

**JURNAL**  
**PERANCANGAN *VISUAL STORYTELLING* UNTUK VISUAL NOVEL MANARAH**  
**VISUAL STORYTELLING DESIGN FOR MANARAH VISUAL NOVEL**

**Sinta Sari<sup>1</sup>, Aris Rahmansyah<sup>2</sup>, Jerry Dounald Rahajaan<sup>3</sup>**

<sup>1, 2, 3</sup> Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

Jl. Telekomunikasi No. 1 Terusan Buah Batu Bandung, Jawa Barat

[sintasari28.ss@gmail.com](mailto:sintasari28.ss@gmail.com), [aris@tcis.telkomuniversity.ac.id](mailto:aris@tcis.telkomuniversity.ac.id), [jerry@tcis.telkomuniversity.ac.id](mailto:jerry@tcis.telkomuniversity.ac.id)

**ABSTRAK**

Ketika legenda tentang Ciung Wanara atau seseorang yang dikenal juga dengan julukan Sang Manarah ini diyakini sebagai bagian dari identitas kebudayaan di pasundan. Keyakinan tersebut tidak tercermin dari perilaku yang ditunjukkan oleh remaja-remaja asal sunda di jaman sekarang. Dimana mereka justru kurang mengenali apalagi memahami makna dari cerita Ciung Wanara tersebut. Maka sebelum salah satu kebudayaan lokal sunda ini benar-benar dilupakan, penulis berupaya mempopulerkan cerita Ciung Wanara melalui cerita dan media baru dengan tanpa menghilangkan esensi dari cerita tersebut. Langkah pertama yang dilakukan adalah melakukan analisis dan adaptasi terhadap ceritanya hingga akhirnya membentuk cerita baru. Media yang digunakan dalam upaya pengenalan cerita Ciung Wanara ini adalah visual novel. Permainan visual novel ini memiliki keunggulannya dari segi *storytelling*. Dalam penceritaannya visual novel didukung oleh narasi visual yang dirancang berdasarkan aturan dalam *visual storytelling* sehingga kemampuannya mengkomunikasikan kronologis sejarah dan fakta budaya yang terkandung di dalam cerita Ciung Wanara pun tinggi.

**Kata kunci** : Ciung Wanara, Visual Novel, *Visual Storytelling*, Adaptasi

**ABSTRACT**

*When the legend about Ciung Wanara person who was known by the nickname of "Sang Samarah" believed to be past of the identity of Sundanese culture. But the confidence was no reflected in the behavior that the shown by teenagers origin of sundanese today. Where they are less recognize even understand the meaning of the story of Ciung Wanara. Then before one of the local sundanese culture is totally forgotten, the writer seek to popularize the story of Ciung Wanara through story and new media without losing the essence of the story. The first step is to do the analysis and adaptation of the story until finally forming a new story. Media used in an effort to introduction the story of ciung wanara is a visual novel. Visual novel has the advantage in terms of storytelling. In the story, visual novel was supported by a visual narrative that is designed based on the rules in visual storytelling, so that the ability to communicate chronology of historical and culture facts contained in the story of Ciung wanara is high.*

*Keyword* : Ciung Wanara, Visual Novel, *Visual Storytelling*, Adaptation

**1. PENDAHULUAN**

Di Jawa Barat tepatnya di wilayah Ciamis terdapat legenda Ciung Wanara yang dalam legenda dikenal juga dengan nama Sang Manarah. Menurut bapak Agus Abdul Haris (2015) sebagai juru kunci dari cagar budaya Karangkamulyan Ciung Wanara, disadari atau tidak masyarakat Ciamis telah meyakini cerita Ciung Wanara ini sebagai bagian dari sejarah Ciamis di masa kerajaan Galuh. Tapi dibalik melegendanya nama Ciung Wanara di Ciamis ini justru masyarakatnya sendiri masih banyak yang tidak terlalu mengenali apalagi memahami keseluruhan ceritanya terutama dikalangan remaja Ciamis. Selain itu cerita Ciung Wanara ini masih kurang dikenal oleh masyarakat Jawa Barat lainnya. Bapak Agus menuturkan alasan ia berkata seperti itu adalah karena buktinya setiap kali ada pengunjung yang berasal dari luar Ciamis seringnya adalah mereka yang tidak mengetahui keberadaan Karangkamulyan Ciung Wanara apalagi sejarah atau pun legenda dari Ciung Wanara. Alasan mereka berkunjung adalah lebih karena lokasinya yang memang berada pada jalur utama jalan nasional dari Ciamis menuju wilayah Jawa Tengah dan lokasinya sendiri memang sering dianggap sebagai *rest area*.

