BAB III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN

III.1 Khalayak Sasaran

Khalayak sasaran dalam perancangan informasi ini dibagi menjadi beberapa bagian yaitu, demografis, geografis dan psikografis. Segmentasi terhadap khalayak sasaran dibuat untuk menentukan khalayak sasaran agar informasi dapat tersampaikan dengan tepat. Untuk menentukan sasaran, maka dibutuhkan pembagian kelompok khalayak sasaran, yaitu khalayak sasaran *primer* dan khalayak sasaran *sekunder*.

Khalayak sasaran dari media informasi tentang budaya Palang Pintu ini adalah sebagai berikut:

1. Khalayak sasaran *primer*

Target sasaran *primer* merupakan tujuan sasaran utama dalam memberikan informasi mengenai proses budaya Palang Pintu beserta makna yang terkandung di dalamnya.

- Demografis
  - Usia : 14-16 tahun
  - Jenis Kelamin : Laki-laki, Perempuan
  - Pekerjaan : Pelajar
  - Status Ekonomi : Menengah atas

Menurut Hurlock (1980), Lingkungan yang baik semakin lebih dalam menentukan remaja dan perkembangan fisiknya, hal tersebut dibutuhkan dalam membentuk sikap, nilai dan minat baru. Masa remaja adalah periode yang penting karena perubahan pada masa remaja akan memberikan dampak langsung pada individu yang bersangkutan dan akan berpengaruh pada perkembangan selanjutnya.

- Geografis

Target sasaran untuk penyebaran informasi mengenai budaya Palang Pintu akan dilakukan kepada pelajar di daerah perkotaan Jakarta. Hal tersebut dilakukan agar

para pelajar yang tinggal di daerah tersebut dapat mengenal budaya dari daerahnya, khususnya bagi pelajar keturunan suku Betawi.

- Psikografis

Menurut survey Nielsen Consumer & Media View (CMV) kuartal II (2016) Sebagai remaja yang lahir di era digital, internet merupakan sebuah kebutuhan bagi generasi ini. Kegiatan yang paling banyak dilakukan oleh para generasi ini di internet yaitu seperti berinteraksi melalui media sosial, menjelajah informasi di internet, bermain game dan mendengar musik. Hal tersebut membuat pelajar pada zaman ini sudah terbiasa dengan internet dan sudah menjadi sebuah kebutuhan. Remaja di era digital lebih banyak mencari informasi melalui internet daripada buku. Informasi mengenai budaya Palang Pintu diberikan kepada remaja, diharapkan agar mereka mendapatkan edukasi tentang budaya Palang Pintu dan dapat menumbuhkan rasa cinta terhadap budaya sendiri.

2. Khalayak sasaran *Sekunder*

Target sasaran tambahan dibuat untuk mencakup jangkauan yang lebih luas. Target sasaran ini meliputi cakupan geografis yang lebih luas, dalam pemberian informasi tidak hanya dilakukan kepada masyarakat yang tinggal di daerah Betawi, hal tersebut dilakukan untuk menambah wawasan masyarakat terhadap kebudayaan khas Betawi.

III.1 Strategi Perancangan

Strategi perancangan dalam perancangan informasi mengenai budaya Palang Pintu akan disusun dalam bentuk visual, hal tersebut dibuat karena masih kurangnya informasi yang jelas mengenai tahap dan makna filosofis budaya Palang Pintu dalam bentuk visual. penyampaian informasi budaya ini akan disusun dengan berbagai pendekatan agar pesan dapat diterima dengan mudah. Penyampaian informasi melalui visual juga diharapkan dapat menarik minat masyarakat dalam memahami budaya Palang Pintu.

Perancangan informasi ini dibuat untuk menambah informasi mengenai budaya Palang Pintu khususnya dalam bentuk visual. Perancangan ini juga memiliki segmentasi target sasaran dalam penyampaian pesannya. Komunikasi perancangan ini akan disesuaikan dengan target sasaran yang telah ditentukan. Maka dari itu pemilihan media yang tepat akan sangat berpengaruh terhadap efektifitas penyampaian pesan yang akan ditujukan kepada target sasaran.

III.1.1 Tujuan Komunikasi

- Tujuan komunikasi dari informasi tentang budaya Palang Pintu ini adalah memberikan pengetahuan dan informasi tentang proses dari budaya Palang Pintu beserta makna filosofis yang terkandung di dalamnya.

- Kurangnya informasi berbentuk visual tentang budaya tersebut menjadikan perancangan informasi ini sebagai data yang dapat dijadikan sebagai arsip dalam upaya pelestarian budaya Betawi.

- Perancangan informasi yang ditujukan kepada pelajar dibuat agar pemahaman dan pengetahuan tentang budaya Palang Pintu yang digunakan dalam acara pernikahan dapat dimulai sejak masa sekolah, diharapkan dengan pemberian edukasi tersebut dapat menghargai dan menimbulkan rasa bangga terhadap budaya sendiri, serta dapat mengenal jati diri bangsanya, lebih dari itu pemberian informasi ini juga diharapkan bisa menjadi referensi sasaran sehingga dapat diaplikasikan pada pernikahan khalayak sasaran sebagai penyelenggaraan budaya Betawi agar tetap terus eksis dan terjaga.

