

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran bagi penulis sehingga pengantar karya tugas akhir ini dapat diselesaikan. Ucapan terimakasih juga diberikan kepada banyak pihak yang membantu terselesaikannya tugas akhir ini. sekiranya penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Allah SWT yang telah memberi kelancaran dalam terselesaikannya tugas akhir ini.
2. Kedua Orang tua yang sudah mendukung dan banyak sekali membantu terlaksananya tugas akhir ini dengan segala kondisi yang ada.
3. Keluarga Besar yang selalu mendukung dengan penuh akan karya tugas akhir ini .
4. Dosen Pembimbing saya, Bapak Jerry Dounald Rahajaan, S.Sn., M.Sn., yang berperan banyak bagi saya dalam memberi masukan, saran, dan semangat dalam proses terlaksananya tugas akhir ini dari awal hingga akhir.
5. Tim Dosen Bapak Aris Rahmansyah, S.Sn., M.Ds, Bapak Teddy Hendiawan, S.Sn, M.Sn, serta Bapak Riksa Belasunda, Drs., S.ST., M.Ds., yang telah banyak memberikan saran, masukan, dan perbaikan dalam proses perancangan tugas akhir ini.
6. Teman-teman seperjuangan yang udah banyak membantu (Fauzan, Rizal, dan Devi) serta teman satu kelompok bimbingan tugas akhir (Attia dan Ghea) yang turut mendukung dan menyemangati terlaksananya tugas akhir ini.
7. Dan pihak lainnya yang tidak bisa disebutkan satu-satu sangat banyak membantu dalam terlaksananya tugas akhir ini.

Dalam Penyusunan tugas akhir ini, penulis pun menyadari masih banyak terdapat kekurangan yang dibuat baik disengaja maupun tidak disengaja. Dikarenakan keterbatasan yang dimiliki oleh penulis. Untuk itu penulis memohon maaf bila masih terdapat kekurangan terhadap karya tugas akhir ini.

Akhir kata, semoga tugas akhir penulis dapat bermanfaat kepada penulis sendiri, Universitas Telkom, dan juga kepada masyarakat Indonesia.

Bandung, _____ 2014

Penulis
Robiyan Nurachman

ABSTRAK

Cerita Rakyat Indonesia merupakan salah satu budaya yang dimiliki oleh negara Indonesia. Namun kini cerita rakyat semakin dilupakan oleh bangsa dalam negeri sendiri, hal yang menyebabkan itu adalah kurangnya kesadaran dari masyarakat Indonesia sendiri. Hal itulah yang menyebabkan cerita rakyat Indonesia semakin tidak dikenal oleh masyarakat. Kurangnya kepedulian dari masyarakatnya sendiri menyebabkan ketidaktahuan antar generasi ke generasi akan cerita rakyat Indonesia. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah menemukan solusi bagaimana cara melestarikan cerita rakyat kepada masyarakat. Cara yang dilakukan adalah dengan cara membuat sebuah media baru yang terdapat unsur cerita rakyat Indonesia di dalamnya. Cara yang dilakukan untuk melestarikan cerita rakyat tersebut ditujukan kepada remaja karena pada saat itulah keingintahuan mereka sangat tinggi dengan sesuatu yang baru dan mereka adalah salah satu faktor untuk melestarikan cerita rakyat dari generasi ke generasi. Dalam penelitian ini, dilakukan berbagai cara pengumpulan data dengan cara observasi, kuesioner, wawancara, dan studi pustaka. Setelah itu lalu dilakukan analisis menggunakan analisis SWOT untuk menentukan strategi dalam perancangan. Berdasarkan dari hasil tersebut, ternyata media yang cocok dipergunakan untuk melestarikan cerita rakyat Indonesia adalah berupa multimedia interaktif dalam bentuk Novel Visual.

Kata Kunci : Cerita Rakyat Indonesia, Melestarikan, Budaya, Karakter, Remaja.

ABSTRACT

Indonesian Folklore is one of the culture of Indonesia Country. but now folklore increasingly forgotten by the people in the country, that thing because the lack of awareness from the Indonesian people itself. Because of that Indonesian folklore is not popular in society. Lack of awareness people causes Indonesian folklore not known between generation to generations. therefore, the purpose of this research is to find a solution how to conserving folklore to the society. The solution can be resolved by creating a new media that there are have elements of Indonesian folklore in it. How that is done to conserve the folklore focused to adolescents because that is period when their curiosity is very high with something new and they are of the factors to conserve folklore from generation to generation. In this research, the data carried out from various ways of collecting data by observation, questionnaires, interviews, and reference book. the analysis was using SWOT analysis to determine a strategy in the design. Based on these results, it turns out suitable medium used to conserve folklore Indonesia is an interactive multimedia in the form of visual novel.