Bapak Agus kembali menuturkan bahwa kurang adanya perhatian dari pemerintah sendiri untuk menginformasikan keberadaan Karangkamulyan Ciung Wanara ke khalayak lebih luas.

Luputnya perhatian pemerintah untuk mengenalkan Karangkamulyan Ciung Wanara atau pun legendanya sendiri ke khalayak umum telah membuat legenda Ciung Wanara terdengar asing di kalangan masyarakat Jawa Barat. Padahal Ciung Wanara menjadi salah satu bagian dari identitas budaya Jawa Barat. Baik itu sejarahnya mau pun legendanya. Setiap legenda termasuk cerita Ciung Wanara ini memiliki maknanya tersendiri yang bisa mencerminkan masyarakat di daerahnya.

Ada berbagai media yang bisa digunakan untuk mengenalkan kebudayaan lokal seperti cerita rakyat Ciung Wanara ini. Selain untuk tetap mempertahankan kebudayaan lokal itu sendiri dapat juga dimanfaatkan untuk mengenalkannya ke khalayak yang lebih luas. Salah satu media yang bisa digunakan adalah visual novel. Menurut Josiah Lebowitz dan Chris Klug (2011) permainan visual novel ini cukup populer karena keunggulannya dari segi *storytelling* dan dinilai sebagai *genre game* dengan *storytelling* terbaik sehingga kemampuannya mengkomunikasikan kronologis sejarah dan fakta budaya pun tinggi. Permainan interaktif berbasis ilustrasi, narasi, dan pengisi suara. *Visual storytelling* menjadi fokus utama dalam perancangan visual novel Manarah ini. Dalam pendekatannya penulis menggunakan studi kasus dengan fokus utama kepada visual yang sekiranya dapat diterapkan ke dalam cerita Ciung Wanara.

Visual novel dan internet ini merupakan salah satu bentuk perkembangan teknologi. UNICEF, bersama dengan Kementerian Komunikasi dan Informasi, *The Berkman Center for Internet and Society*, dan *Harvard University*, melakukan survey nasional mengenai penggunaan dan tingkah laku internet para remaja Indonesia. Studi ini memperlihatkan bahwa ada setidaknya 30 juta orang remaja di Indonesia yang mengakses internet secara reguler. Dengan kesenjangan yang sangat jelas terlihat, di daerah perkotaan hanya 13 persen dari anak dan remaja yang tidak menggunakan internet, sementara daerah pedesaan, menyumbang jumlah 87 persen. Berdasarkan fakta tersebut visual novel ini bisa lebih mudah sampai kepada remaja-remaja di perkotaan.

## 2. TEORIDASAR

### 2.1 Visual Novel

Menurut Josiah Lebowitz dan Chris Klug (2011:193) visual novel adalah jenis permainan yang dalam banyak hal mirip dengan membaca buku. Kisahnya diceritakan melalui sebagian besar teks dan umumnya ditulis dalam sudut pandang orang pertama. Namun, tidak seperti *e-book*, visual novel berisi latar belakang gambar yang berubah berdasarkan lokasi saat setiap karakter berbicara. Masing-masing karakter memiliki cukup pose untuk menunjukkan karakter bereaksi secara tepat dengan situasi. Teks dan visual dalam visual novel dilengkapi dengan set lengkap efek suara dan latar belakang music, bahkan dalam beberapa *game* terdapat juga *voice acting*.