- Pembahasan tentang makna filosofis yang diberikan di dalamnya juga sengaja diberikan sebagai penambah wawasan kepada target sasaran dan diharapkan dapat mengambil nilai moral yang terdapat di dalamnya. Informasi tentang makna filosofis diberikan agar masyarakat mengetahui bahwa di balik budaya Palang Pintu tersebut ternyata terdapat banyak nilai positif yang dapat berpengaruh dalam kehidupan bermasyarakat.

III.1.2 Pendekatan Komunikasi

Pendekatan komunikasi harus disusun dengan tepat agar pesan yang ingin dikomunikasikan dapat dipahami oleh target sasaran. Pendekatan komunikasi akan disesuaikan dengan khalayak sasaran, karena budaya Palang Pintu merupakan budaya yang sangat dipengaruhi oleh agama Islam, namun komunikasi akan disajikan dengan pendekatan kehidupan sehari-hari sehingga para khalayak sasaran dapat mudah memahami pesan yang akan disampaikan.

Pendekatan komunikasi dibagi menjadi tiga yaitu, pendekatan visual, pendekatan verbal dan pendekatan audio. Ketiga pendekatan tersebut disusun untuk saling menguatkan kesan budaya Betawi yang dikemas dengan visualisasi kartun dalam penyampaian pesannya, hal itu diharapkan pesan dapat diterima dengan baik oleh sasaran.

A. Pendekatan Visual

Pendekatan visual dalam perancangan informasi ini akan menggunakan ilustrasi kartun yang disesuaikan dengan pelajar di Jakarta usia 14-16 tahun yang biasanya di rentang umur tersebut rata-rata para pelajar sedang dalam tingkat SMP. Referensi gaya ilustrasi dalam perancangan informasi ini mengambil gaya ilustrasi kartun buatan studio animasi Cartoon Network yang mempunyai ilustrasi sederhana seperti Samurai Jack dan Steven The Universe. Pengemasan visual ke dalam bentuk kartun dibuat untuk memberikan kesan segar, *colorful,* dan membuat konten yang bersifat tradisional ke dalam gaya visual yang modern. Gaya visual kartun dipilih agar konten cerita dapat digemari dan menarik, sehingga penyampaian informasi menjadi tidak membosankan.



Gambar III.1 referensi visual

Sumber: www.pinterest.com

B. Pendekatan Verbal

Pendekatan verbal dalam media informasi ini akan menggunakan Bahasa Indonesia informal yang biasa digunakan masyarakat Jakarta, dialek yang digunakan adalah logat masyarakat Betawi agar target sasaran dapat memahami dan merasakan kedekatan dengan budaya Betawi, bahasa yang ringan digunakan agar informasi mudah dimengerti dan dapat menarik perhatian target sasaran.

C. pendekatan Audio

Pendekatan Audio dalam media ini akan menggunakan musik tradisional masyarakat Betawi sebagai musik latarnya, seperti gambus, rebana ketimpring dan gambang keromong. Musik tradisional digunakan agar menambah kesan suasana budaya Betawi menjadi semakin kuat.

III.2.3 Mandatory

Perancangan informasi mengenai budaya Palang Pintu ini berlandaskan atas Peraturan Daerah DKI Jakarta nomor 4 tahun 2015 tentang pelestarian budaya Betawi yang terdiri dari 49 pasal, di dalamnya tertulis bahwa masyarakat juga

dapat ikut serta dalam upaya pelestarian budaya Betawi sebagai jati diri bangsa yang berfungsi sebagai pengenal bangsa tertentu.



Gambar III.2 Logo Dinas Jakarta
Sumber: https://id.wikipedia.org/wiki/Lambang_Jakarta

Pelestarian upacara pernikahan Betawi yang di dalamnya termasuk budaya Palang Pintu juga didukung oleh pasal 32 yang berbunyi "Upacara perkawinan adat Betawi keberadaannya harus dijaga, dipelihara dan dikembangkan oleh pemerintah daerah dan masyarakat Betawi."

Upaya pelestarian melalui penyebaran informasi tentang budaya Palang Pintu dilakukan untuk mengedukasi masyarakat akan budaya Betawi. Hal tersebut sejalan dengan pasal 1 ayat 14 yang berbunyi "Pendidikan adalah proses pengubahan sikap dan pemahaman serta tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan budaya Betawi."



