

ABSTRAK

Lutfianda, Alvin. 2015. Perancangan Narasi Visual Interaktif Adaptasi “Hakim Yang Cerdik” Untuk Anak Umur 3-5 Tahun. Jurusan Desain Komunikasi Visual.

Kata kunci : *Kancil, Nilai Positif, Adaptasi, Narasi Visual Interaktif*

Saat ini dongeng kancil mendapatkan tantangan untuk tumbuh di masyarakat, tantangan dari ketatnya persaingan cerita dari luar negeri, kemudian pandangan buruk terhadap cerita kancil, tanpa disadari telah membuat cerita kancil ini mulai dilupakan. Maka dari itu sangat perlu dilakukannya modifikasi agar sesuai dengan konteks saat ini, yang dikemas dalam bentuk yang menyesuaikan dengan perkembangan zaman dan teknologi saat ini dan tanpa mengubah makna dasar atau nilai-nilai positif dari cerita kancil. Penelitian pada perancangan ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan objektif untuk membahas masalah dan menganalisis cerita yang diangkat. Hasil analisis akan diolah dalam proses adaptasi untuk membuat sebuah cerita yang baru. Kemudian melalui aspek tertentu dari visual storytelling dan teori interaktivitas, cerita yang baru diolah untuk menghasilkan formulasi yang tepat untuk diterima oleh target audien. Sebagai hasil, cerita kancil yang diadaptasi dapat disampaikan melalui formulasi yang berupa narasi visual interaktif yang merupakan gabungan dari visual storytelling dan interaktivitas yang terwujud dalam bentuk aplikasi dongeng interaktif untuk smartphone. Dengan formulasi ini, penyampaian nilai-nilai positif kepada anak akan menjadi lebih efektif, sehingga dalam menikmati cerita, secara tidak langsung anak mengalami perkembangan yang lebih baik.

ABSTRACT

Lutfianda, Alvin. 2015. Perancangan Narasi Visual Interaktif Adaptasi “Hakim Yang Cerdik” Untuk Anak Umur 3-5 Tahun. Jurusan Desain Komunikasi Visual.

Keywords : *Kancil, Nilai Positif, Adaptasi, Narasi Visual Interaktif*

Currently the fabled hare challenged to grow in the community, the challenges of intense competition from overseas story, then a bad view of the Kancil story, unwittingly have made this hare story began to be forgotten. Therefore, it is necessary to do modifications to fit the current context, which is packaged in a form that adapts to the times and current technology and without changing the basic meaning or positive values of the story. Research in this design approach using qualitative methods with the objective to discuss and analyze the story is lifted. The results will be processed in the adaptation process to create a new story. Then through a particular aspect of visual storytelling and interactivity theory, a new story is processed to produce the right formulation to be accepted by the target audience. As a result, the Kancil story adapted formulation that can be delivered through interactive visual narrative form which is a combination of visual storytelling and interactivity that is manifested in the form of an interactive storybook applications for smartphones. With this formulation, delivery of positive values to children would be more effective, so as to enjoy the story, indirectly the child has a better development.