Dalam jurnal *Game Development Of Ibong Adarna Visual Novel*, Celso T. Agos Jr dan teman-temannya menjelaskan tahapan-tahapan dalam perancangan visual novel, diantaranya:

1. *Research*  
Melakukan penelitian terhadap cerita dan visual novel itu sendiri.
2. Mengembangkan *Script*  
Hal utama dalam bagian ini adalah memahami cerita. Berawal dari cerita linear dikembangkan menjadi berbagai percabangan cerita dengan disertai penulisan dan pengaturan dialog.
3. Merancang gambar *background*, karakter dan *audio*
4. Merancang GUI (*Graphic User Interface*):  
Merancang apa yang akan menjadi *output* dari permainan agar pengguna lebih tertarik pada permainan. Termasuk didalamnya pembuatan karakter dan latar belakang, penggayaan, memasukkan teks, dan warna teks yang digunakan.
5. Pemograman  
Proses yang terjadi pada bagian ini adalah mengkombinasikan *script*, gambar, efek suara dan musik latar belakang dengan menggunakan *software*.
6. Pengujian dan *Debugging*  
Proses dalam pengujian dan *debugging* diantaranya menjalankan permainan, mencari kesalahan atau *bug* dan menciptakan solusi tentang kesalahan.
7. Mengevaluasi Sistem  
Didalamnya termasuk mengukur visual novel yang telah dibuat dari berbagai aspek terhadap beberapa pengguna sebagai responden.
8. Implementasi  
Fase memperkenalkan visual novel kepada khalayak sasaran.

### 2.2 Visual Storytelling

Seorang master *visual storytelling* bernama Eisner (2008:3) memaparkan bahwa semua cerita memiliki struktur. Cerita memiliki awal, akhir dan benang cerita yang diletakkan pada kerangka. Kerangka dalam sebuah cerita akan selalu sama apapun media penyampaiannya. Namun gaya bercerita dapat dipengaruhi oleh media.

Bentuk cerita adalah kendaraan untuk menyampaikan informasi dengan cara yang mudah diserap. Teknologi sekarang ini telah memberikan banyak kendaraan transmisi dalam bercerita. Tetapi pada dasarnya hanya ada dua cara utama yaitu, kata (lisan atau tertulis) dan gambar. Terkadang keduanya digabungkan.

Dalam *visual storytelling* gambar digunakan sebagai alat narasi yang biasanya menggunakan simbol yang membentuk *stereotip*. Eisner mendefinisikan *stereotip* itu sendiri sebagai suatu ide atau karakter yang dibakukan dalam bentuk konvensional, tanpa individualitas. Pembaca akan menerima pesan dari gambar *stereotip*.

Tony Capputo (1996) mendefinisikan *visual storytelling* sebagai seni bercerita untuk hiburan, pendidikan atau komersialisme, melalui penggunaan citra sekuensial. *Visual storytelling* juga dapat dikatakan sebagai informasi yang diproyeksikan ke dalam bingkai.

Salah satu contoh dari *visual storytelling* adalah komik yang penceritaannya menggunakan gambar atau ilustrasi berurutan dari satu panel ke panel lain. Alan Male (2007:10) berpendapat ilustrasi adalah cara lain untuk memberi tahu dan mendidik kita, memberikan kita hiburan dan cerita. Jay Leno (Tony Capputo, 1996: Chapter : 3) memperjelas peran dari ilustrasi itu sendiri adalah untuk menjelaskan naskah.

Dalam buku *Visual Storytelling*, Tony Capputo (1996: Chapter 10) menjelaskan aturan dalam *visual storytelling*, di antaranya:

1. *Clarity*

Tugas dari seorang artist adalah menciptakan visual yang mudah dipahami oleh pembaca. Dengan begitu pembaca bisa membaca pesan, emosi serta tindakan yang sedang terjadi di dalam cerita. Contoh penerapan *clarity* dapat dilihat pada adegan berikut ini.



Gambar 2.1 Screenshot visual novel If My Heart Had Wings

Sumber: [www.mobygames.com](http://www.mobygames.com)

Keterangan: Arah alur mata dimulai pada aksi dari kedua karakter yang menunjukkan aksi kaget. Kejadian terjadi di dalam ruang kelas

2. *Realism*

Rasa nyata diciptakan untuk membuat penonton merasa bahwa cerita itu bisa benar-benar terjadi di kehidupan nyata. Rasa nyata dalam *visual storytelling* dapat dicapai dengan menambahkan simbol-simbol yang bisa ditemukan dalam kenyataan. Berikut ini adalah contoh penerapan *realism*:



Gambar 2.2 Screenshot visual novel If My Heart Had Wings

Sumber: [www.mobygames.com](http://www.mobygames.com)

Keterangan : Penciptaan suasana halaman terasa nyata dengan penggunaan gambar rumah, pohon-pohon, rumput, kolam dan juga lampu taman.