Gambar III.3 Logo website Dinas Pariwisata dan Budaya Jakarta
Sumber: https://id.wikipedia.org/wiki/Berkas:Enjoy_Jakarta_Logo.jpg

Pemerintah DKI Jakarta juga sudah melakukan upaya pelestarian budaya Betawi di bawah Dinas Pariwisata dan Kebudayaan, juga dibantu oleh organisasi yang ikut serta dalam upaya pelestariannya seperti Bamus Betawi (Badan Musyawarah Masyarakat Betawi) sebagai mitra. Penyebaran informasi tentang budaya Palang Pintu ini juga dapat dibantu oleh organisasi-organisasi ke-Betawian seperti Forkabi dan sanggar-sanggar kebudayaan Betawi. Penyampaian informasi ini juga akan dibantu oleh website Dinas Pariwisata dan Budaya Jakarta.

III.2.4 Materi Pesan

Multimedia interaktif mengenai Budaya Palang Pintu ini mempunyai informasi yang terbagi menjadi dua yaitu pembahasan mengenai budaya Palang Pintu dan makna filosofis dari proses budaya Palang Pintu itu sendiri. Isi konten dalam informasi ini sebagai berikut:

a. Budaya Palang Pintu

Pembahasan ini menjelaskan tentang hal-hal yang terkait dengan budaya Palang Pintu seperti musik pengiring dan tahap-tahap dari budaya Palang Pintu mulai dari shalawat dustur, berbalas pantun, *beklai* dan *lantun sike.* Tahapan dalam Palang Pintu ini berdasarkan hasil wawancara dengan narasumber yaitu Djaini selaku salah satu pendiri padepokan Sanghiyang Putih. Pembahasan ini disajikan melalui cerita yang diadaptasi dari kisah Sabeni Jago Tenabang.

b. Makna filosofis dari budaya Palang Pintu

Pembahasan ini menjelaskan tentang arti dari budaya Palang Pintu itu sendiri. Selanjutnya akan dijelaskan tentang makna yang terkandung di balik setiap tahap yang ada dalam Palang Pintu itu sendiri. Makna di dalam budaya Palang Pintu ini mempunya pesan moral yang sangat baik sehingga dapat berguna dalam kehidupan bermasyarakat khususnya dalam membina keluarga.

III.2.5 Gaya Bahasa

Perancangan informasi ini akan menggunakan bahasa Indonesia informal atau bahasa sehari-hari dengan dialek masyarakat Betawi sebagai gaya bahasa, pemakaian dialek Betawi dimaksudkan untuk memberikan kesan budaya Betawi yang kuat dan juga khalayak dapat merasakan kedekatan dalam menerima informasi tersebut. Gaya bahasa masyarakat Betawi yang ringan dan mudah dimengerti dipakai agar pesan dapat tersampaikan dengan jelas. Dialek masyarakat Betawi juga mempunyai daya tarik tersendiri dengan logat khasnya juga penuturannya yang terbuka dan candaannya yang sering melakukan jawaban spontan atau biasa disebut *celetukan* membuat kesan ceria dalam berkomunikasi.

III.2.6 Strategi Kreatif

Strategi kreatif merupakan langkah yang dipilih dalam pembuatan sebuah solusi perancangan, dibutuhkan strategi yang tepat agar pesan dapat dipahami oleh khalayak sasaran. Perancangan ini mengemas informasi menjadi sebuah cerita yang diadaptasi dari cerita Sabeni Jago Tenabang. Kisah dari Sabeni yang ingin melamar putri dari seorang jawara Kemayoran yang bernama Murtado, dalam ceritanya Sabeni ditantang oleh Murtado untuk adu *maen pukulan* dan juga dites kemampuan mengaji. Tantangan tersebut terdapat pada tahap Palang Pintu.

Pengemasan informasi ke dalam cerita bertujuan untuk membuat khalayak sasaran memahami pesan, cerita akan dibuat dengan visual yang menarik, segar dan ceria. Hal tersebut dibuat agar khalayak sasaran lebih tertarik. Pengemasan informasi ke dalam bentuk visual mengadaptasi dari strategi Studio Disney dalam membuat animasinya. Studio Disney membuat animasi yang mengadaptasi dari novel terbitan lama ataupun dongeng dan diubahnya menjadi sebuah animasi dengan tampilan yang *fresh*.

III.2.6.1 *Copywriting*

Copywriting pada perancangan informasi ini disusun dengan menggunakan pendekatan dan gaya bahasa sehari-hari para pelajar di Jakarta agar pesan mudah dipahami dan para khalayak merasakan kedekatan karena bahasanya yang

ringan. Pemilihan dialek Betawi dalam penuturannya dimaksudkan agar khalayak sasaran mampu mengenali bahwa budaya Palang Pintu adalah budaya khas Betawi

Pemilihan *copywriting* pada judul perancangan ini sebagai berikut:

- Judul utama : Perjuangan Sabeni

”Sabeni” merupakan tokoh utama dari informasi mengenai budaya Palang Pintu yang disajikan melalui cerita, Sabeni ingin mempersunting Siti Khadijah yang merupakan anak dari jawara Betawi yang bernama Murtado, namun sebelum mempersuntingnya, Sabeni diberi tantangan oleh Murtado, Sabeni harus berjuang menyelesaikan tantangan tersebut agar bisa mempersunting Siti Khadijah.