Keywords: Indonesian Folklore, Conserve, Culture, Character, Teen.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
PERNYATAAN	ii
LEMBAR MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR BAGAN	xiv

BAB I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang	1
1.2. Permasalahan	4
1.2.1. Identifikasi Masalah	4
1.2.2. Rumusan Masalah	4
1.3. Ruang Lingkup	5
1.4. Tujuan Perancangan	6
1.5. Cara Pengumpulan Data dan Analisis	6
1.6. Kerangka Perancangan	7
1.7. Pembabakan.....	8

BAB II. DASAR PEMIKIRAN

2.1 Perancangan	9
2.1.1 Teori Media	9
2.1.1.1 Multimedia.....	10
2.1.1.2 Novel Visual	11
2.1.2 Teori Desain Karakter.....	13
2.1.2.1 Pakaian Budaya Sunda	14
2.1.2.2 Transformasi Perubahan Busana Daerah.....	16
2.1.3 Desain Komunikasi Visual (DKV).....	17
2.1.3.1 Ilustrasi	18
2.1.3.2 Warna	18
2.1.3.3 Tipografi	19
2.2 Cerita Rakyat	21
2.2.1 Teori Alih Wahana	22
2.2.2 Teori Dramaturgi	23
2.3 Remaja	24

2.3.1	Tahap Perkembangan Remaja	25
2.3.2	Orientasi Sosial-Budaya Remaja	26
2.4	Analisis SWOT	27

BAB III. DATA DAN ANALISIS MASALAH

3.1	Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Provinsi Jawa Barat	29
3.1.1	Visi dan Misi	30
3.1.2	Tugas dan Fungsi	32
3.2	Cerita Rakyat Putri Kandita.....	33
3.2.1	Versi Jawa Barat	34
3.2.2	Bedah Naskah	38
3.2.3	Adaptasi	39
3.3	Data Khalayak Sasaran.....	42
3.3.1.	Segmentasi Khalayak Sasaran	42
3.4	Data Proyek Sejenis	44
3.5	Data Hasil Observasi	46
3.6	Data Hasil Wawancara	50
3.7	Data Hasil Kuesioner	50
3.8	Analisis	51
3.8.1	Analisis SWOT	51
3.8.2	Skema Pemikiran.....	56
3.8.3	Hasil Analisis.....	57

BAB IV. KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

4.1	Konsep Perancangan	58
4.1.1.	Konsep Pesan	58
4.1.2.	Konsep Kreatif	58
4.1.3.	Konsep Media	59
4.1.4.	Konsep Visual	59
4.1.4.1	Karakter.....	59
4.1.4.1.1	Sifat Karakter	59
4.1.4.1.2	Pembentukan Struktur Wajah Karakter	60
4.1.4.1.3	Pakaian dan Aksesoris Karakter	67
4.1.4.1.4	Warna.....	73
4.1.4.1.5	Studi Karakter	74
4.1.4.2	Latar	77
4.1.4.3	Bentuk dan Ornamen	79
4.1.4.4	Huruf	80
4.1.4.5	<i>User Interface</i>	81
4.1.4.6	Musik Latar	82

4.2	Proses Perancangan	83
4.2.1.	<i>Storyline</i>	83
4.2.2.	<i>Storyboard</i>	85
4.2.3.	<i>Flowchart</i>	87
4.2.4.	<i>Interaksi Karakter</i>	88
4.3	Hasil Perancangan	89
4.3.1.	Karakter	89
4.3.1.1	Putri Kandita	89
4.3.1.2	Prabu Siliwangi.....	92
4.3.1.3	Permaisuri.....	94
4.3.1.4	Perbandingan Karakter	96
4.3.2.	Latar.....	97
4.3.3.	Ornamen	98
4.3.4.	Huruf.....	98
4.3.5.	<i>User Interface</i>	99
4.3.6.	<i>Screenshot</i>	100
BAB V. PENUTUP		
4.1	Kesimpulan.....	103
4.2	Saran	103
DAFTAR PUSTAKA		105
LAMPIRAN.....		108