3. *Dynamic*

Rasa dinamik dapat dicapai dengan menggunakan efek-efek khusus. Efek khusus ini ditujukan untuk melebih-lebihkan atau menambahkan penekanan terhadap suatu pesan. *Dynamic* sendiri dapat membawakan gaya dramatis dan unik. Penambahan efek khusus haruslah dimaksudkan sebagai bentuk pelayanan dalam bercerita. Berikut adalah contoh penerapan *dynamic*.



Gambar 2.3 Screenshot visual novel If My Heart Had Wings

Sumber: [www.mobygames.com](http://www.mobygames.com)

Keterangan : Pada gambar di atas efek khusus digunakan untuk menggambarkan sebuah aksi pergerakan yang cepat.

#### 4. Continuity

Ketika bercerita melalui visual setiap adegan haruslah ada kesamaan gaya, karakter, dan elemen lainnya. Agar penonton bisa berpikir setiap adegan memang merupakan satu kesatuan dalam cerita. Contoh penerapan *continuity* dapat dilihat pada adegan-adegan berikut ini.



Gambar 2.4 Screenshot visual novel If My Heart Had Wings

Sumber: www.mobygames.com

Keterangan : Perulangan pengayaan gambar, karakter, serta dunia yang sama di setiap adegan menunjukkan bahwa semua adegan tersebut merupakan satu kesatuan cerita.

#### 5. Intuity

Pembentukan *visual storytelling* selalu dimulai dari *intuitif* dan *representasi* pribadi.

### 2.3 Teori Adaptasi

Adaptasi begitu ada di mana-mana dalam budaya kita dan, memang terus meningkat jumlahnya. Menurut Groensteen (melalui Linda, 2006:4) jawabannya tidak diragukan lagi ada hubungannya dengan penampilan konstan media baru dan saluran baru difusi massa. Ada sesuatu yang sangat menarik tentang adaptasi. salah satu alasan mengapa adaptasi memiliki aura sendiri, berdasarkan pernyataan Benjamin (melalui Linda, 2006:6) "*presence in time and space, its unique existence at the place where it happens to be*". Yang penulis dapat dari pernyataan tersebut adalah tentang ruang dan waktu, dimana suatu hal bisa terjadi di keberadaan sekarang.

## 3. PEMBAHASAN

### 3.1 Data Observasi

Observasi dilakukan terhadap artefak-artefak dan juga mitos-mitos yang berkaitan dengan cerita Ciung Wanara dan juga peninggalan Kerajaan Galuh yang berada di Karangkamulyan Ciung Wanara.

#### 3.1.1 Karangkamulyan Sebagai Peninggalan Kerajaan Galuh

Karangkamulyan adalah sebuah nama yang cukup akrab untuk masyarakat yang ada di Kabupaten Ciamis. Dikatakan akrab karena nama ini merupakan sebuah cagar budaya yang terletak di wilayah Ciamis yang dipercaya sebagai peninggalan kerajaan Galuh pada pemerintahan permandikusumah dan putranya yang bernama Ciung Wanara. Selain dari Masa kerajaan Galuh abad ke-8, ditemukan juga peninggalan Galuh pada masa setelah dikenalnya agama, yaitu berupa makam dari Dipatipanaekan.



Gambar 3.1 Lokasi Situs Karangkamulyan  
(Dokumen pribadi, 2015)

#### 3.1.2 Kabupaten Ciamis

Keadaan wilayah Jawa Barat dan termasuk Ciamis secara umum memang dikelilingi oleh dataran tinggi seperti pergunungan, bukit, sawah, serta sungai. Berikut ini adalah gambar-gambar yang penulis ambil di tiga desa yang ada di wilayah Ciamis diantaranya, Desa Nasol, Desa Cimari, serta Desa Kujang. Ada kesamaan yang penulis temukan jika meneliti kondisi setiap rumah yang ada di tiga desa ini. Di dekat rumah selalu terdapat empang, atau pun aliran sungai. Dimana disekitar empang, sungai serta sawahnya selalu ditemukan tanaman seperti pohon singkong serta pohon pisang. Selain itu di wilayah ini masih ditemukan beberapa hunian berupa rumah panggung.