- Sub judul : Ngebuka Palang Pintu

Sabeni harus melaksanakan permintaan dari Murtado untuk memenuhi persyaratannya melalui budaya Palang Pintu. Maka Sabeni harus menyelesaikan setiap tahap dari Palang Pintu, maka dipilihlah kalimat “Ngebuka Palang Pintu” yang berarti Sabeni berhasil memenuhi syarat-syarat yang diberikan oleh Murtado.

III.2.6.2 *Storyline*

Konten dalam perancangan informasi ini akan dibagi menjadi beberapa bagian yaitu:

- Pengenalan tokoh Sabeni

Pengenalan Sabeni yang merupakan seorang jawara dari Tanah Abang atau biasa disebut juga *Tenabang*. Sabeni handal dalam *maen pukulan*, ia banyak berlatih kepada gurunya dalam memperkuat jurus-jurus dan dikembangkannya secara otodidak. Ia merupakan murid yang pandai, rajin serta patuh pada gurunya. Sabeni juga memperdalam ilmu dalam mengaji kepada guru spiritual yang membimbingnya dalam hal agama Islam. Banyak musuh yang telah ia kalahkan sehingga banyak *kompeni* yang segan kepadanya.

- Sabeni disarankan agar segera menikah oleh gurunya

Karena Sabeni telah lama membujang akhirnya para guru Sabeni bermusyawarah dan menyarankan Sabeni agar segera menikah. Para guru Sabeni menyarankan agar ia mempersunting Siti Khadijah yang merupakan anak dari jawara Kemayoran yaitu Murtado. Karena Sabeni murid yang patuh, akhirnya Sabeni menuruti saran dari para gurunya.

- Sabeni datang kerumah Murtado

Sabeni akhirnya datang ke kampung Kemayoran untuk menemui Murtado dan bermaksud untuk melamar putrinya. Namun Murtado tak semudah itu melepas putrinya ke tangan orang lain. Sabeni diberi tantangan oleh Murtado harus menguasai bela diri dan juga pintar dalam mengaji. Tantangan itu harus dipenuhinya melalui Palang Pintu.

- Sabeni melakukan tahap Shalawat Dustur

Sabeni bersiap untuk menuju ke rumah Murtado, diawali dengan pembacaan Shalawat Dustur. Setelah itu Sabeni menuju rumah Murtado dengan diiringi tabuhan rebana Ketimpring.

- Sabeni berbalas pantun dengan Murtado

Setelah melakukan Shalawat Dustur, Sabeni disambut oleh Murtado dan mulailah mereka berdialog. Murtado menanyakan apa maksud dan tujuan rombongan Sabeni datang kerumahnya. Dialog tersebut disampaikan melalui berbalas pantun.

- Sabeni berduel dengan Murtado

Setelah mengetahui maksud dan tujuannya akhirnyua Sabeni ditantang berduel dengan Murtado. Ia ditantang *beklai* oleh Murtado untuk memenuhi persyaratan yang telah diberikan Murtado yaitu harus mampu menguasai ilmu bela diri. Akhirnya Murtado pun dapat dijatuhkan oleh Sabeni.

- Sabeni melantunkan *sike*

Setelah tantangan pertama dilalui oleh Sabeni, Murtado ingin mengetahui kemampuan Sabeni dalam mengaji. Sabeni pun langsung melantunkan ayat Al-qur'an yang dilagamkan melalui *lantun sike.*

- Sabeni dan Siti Khadijah menikah

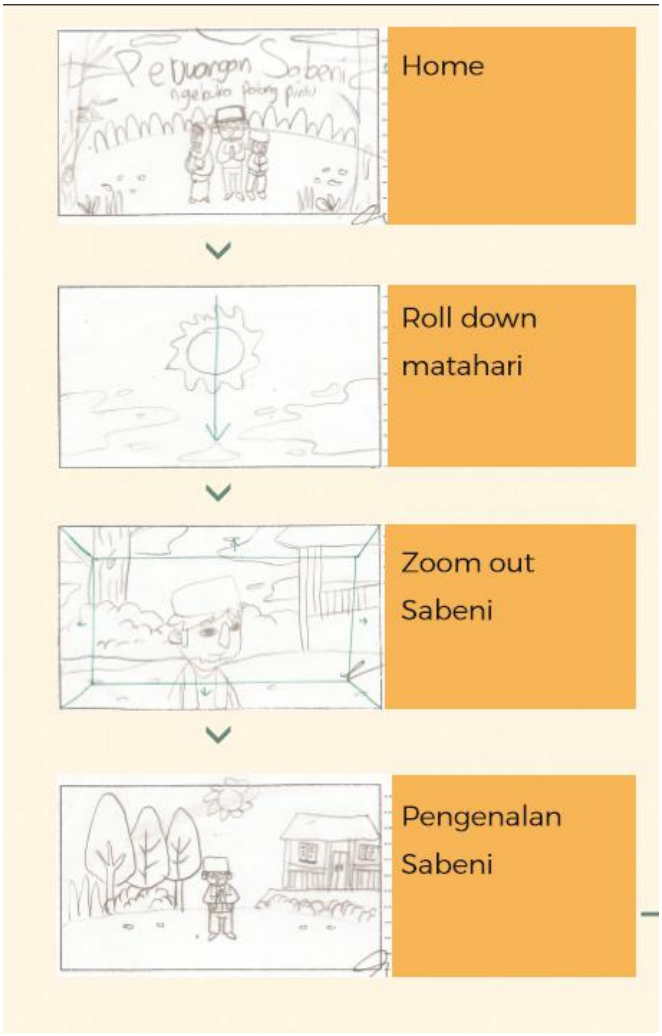
Tantangan yang diberikan Murtado telah dipenuhi oleh Sabeni. Murtado pun menerima Sabeni dengan senang hati, Murtado pun mempercayakan putri kesayangannya untuk dipersunting oleh Sabeni.

