khas Kalimantan. Keseluruhan elemen budaya tersebut dikemas ulang dengan tujuan sebagai usaha pendekatan kepada pembaca dan berpengaruh juga pada aspek kontrol pembaca.

Jika pembaca mendapatkan keterikatan pada suatu tokoh maka pembaca akan memiliki empati lebih untuk terus mengikuti jalan cerita. Selain tokoh Velo, tokoh-tokoh lain dalam komik ini memiliki konsep perancangan yang serupa.

Tokoh Indara Pitaraa sebagai tokoh dengan sifat ksatria dan bijaksana menggunakan modifikasi baju perang dan motif pakaian daerah Sulawesi Selatan yang diberi warna hijau sebagai perlambangan kebijaksanaan. Membawa keris sebagai senjatanya dan temannya

Tarsius sebagai hewan khas yang mewakili daerah Sulawesi. Sedangkan Putri Raihani digambarkan sebagai tokoh yang lembut, menggunakan pakaian yang diambil dari pakaian tari Balumpa khas Sulawesi.



Gambar 10. Sketsa dan visualisasi akhir Tokoh Indara Pitaraa



Gambar 11. Konsep Tokoh Putri Raihani

Sosok Raja Tahir diambil dari tokoh raja dalam Tula-tulana Raja Indaraa Pitaraa versi awal, begitu pula dengan Putri Raihani. Konsep tokoh Raja Tahir yang tegas disertai konsep pakaian yang diambil dari pakaian khas raja di Sulawesi Selatan pada masa lampau saat Islam mulai masuk ke daerah tersebut. Begitu pula dengan konsep dukun. Pada masa itu, praktek perdukunan menjadi marak dan dianggap suatu hal yang luar biasa. Dalam cerita ini dukun di angkat menjadi sosok tokoh yang licik dan manipulatif, sehingga tokoh dukun menggunakan



Gambar 12. Konsep Tokoh Raja Tahir (atas) dan Tokoh Dukun (bawah).

konsep warna ungu pada pakaian dan tongkat ular yang pada saat itu dianggap sebagai perwakilan sifat jahat.

4.3 Konsep Visual UI dan Interaktifitas

4.3.1 Navigasi pilihan menu

Secara keseluruhan konten budaya diterapkan dalam pengemasan tampilan visual UI dan latar belakang. Menu utama terdiri dari latar belakang dan logo sebagai identitas utama dari komik ini. Pada menu utama ditampilkan navigasi tombol sebagai pengantar pembaca pada pilihan *chapter*. Selain itu disertakan juga tombol pengaturan suara dan bahasa. Tombol navigasi yang minimalis dibutuhkan agar tidak timbul kebingungan pembaca terhadap menu *game* pada umumnya.

Menu pilihan *chapter* berfungsi sebagai navigasi yang membagi keseluruhan cerita New Ethnicia ke dalam beberapa



Gambar 13. Tampilan menu utama.

bagian. Menu ini juga memiliki fungsi retensi yang mengatur hirarki baca dari pembaca, sehingga pembaca tetap mengikuti alur cerita secara berurutan. Menu ini memiliki tampilan visual dengan animasi pada beberapa objek. Salah satunya adalah tokoh utama yang akan berubah tampilan jika *chapter* yang berbeda dipilih, namun jika cerita masih terkunci maka akan ditampilkan siluetnya saja. Hal ini berfungsi sebagai penjaga daya tarik komik agar rasa penasaran dan ketertarikan pembaca tetap terjaga.



Gambar 14. Tampilan Pilihan *Chapter* (atas) dan tampilan informasi *Chapter* (bawah).

Setelah pembaca memilih salah satu *chapter* maka akan dilanjutkan dengan informasi mengenai cerita rakyat dan bagian cerita Ethnicia. Informasi tersebut berfungsi juga sebagai konten pengetahuan bagi pembaca. Setelah pembaca menyelesaikan satu *chapter* cerita maka kunci pada *chapter* selanjutnya akan terbuka, hal ini juga ditandai oleh tokoh utama yang menjadi berwarna dengan kostum yang berbeda.

Ketika memasuki cerita, secara garis besar navigasi ditampilkan tanpa menggunakan tombol secara visual, hal ini dimaksudkan untuk menghindari gangguan dalam proses membaca komik. Navigasi berupa *slide* pada keseluruhan layar, sehingga pembaca dapat berfokus pada cerita. Pada bagian-bagian yang berupa interaksi sebagai retensi pada komik navigasi disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing fitur interaktif, namun tetap berfokus pada fitur *touchscreen*.

5. KESIMPULAN

Dalam pengemasan alternatif penyajian cerita secara visual ke dalam sebuah media digital interaktif untuk remaja, diperlukan formulasi yang merelasikan prinsip dari *storytelling* dan media interaktif. Begitu juga dengan pengangkatan cerita rakyat melalui media ini akan lebih optimal dalam segi cerita dan interaktifitas di dalamnya.

Adapun dalam pengembangan komik digital interaktif New Ethnasia, terdapat 2 kelompok aspek yang utama, yaitu kelompok aspek elemen pembentuk komik dan kelompok aspek interaktif yang ditautkan. Adapun kelompok aspek yang terakhir, yaitu konten cerita atau dasar cerita rakyat (*folklore*) sangat bergantung pada bagaimana kelompok aspek pembentuk komik dikembangkan. Kombinasi dan penekanan dari keseluruhan aspek dalam komik digital interaktif sangat bergantung pada kesesuaiannya dengan selera target pembaca. Agar pesan yang disajikan dapat disampaikan dengan efektif.

Komik digital interaktif dengan tema cerita rakyat, melalui penyesuaian yang tepat, dapat diolah menjadi sebuah media yang mampu menyajikan informasi pengetahuan dan hiburan yang menarik bagi pembaca.

6. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Danandjaja, J. *Folklor Indonesia : Ilmu gossip, dongeng, dan lain-lain*. Jakarta : PT Pustaka Utama Grafiti; 1984.
- [2] Bunanta, M. *Problematika Penulisan Cerita Rakyat : Untuk Anak di Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka; 1998.
- [3] Eisner, W. *Graphic Storytelling*. Melbourne : Poorhouse Press; 1996.
- [4] Zeffry, MA. (2004): *Komik Indonesia 1990-an Deskripsi Keragaman dan Analisis Tematik*, <http://www.digilib.ui.edu/opac/themes/libri2/detail.jsp?id=76059&lokasi=lokal> diunduh pada 23 Agustus 2008
- [5] Caputo, T. (2003) *Visual Storytelling : The Art And Technique*. New York : Watson-Guptill Publications.
- [6] Adams, E. (2010) *Fundamentals of Game Design: Second Edition*. Berkeley : New Riders.
- [7] Mccloud, S. (2006) *Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels*. New York : William MorrowPaperbacks.
- [8] <http://www.siliconera.com/2011/04/27/imaginary-range-is-a-game-x-comic-by-square-enix/> diakses pada 20 Mei 2012.
- [9] Samsuni. Indara Pitaraa dan Siraapare. <http://ceritarakyatnusantara.com/id/folklore/299-Indara-Pitaraa-dan-Siraapare->; 2011, diunduh pada 20 Mei 2012.
- [10] <http://www.lukew.com/ff/entry.asp?1649> diunduh pada 19 Juni 2012.