Gambar 3.2 Kondisi pedesaan di seputar Kabupaten Ciamis  
(Dokumen pribadi, 2015)

### 3.2 Data Wawancara

#### a. Narasumber

Nama : Jacob Sumardjo  
 Usia : 75 Tahun  
 Profesi : Dosen Pascasarjana Filsafat Seni di Institut Seni Budaya Indonesia  
 Subjek wawancara : Cerita Rakyat Ciung Wanara

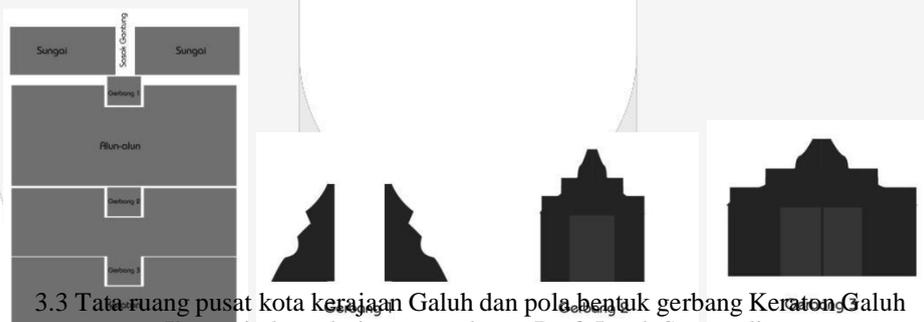
#### Hasil Wawancara:

Nalar penulis sebelumnya dari legenda Ciung Wanara adalah mengenai sabung ayam antara Ciung Wanara dengan Raja Bondan, sehingga pertanyaan pertama yang penulis ajukan kepada Prof. Jacob adalah mengenai makna dari sabung ayam itu sendiri. Dari pemaparan beliau esensi sebenarnya dari legenda Ciung Wanara adalah dari pertarungan saudara, antara Ciung Wanara dan Hariang Banga, yang kemudian diakhirnya Ciung Wanara bukannya menghabisi Hariang Banga, dia malah sepakat untuk membagi kekuasaan, demi kesejahteraan rakyat juga.

Filosofi yang ditemukan dalam cerita Ciung Wanara ini adalah filosofi asli yang berasal dari Indonesia “hidup itu untuk menghidupkan”. Filosofi tersebut dapat dilihat dari cara Ciung Wanara melawan Hariang Banga dimana lebih memilih untuk membagi kekuasaan terhadap lawannya, dari pada membinasakannya sampai mati. Hal tersebut untuk menciptakan keselarasan bagi semuanya.

Terkait dengan proyek tugas akhir penulis adalah berupa visual novel, selanjutnya penulis bertanya mengenai konsep visual yang bisa di terapkan dalam visual novel Ciung Wanara nantinya. Tutar Prof. Yacob selanjutnya adalah dengan menafsirkannya dengan data sejarah, Ciung Wanara adalah cerita tentang kerajaan yang diketahui tahunnya yaitu pada abad ke-8. Konsep visual yang bisa diterapkan adalah dapat berupa keraton sunda, yang berdampingan dengan alun-alun. Dengan posisi istana sebelah selatan yang menghadap ke utara. Disebelah utara itu ada alun-alun. Di alun-alun tersebut ada pasar. Sebelum masuk ke dalam alun-alun ada sungai, dan terdapat jembatan sasak gantung di atasnya, kemudian akan bertemu dengan gerbang menuju alun alun, gerbangnya berupa dua batu yang terpisah dengan tanpa pintu, kemudian untuk gerbang kedua untuk keluar dari alun alun menuju keraton ada pintu gerbang berupa batu-batu yang disusun menjadi satu, dan kemudian ada bolong dibagian tengahnya untuk jalan masuk. Disaat masuk ke keraton baru akan ditemukan gerbang yang memiliki pintu. Jika saat ini ditemukan tata ruang dimana bagian barat alun-alun ada masjid, dan disekitarnya ada kantor bupati dan pengadilan, kemudian di dekat alun-alun ada sungai. Hal itu merupakan pengaruh setelah Islam masuk.