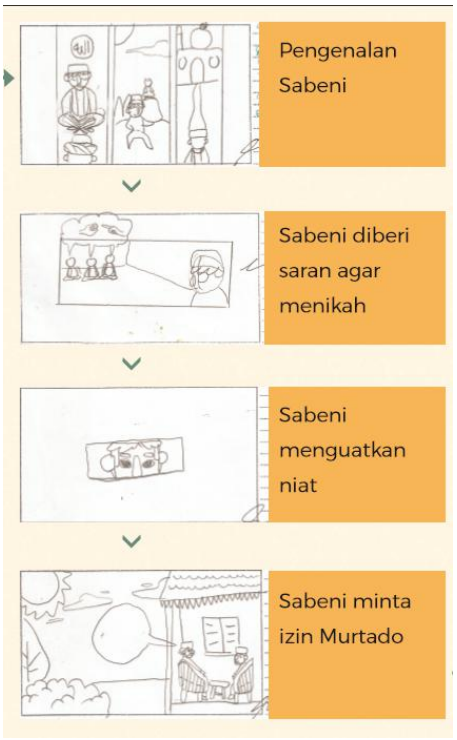
- Penjelasan makna filosofis dari Palang Pintu

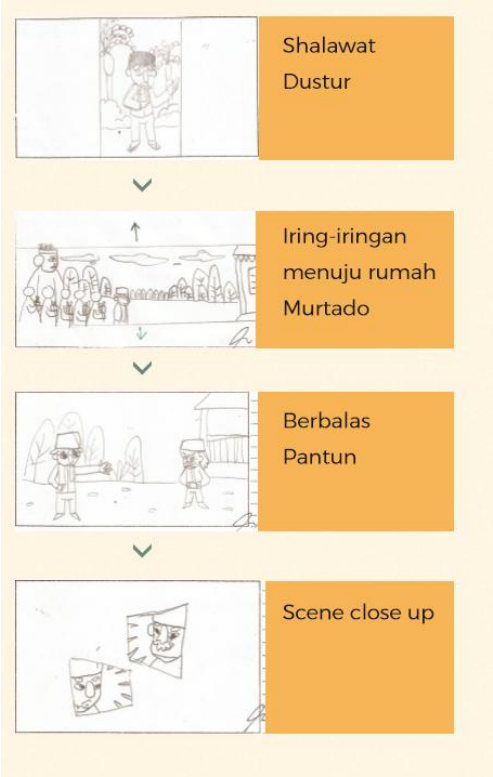
Setelah cerita berakhir, dijelaskan arti dari budaya Palang Pintu tersebut. Termasuk makna filosofis yang terdapat di balik tiap tahap yang ada di budaya Palang Pintu.

III.2.6.3 Storyboard

Storyboard akan dibuat berdasarkan poin poin dari *story line,* setiap poin akan dibuat sketsa kasar yang nantinya akan menjadi *scene* pada cerita interaktif yang akan dibuat, berikut storyboard yang dibuat:


Home
Roll down matahari
Zoom out Sabeni
Pengenalan Sabeni


Pengenalan Sabeni
Sabeni diberi saran agar menikah
Sabeni menguatkan niat
Sabeni minta izin Murtado



Gambar III.2 *Storyboard*

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017

III.2.7 Strategi Media

Pemilihan media dalam perancangan informasi ini sangat penting karena akan mempengaruhi bagaimana pesan yang akan disampaikan dapat diterima atau tidak oleh khalayak sasaran, maka dari itu dibutuhkannya strategi dalam pemilihan medianya. Strategi media yang akan dibuat pada perancangan informasi mengenai budaya Palang Pintu ini akan dibuat menjadi dua yaitu media utama berbentuk multimedia interaktif interaktif dan media pendukung yang membantu media utama dalam menyampaikan informasi.