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Logo Disparbud Jawa Barat	29
Gambar 3.2 Observasi Pantai Selatan Garut, Jawa Barat	46
Gambar 3.3 Putri Kandita Bersama Ibunya	47
Gambar 3.4 Putri Kandita yang dihormati pengawal kerajaan	47
Gambar 3.5 Prabu Siliwangi dalam pentas teater	48
Gambar 3.6 Putri Kandita saat ingin menceburkan diri ke laut	48
Gambar 3.7 Ilustrasi <i>Princess Kandita</i>	49
Gambar 4.1 Macam Tipe Alis dan Pengaruhnya ke Sifat Karakter	60
Gambar 4.2 Macam Tipe Rangka Mata dan Pengaruhnya ke Sifat Karakter	61
Gambar 4.3 Macam Tipe Bentuk Wajah dan Pengaruhnya ke Sifat Karakter	62
Gambar 4.4 Macam Tipe Bentuk Hidung dan Pengaruhnya ke Sifat Karakter	63
Gambar 4.5 Macam Tipe Bentuk Bibir dan Pengaruhnya ke Sifat Karakter	63
Gambar 4.6 Contoh Referensi wajah Putri Kandita	67
Gambar 4.7 Contoh referensi Tubuh dan Pakaian Putri Kandita	68
Gambar 4.8 Referensi Visual Prabu Siliwangi	69
Gambar 4.9 Tampilan Buku yang dijadikan sumber pembentukan visual	70
Gambar 4.10 Referensi Mahkota Binokasih untuk Pria	70
Gambar 4.11 Kelat Bahu dan Kalung Berjejer	71
Gambar 4.12 Kujang Ciung Tujuh	71
Gambar 4.13 Referensi Wajah – Dewi Sartika	72
Gambar 4.14 Referensi Mahkota Binokasih untuk Wanita	72
Gambar 4.15 Referensi Pakaian Permaisuri	73
Gambar 4.16 Studi Putri Kandita	74
Gambar 4.17 Studi Prabu Siliwangi	75
Gambar 4.18 Studi Permaisuri	76
Gambar 4.19 Pesisir Pantai Sore Hari	78
Gambar 4.20 Pinggiran Sungai	78
Gambar 4.21 Ilustrasi Gerbang Pajajaran	79
Gambar 4.22 Bentuk Motif Pajajaran	79
Gambar 4.23 Motif batik Lereng / Parang Rusak	80
Gambar 4.24 Nacira Novel Visual <i>User Interface</i>	82
Gambar 4.25 Berbagai Tampak Putri Kandita	89
Gambar 4.26 Perubahan Putri Kandita	90
Gambar 4.27 Ekspresi Putri Kandita	90
Gambar 4.28 <i>Action</i> Putri Kandita	91
Gambar 4.29 Berbagai Tampak Prabu Siliwangi	92
Gambar 4.30 Ekspresi Prabu Siliwangi	92

Gambar 4.31 <i>Action</i> Prabu Siliwangi.....	93
Gambar 4.32 Berbagai Tampak Permaisuri	94
Gambar 4.33 Ekspresi Permaisuri.....	94
Gambar 4.34 <i>Action</i> Permaisuri	95
Gambar 4.35 Perbandingan Antar Karakter.....	96
Gambar 4.36 Visualisasi Latar / <i>Background</i>	97
Gambar 4.37 Visualisasi Motif Pajajaran	98
Gambar 4.38 Logo Novel Visual Putri Kandita.....	98
Gambar 4.39 Pemakaian Font “Lato” di Novel Visual.....	99
Gambar 4.40 Pemakaian Font “Trebuchet MS” di Novel Visual	99
Gambar 4.41 Visualisasi <i>User Interface</i>	99
Gambar 4.42 Halaman Awal.....	100
Gambar 4.43 Interaksi Karakter	100
Gambar 4.44 Adegan Terkena Penyakit	101
Gambar 4.45 Pilihan Cerita.....	101
Gambar 4.46 <i>True Ending</i>	101
Gambar 4.47 <i>Bad Ending</i>	102

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Pakaian Kaum Bangsawan di Jawa Barat	16
Tabel 3.1 Perbandingan Proyek Sejenis	44
Tabel 3.2 Analisis SWOT	52
Tabel 4.1 Pembentukan Wajah	64
Tabel 4.2 Warna Karakter	73
Tabel 4.3 <i>Storyboard</i>	85

DAFTAR BAGAN

Bagan 1.1 Kerangka Perancangan.....	7
Bagan 3.1 Skema Pemikiran	56
Bagan 4.1 <i>Flowchart</i>	87