Untuk penggambaran hutan, bisa disesuaikan dengan hutan yang sekarang ini ada di karangkamulyan. Hutan di indonesia itu hutan heterogen, terdiri dari banyak jenis, pohon-pohonnya cenderung ke atas. Seperti halnya di Karangkamulyan yang didalamnya terdapat lebih dari 50 jenis pohon yang tumbuh disana.



3.3 Tata ruang pusat kota kerajaan Galuh dan pola bentuk gerbang Keraton Galuh  
 Ilustrasi ulang dari penggambaran Prof. Jacob Soemardjo  
 (Dokumen pribadi, 2015)

### 3.3 Hasil Analisis

Berdasarkan hasil wawancara dan analisis, tema besar dari cerita Ciung Wanara ini adalah mengenai Keselarasan. Keselarasan untuk kehidupan dalam masyarakat khususnya. Dalam cerita Ciung Wanara keselarasan timbul disaat “rasa memiliki”, “sikap menghargai” serta sikap “bijak” ternanam dalam setiap individu.

Berkaitan dengan target sasaran dan media yang digunakan. Pengenalan sekaligus penceritaan Ciung Wanara ini dirancang dalam bentuk multimedia interaktif dengan bentuk lebih khusus yaitu visual novel. Visual novel dengan pengayaan *anime/manga* ini menjadi media pilihan agar mudah diterima target sasaran.

### 3.4 Data Produk Visual Novel Manarah

Visual novel Manarah termasuk dalam kategori multimedia interaktif yang pengembangannya lebih dalam bentuk narasi visual. Produk multimedia interaktif ini akan dijelaskan lebih spesifik pada tabel berikut ini :

Tabel 3.1 Rencana produk

Konten	Keterangan
Judul	“Manarah”
Cerita acuan	Hasil adaptasi dari cerita Ciung Wanara
Rule	Pembaca bisa memilih alur bahkan akhir ceritanya sendiri dengan berdasarkan alternatif-alternatif cerita yang telah dirancang.

## 4. Konsep dan Hasil Perancangan

### 4.1.1 Strategi Pesan

Tujuan dari perancangan visual novel Manarah ini adalah untuk mengangkat cerita Ciung Wanara menjadi cerita yang bisa dikenal oleh masyarakat luas. Konteks cerita didalamnya lebih diperuntukkan untuk kalangan umum atau dengan kata lain tidak dikhususkan untuk orang sunda. Pengetahuan yang ingin diberikan adalah bahwa Ciung Wanara ini merupakan cerita rakyat dari Jawa Barat dan visual novel Manarah ini merupakan visual novel Indonesia.

Tema dari visual novel Manarah ini diambil berdasarkan makna yang ada pada cerita Ciung Wanara yaitu tentang keselarasan. Keselarasan ini lebih diterapkan dalam tema yang lebih khusus yaitu persaudaraan. Dimana keselarasan dalam cerita Ciung Wanara yang asli terbentuk dari rasa saling menghargai, rasa memiliki dan juga sikap bijaksana.

### 4.1.2 Strategi Kreatif

#### a. Pendekatan

Strategi kreatif untuk cerita Manarah ini dengan menggunakan pendekatan logika. Baik visual mau pun cerita yang diterapkan ke dalam visual novel Manarah dirancang dengan mempertimbangkan kejadian-kejadian yang ada di dunia nyata. Cerita Manarah yang berawal dari cerita rakyat Ciung Wanara ini ditambah dengan sedikit *romance* dan pertemanan dalam kehidupan remaja. Dimana kisah *romance* dan pertemanan ini diterapkan dalam tema persaudaraan.