A. Media Utama

Media utama yang akan dibuat pada perancangan ini merupakan media informasi dalam bentuk cerita interaktif. Informasi tentang Budaya Palang Pintu akan disusun menjadi sebuah cerita yang diadaptasi dari kisah Sabeni

saat ingin meminang anak dari Murtado ke dalam sebuah cerita yang dikemas dengan menjadi sebuah gambar bergerak dan dalam akhir cerita tersebut terdapat penjelasan tentang tahap tahap beserta makna filosofisnya. Cerita interaktif ini akan disampaikan atau dimuat di dalam website dari dinas pariwisata Jakarta ataupun website para penggiat Kebudayaan Betawi.

Penyampaian cerita interaktif di dalam sebuat website dipilih karena kemudahan dalam mengaksesnya. Masyarakat para remaja di kota Jakarta sudah terbiasa menggunakan internet khususnya bagi masyarakat yang status sosialnya menengah ke atas. Internet sudah menjadi bagian dari kehidupan para remaja di kota Jakarta, Internet seolah menjadi sebuah kebutuhan yang penting bagi para remaja di Jakarta. Zaman sekarang para remaja di Jakarta terbiasa mencari segala informasi baik itu berita ataupun hal yang berhubungan dengan pelajaran sekolahnya di internet. Remaja di Jakarta juga terbiasa memakai media sosial dalam kehidupannya. Maka dari itu penyampaian cerita interaktif di dalam website dipilih agar para khalayak sasaran dapat dengan mudah mengaksesnya melalui gadget yang dimiliki kapan saja.

B. Media Pendukung

Media pendukung berfungsi sebagai pelengkap media utama dengan tujuan agar penyampaian dari media utama dapat diaplikasikan dengan media pendukung. Media pendukung tersebut antara lain adalah:

- Poster

Berukuran A3 Berisi informasi yang ditujukan bagi para target audiens agar mengakses media utama perancangan ini yaitu cerita interaktif. Poster nantinya akan disebarkan dan ditempel pada mading sekolah-sekolah di Jakarta.

- X-Banner

Dipajang di kawasan perkampungan budaya setu Babakan untuk memberikan informasi tentang cerita interaktif ini.

- Sosial Media

Dibuat untuk memberikan informasikan mengenai cerita interaktif ini kepada masyarakat melalui media internet sehingga penyebarannya lebih meluas.

- CD

Cerita interaktif akan dibuat ke dalam bentuk CD sebagai media pendukung yang bertujuan agar target khalayak sasaran dapat melihat cerita ini tanpa harus terhubung dengan jaringan internet.

- Banner Digital

Dibuat sebagai sumber informasi dan penarik perhatian agar masyarakat penasaran akan cerita interaktif yang akan dibuat.

- Buku Cerita Bergambar

- Stiker bus sekolah

- Sticker

- *Photo Booth*

- Stiker Line

- Gantungan Kunci

III.2.8 Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media

Strategi distribusi merupakan rencana yang akan dibuat dalam menyebarkan atau mendistribusikan media perancangan kepada khalayak sasaran. Media utama akan diluncurkan pada awal Agustus 2017 di Setu Babakan, peluncuran ini sengaja dilakukan karena waktu berdekatan dengan Lebaran Betawi dan Hari Kemerdekaan, pada hari tersebut biasanya Setu Babakan menggelar berbagai macam acara kebudayaan, sehingga banyak masyarakat termasuk pelajar yang

akan datang. Media pendukung juga akan disebarkan pada saat peluncuran media utama.



Gambar III.3 Tabel Strategi Distribusi

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

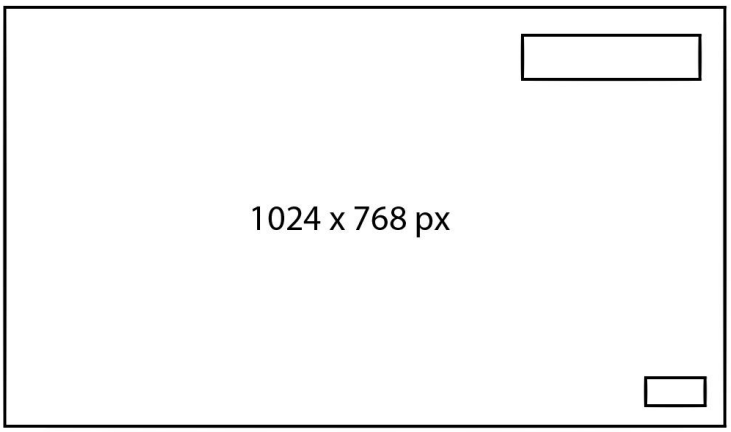
III.3 Konsep Visual

Pada visual pada perancangan cerita informasi tentang budaya Palang Pintu yang berjudul Perjuangan Sabeni akan menggunakan gaya ilustrasi dari animasi Amerika. Visual dari perancangan ini banyak terpengaruhi oleh gaya visual Cartoon Network. Perancangan visual ini akan memakai teknik *digital painting*. Gaya visual akan disederhanakan mengikuti gaya visual Cartoon Network pada umumnya dengan sedikit modifikasi.