#### b. Proses Kreatif

Cerita Manarah yang diangkat dari cerita Ciung Wanara ini diceritakan dengan cerita yang cukup berbeda dengan melalui proses adaptasi sebelumnya. Di dalamnya ada proses merubah, menghilangkan bahkan menambahkan kejadian-kejadian tertentu dengan tetap mengadaptasi tema, tokoh, latar waktu, tempat dan sosial budaya. Dalam hasil adaptasi cerita Manarah diceritakan dalam bentuk dua dunia, yaitu dunia masa lalu dan masa sekarang.

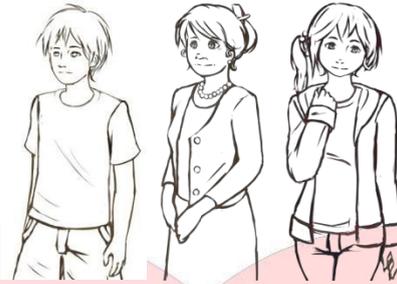
### 4.1.3 Proses Perancangan

#### a. Konsep karakter



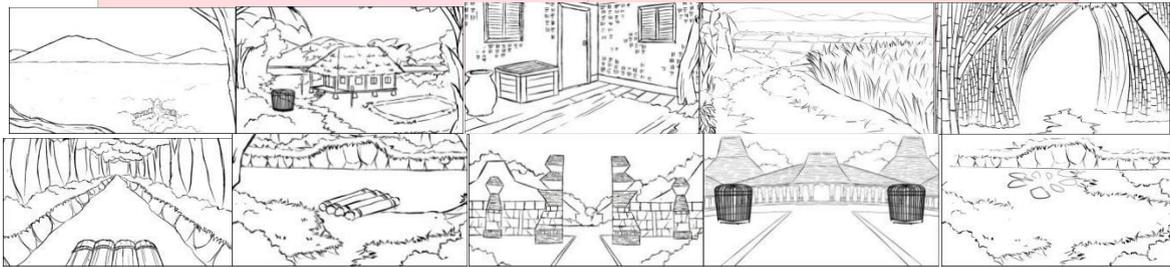
Gambar 4.1 Konsep karakter berdasarkan legenda  
(dokumen pribadi, 2015)

Konsep visual untuk karakter dalam legenda menggunakan pakaian adat serta atribut tradisional dari Jawa Barat.



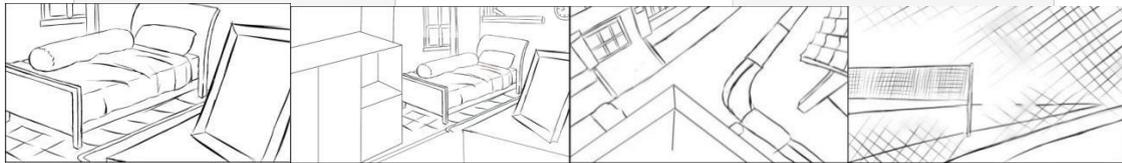
Gambar 4.2 Konsep karakter tambahan (dokumen pribadi, 2015)

Konsep visual karakter tambahan untuk visual novel Manarah menggunakan pakaian modern



Gambar 4.3 Penggambaran masa lalu (dokumen pribadi, 2015)

Konsep visual untuk penggambaran masa lalu di jaman Kerajaan Galuh menggunakan penggambaran wilayah pedesaan, gunung, hutan, sungai serta keraton kerajaan



Gambar 4.4 Penggambaran masa sekarang (dokumen pribadi, 2015)

Konsep visual untuk penggambaran masa sekarang menggunakan penggambaran di kompleks perumahan

#### 4.1.4 Hasil Perancangan



Gambar 4.5 Halaman depan (dokumen pribadi, 2015)

Narasi untuk gambar di atas adalah tentang petualangan Manarah di negeri Galuh sementara itu dia juga terpisah dari jasadnya yang ada di dunia lain.

Gambar 4. 6 Gambar *squence* di scene 2

Narasi : Di scene ini diceritakan hari menjelang malam. Saat itu ayam pun sudah kembali ke kandang. Malam itu begitu terasa sunyi dan terjadi percakapan serius antara Ciung Wanara dan Aki Balangantrang



Gambar 4.7 Scene 9

Narasi : Manarah dan Pandita dalam perjalanan di hutan bambu. Mereka mengikuti Manarah dari jarak jauh.

#### 4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil perancangan yang telah dilakukan kesimpulan yang penulis dapatkan adalah:

Dalam mengkomunikasikan suatu pesan dalam bentuk *visual storytelling* diawali dari *stereotip-stereotip* umum yang memungkinkan mudah dikenali oleh pembaca. Setiap narasi visual dirancang berdasarkan aturan *visual storytelling* yaitu *clarity, realism, dynamic, continuity, dan intuity*.

Dalam membentuk *visual storytelling* yang sesuai dengan cerita Ciung Wanara dan remaja sebagai khalayak sasaran. Penulis sengaja mengambil beberapa stereotip umum mengenai penggambaran kebudayaan sunda di pandangan masyarakat umum dalam setiap narasi visual yang disajikan. Hal ini ditujukan agar target *audience* dapat mengenali bahwa visual novel Manarah yang telah dirancang merupakan hasil adaptasi dari cerita rakyat asal Jawa Barat. Disamping penggunaan *setereotip* tadi, untuk menyesuaikan dengan media tentunya perancangan dilakukan dengan mengikuti aturan *visual storytelling*.

#### Daftar Pustaka:

- [1] Danandjaja, James. (1982). Folklor Indonesia, Ilmu gosip, dongeng, dan lain-lain. Penerbit Grafitipers.
- [2] Eisner, Will (1996). GRAPHIC STORYTELLING AND VISUAL NARRATIVE. New York. W.W.Norton & Company, Inc.
- [3] Hutcheon, Linda (2006). *A Theory Of Adaptation*. New York: Routledge Taylor & Francis Group.
- [4] Lambert, Joe. (2013). DIGITAL STORYTELLING, CAPTURING LIVES, CREATING COMMUNITY. New York: Routledge.
- [5] Lebowitz, Josian and Klug, Chris. (2011). *Interactive Storytelling for Video Games*. USA: Elsevier.
- [6] Lubis, Nina H. (2000). Sejarah Kota-kota Lama di Jawa Barat. Bandung: Alqaprint.
- [7] Male, Alan. (2007). Illustration : A Theoretical & Contextual Perspective. Switzerland: AVA.
- [8] Ratna, Kutha. (2010). METODOLOGI PENELITIAN KAJIAN BUDAYA DAN ILMU SOSIAL HUMANIORA PADA UMUMNYA. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- [9] Ratna, Kutha. (2004). Penelitian Sastra. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- [10] Santrock, John W. (2007). Remaja Jilid 2 Edisi 11. Penerbit Erlangga.
- [11] Sukardja, Djadja. (2002). Situs Karangkamulyan Cetakan ke II. Bandung: Alqaprint.

#### Sumber Lain:

- [1] Capputo, Tony. VISUALSTORYTELLING Cross-pollinating film, animation, games and comics. Diunduh: <http://tonycaputo.com> [12 Mei 2015].
- [2] Gatot. (2014). Laporan: Siaran Pers Tentang Riset Kominfo dan UNICEF Mengenai Perilaku Anak dan Remaja Dalam Menggunakan Internet. (Online). Diunduh: [http://kominfo.go.id/index.php/content/detail/3834/Siaran+Pers+No.+17-PIH-KOMINFO22014+tentang+Riset+Kominfo+dan+UNICEF+Mengenai+Perilaku+Anak+dan+Re+maja+Dalam+Menggunakan+Internet+/0/siaran\\_pers#.VFGDavXTtR](http://kominfo.go.id/index.php/content/detail/3834/Siaran+Pers+No.+17-PIH-KOMINFO22014+tentang+Riset+Kominfo+dan+UNICEF+Mengenai+Perilaku+Anak+dan+Re+maja+Dalam+Menggunakan+Internet+/0/siaran_pers#.VFGDavXTtR) [27 September 2014].
- [3] Lukman. (2014). Laporan: 30 juta pengguna internet di Indonesia adalah remaja. (Online). Diunduh: <http://id.techinasia.com/laporan-30-juta-pengguna-internet-di-indonesia-adalah-remaja/> [27 September 2014].