III.3.1 Format Desain

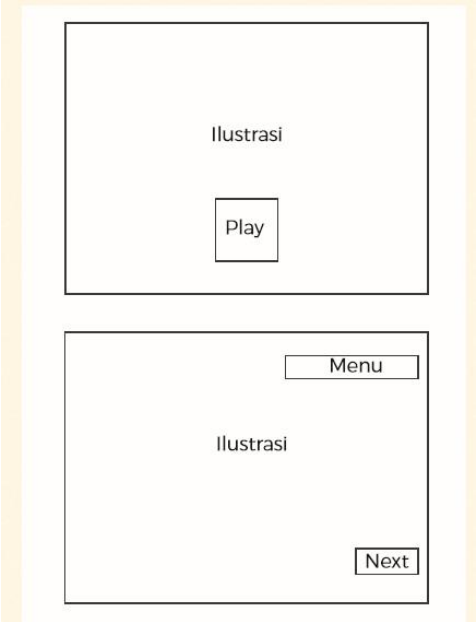
Format desain dari cerita interaktif Perjuangan Sabeni ini menggunakan ukuran 1024 x 768 px. Format ukuran ini digunakan agar setiap perangkat atau *gadget* khalayak sasaran dapat megakses, karena setiap orang memiliki resolusi monitor yang berbeda maka dari itu dipilihlah ukuran resolusi standar minimum dari multimedia interaktif yang akan ditampilkan di website.

Setiap *scene* dalam cerita ini akan diberikan frame yang berbeda. *Scene* cerita interaktif ini mencontoh dari referensi animasi yaitu Samurai Jack. *Frame* akan dibuat menyesuaikan kejadian untuk menambah kesan dramastis dan sinematik.



III.3.2 Tata Letak

Lay out yang digunakan pada perancangan cerita interaktif Perjuangan Sabeni yaitu gambar ilustrasi terletak diseluruh ukuran cerita. Ada beberapa tombol dalam cerita interaktif ini. Tombol *next* akan diletakan pada pojok kanan bawah dan pada kanan atas terdapat tombol pengaturan yang berisi tombol *home, previous, next, silent* dan *exit.*



Gambar III.4 *Layout*

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

III.2.3 Huruf

Tipografi merupakan representasi visual dari sebuah bentuk komunikasi adalah sifat verbal dan properti visual dan efektif. (Sihombing, 2001, 58). Kesan huruf dalam perancangan ini dibuat sedekat mungkin dengan kesan ke-Betawian, menggunakan font yang mempunya kesan lawas. Pemakaian font dibagi menjadi dua yaitu:

a. Judul

Judul dalam cerita interaktif ini dibagi menjadi dua yaitu judul utama dan subjudul. Judul utama yaitu "Perjuangan Sabeni" mengadaptasi dari font NickelbackNF, font tersebut di*tracing* ulang untuk mendapatkan kesan tekstur dan dibuat melengkung, judul juga dibuat seperti tulisan tiga dimensi. Sub judul menggunakan font NickelbackNF, sub judul digunakan untuk menambah kesan lawas.

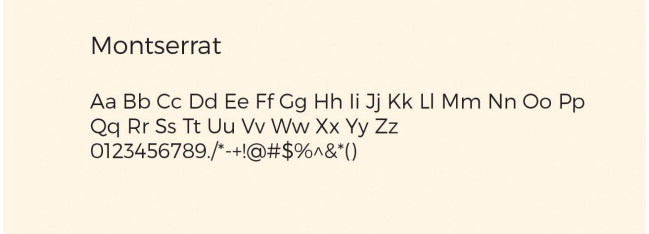


Gambar III.5 huruf pada judul Perjuangan Sabeni

Sumber: Dokumentasi pribadi (2017).

b. *bodytext*

Huruf yang digunakan dalam media pendukung akan menggunakan tipe font "Montserrat". Font ini dipilih karena memiliki keterbacaan yang jelas dan huruf yang simpel.



Gambar III.6 huruf teks "Montserrat"

Sumber: Dokumentasi pribadi (2017).

II.2.4 Illustrasi

Cerita interaktif Perjuangan Sabeni ini memilih gaya ilustrasi yang mengambil referensi dari animasi Cartoon Network seperti Samurai Jack dan Steven The Universe. Gaya ilustrasi ini dipilih karena mempunya ilustrasi sederhana namun menarik. Ilustrasi menggunakan anatomi tubuh yang disederhanakan dan tidak sesuai dengan gaya ilustrasi realis, bayangan dibuat menjadi lebih sederhana dengan hanya menambahkan garis pada ilustrasi pemlihan ilustrasi ini dibuat agar khaayak sasaran dapat tertarik dan tidak bosan karena gaya ilustrasi ini mempunyai kesan yang segar dan ringan.



Gambar III.7 contoh referensi gaya visual

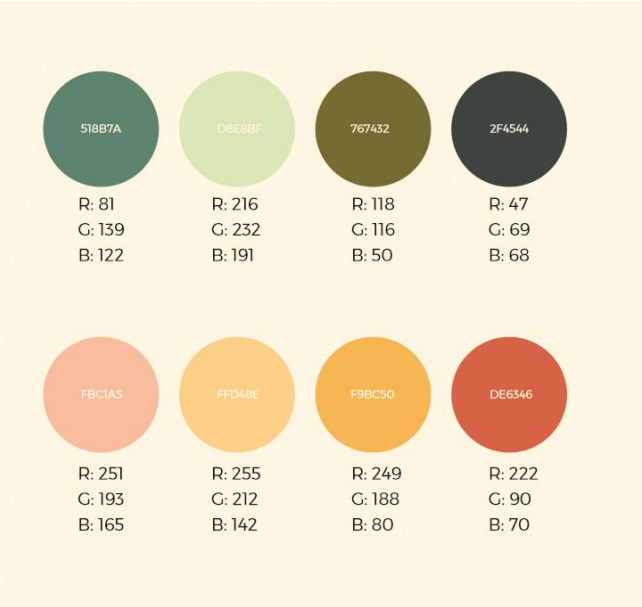
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017).

III.2.5 Warna

Warna termasuk elemen penting dalam pembuatan cerita interaktif ini, karena dengan pemilihan warna yang tepat akan membantu cerita menjadi lebih menarik dan juga *eyecatching*. Perancangan memakai warna-warna cerah sebagai warna ilustrasinya. Penggunaan warna didominasi oleh warna hijau dan juga warna oranye. Warna tersebut dipilih untuk menimbulkan kesan ceria dan menggambarkan masyarakat Betawi yang ceria, ramah, dan terbuka. Turunan warana akan disesuaikan dengan keadaan ilustrasi di cerita interaktif.

Menurut Kristin (2015) dalam Design Week 3.2 mengatakan bahwa warna-warna khas masyarakat Betawi adalah merah, kuning, hijau, biru, putih, dan hitam.

Warna merah memiliki karakteristik *passion*, kemauan yang besar dalam belajar, dan dinamis. Warna kuning yang melambangkan kehangatan, cerdik, dan berbakat dalam bisnis. Hijau yang melambangkan harmoni, biru yang artinya konservatif.



Gambar III.8 konsep warna

Sumber: Dokumentasi pribadi (2017)

III.3.6 Karakter

Dalam cerita interaktif ini terdapat beberapa karakter yang sebagai berikut:

1. Sabeni

Sabeni merupakan karakter utama dalam cerita interaktif ini, dalam karakter ini karakter Sabeni dibuat menjadi orang yang ceria dan juga cerdas, Sabeni tak mudah putus asa dan ia merupakan orang yang soleh juga berbakti kepada guru gurunya. Sabeni dibuat dengan pakaian muslim yang biasa dikenakan oleh masyarakat Betawi, baju atasan koko dengan mengalungkan sarung dileher, memakai celana panjang batik dan juga peci hitam.



Gambar III.9 Studi Karakter Sabeni
Sumber: https://fitinline.com/data/article/20140404/Pakaian-Adat-Betawi-002.jpg
(diakses pada 20 juni 2017)



Gambar III.10 Sabeni

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

2. Murtado

Dalam cerita ini Murtado menjadi peran yang antagonis namun menjadi baik pada akhirnya, Murtado dibuat dengan karakter yang tegas, galak, arogan dan disegani banyak orang. Pakaian yang dikenakan oleh murtado merupakan pakaian khas jawara Betawi, memakai baju pangsi merah dan kaus putih sebagai baju dalam, memakai sabuk hijau khas Betawi dan membawa golok juga memakai peci berwarna merah.



Gambar III.11 Studi Karakter Murtado

Sumber: https://nuansagrafity.wordpress.com/2015/01/

(diakses pada 20 juni 2017)



Gambar III.12 Studi Karakter Murtado 2

Sumber: http://suku-dunia.blogspot.co.id/2015/10/kebudayaan-suku-betawi-asli.html

(diakses pada 20 juni 2017)



Gambar III.13 Murtado
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

3. Siti Khadijah

Dalam cerita ini Siti khadijah merupakan anak dari Murtado, Siti dibuat dengan karakter pemalu, patuh pada orangtua dan juga tidak tegaan. Siti memakai pakaian yang biasa wanita Betawi gunakan, Siti menggunakan hijab dan ditutup dengan selendang, memakai kebaya dan sarung sebagai bawahan.



Gambar III.14 Studi Karakter Siti Khadijah

Sumber: http://rumahbusanabetawi.blogspot.co.id/

(diakses pada 20 juni 2017)



Gambar III.15 Siti Khadijah

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)