

Perancangan Visual Novel Epos La Galigo Dari Kebudayaan Suku Bugis

Michelle Evelyn¹, Dr.I Gusti Ngurah Ardana, M.Erg², Cons. Tri Handoko, S.Sn.,
M.Hum³

1. Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra,
Jalan Siwalankerto 121-131, Surabaya
Email: m42409032@john.petra.ac.id
2. Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Denpasar,
Jalan Nusa Indah Denpasar 80235, Bali
3. Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra,
Jalan Siwalankerto 121-131, Surabaya

Abstrak

La Galigo dikenal oleh kalangan tertentu sebagai salah satu epos terpanjang di dunia yang mencakup kepercayaan spiritual beserta tatanan hidup suku Bugis di Indonesia. Kendati demikian, kisah ini lebih sering dikenal di luar negeri, seperti halnya kebudayaan serta kebudayaan Indonesia yang lain. Upaya pelestarian budaya relatif sulit di Indonesia. Mempertimbangkan jumlah waktu yang digunakan oleh masyarakat saat ini di dunia maya, penggunaan buku interaktif digital atau visual novel dapat dikatakan sebagai pendekatan yang beralasan. Perancangan Visual Novel ini diharapkan dapat membantu pelestarian budaya Indonesia, terutama epos La Galigo.

Kata kunci: Visual Novel, Buku Digital Interaktif, La Galigo

Abstract

Title: *Visual Novel Design of La Galigo Epic from Buginese Culture*

La Galigo is known by some communities as possibly one of the longest epic in the world, which encompasses both the spiritual belief and the lifestyle of Buginese in Indonesia. Despite that, this tale had more popularity outside the country, as how it was with other Indonesian cultures. Efforts to preserve the cultures was relatively hard in Indonesia. Considering the amount of time people nowadays spend using internet, the utilization of digital interactive books or visual novels seemed like a reasonable approach. This design of Visual Novel, hopefully, could contribute with the preservation of Indonesian Culture, especially La Galigo.

Keywords: *Visual Novel, Interactive Digital Book, La Galigo*

Pendahuluan

Ceritera La Galigo merupakan epos yang berasal dari Sulawesi, dan merupakan bagian dari kebudayaan suku Bugis, berupa tulisan yang padat mengandung kepercayaan dan tata kehidupannya.

Kisah La Galigo dimulai dari turunya manusia pertama yang beranak pinak di muka bumi, dan diakhiri dengan kembalinya mereka ke dunia atas, yaitu dunia para Dewa. Tokoh utama dari La Galigo, yaitu Sawérigading, adalah cucu dari Batara Guru.

Pada saat kelahirannya di dunia, ada ramalan yang menyatakan bahwa dirinya akan jatuh cinta dengan saudari kembarnya, yang bernama Wé Tenriabéng. Cinta yang tidak mungkin ini kemudian mengirim Sawérigading pergi ke daratan China, dimana dia menikahi Wé Cudaiq, seorang putrid dari China yang berwajah identik dengan saudari kembarnya.

Serangkaian kejadian terjadi, dan La Galigo lahir. Sekembalinya Sawérigading dan istrinya ke Luwuq, kerajaannya yang terdahulu, kapal mereka karam dan mereka menjadi penguasa alam bawah, sementara saudari kembarnya naik ke alam dewa. Tidak lama setelah itu, semua manusia dipanggil kembali ke alam

dewa, meninggalkan anak Sawerigading dan anak saudarinya di dunia tengah dan menjadi penguasa Luwu.

Epos La Galigo merupakan pencerminan dari kebudayaan suku bugis itu sendiri. I La Galigo dapat dikatakan sebagai ensiklopedia cultural untuk suku Bugis, Beberapa nilai yang dikemukakan menjadi kepercayaan yang kuat dalam beberapa bagian dari suku Bugis. Misalnya pada daerah dimana istana Sawerigading dipercaya berdiri dulunya, penduduknya mempercayai bahwa itu merupakan akibat dari hubungan Sawerigading dan saudarinya dulu. Nilai yang lain, diungkapkan secara implisit dan eksplisit. Semisalnya kesakralan pernikahan, melihat padatnya deskripsi dalam upacara pernikahan. Ada pula yang berpendapat bahwa episode yang menceritakan penumbangan pohon Wélenréng memiliki makna pelestarian lingkungan. I La Galigo mengandung deksripsi yang detil akan subjek-subjek yang dapat dilihat sebagai latar belakang sejarah Bugis sendiri. Selain itu alur ceritanya dapat dikatakan cukup modern, melihat sejumlah besar kekurangan yang ditimpakan kepada tokoh-tokohnya, sesuatu yang berbeda dengan mitologi lain dimana tokoh-tokohnya nyaris sempurna, hampir mirip dengan trend saat ini yang dimana protagonist lebih mengarah kepada anti-hero, dibandingkan dengan pahlawan yang terlalu sempurna.

La Galigo adalah bukti keistimewaan Bugis, yang dapat berperan sebagai catatan lengkap bagi Bugis. Konsepsi kepercayaan serta seluk beluk budaya terangkum disana. Kepercayaan-kepercayaan itu masih dipegang oleh sebagian orang Bugis hingga kini.

La Galigo merupakan budaya Indonesia yang cukup terkenal, seiring dengan pengakuan UNESCO atas epos panjang ini, dan merupakan epos asli dari Indonesia. Sebagai budaya dari Negara Indonesia, pelestarian diperlukan agar budaya ini tidak tenggelam, terutama dalam era digital dan informasi seperti saat ini.

Jumlah kebudayaan Indonesia yang ada lebih sering dieksplorasi oleh masyarakat luar. Manuskrip-manuskrip serta catatan yang ada lebih sering ada di luar negeri, dibandingkan dengan di Indonesia, kecuali tugu atau prasasti yang ditemukan di Jawa, dan penggalian terhadap hal tersebut juga jauh lebih banyak dalam bahasa Belanda.

Melihat beberapa hal di atas, maka perlu bagi generasi muda bangsa Indonesia untuk kembali menilik ulang dan melihat kisah ini. Pertukaran budaya menimbulkan perlunya pelestarian antar unsur budaya sendiri, sesuatu yang sedikit banyak mendorong munculnya berbagai recycling dari berbagai folklore, dongeng, dan hal-hal yang berkaitan menadi adaptasi dengan media yang lebih baru. Generasi muda saat ini lebih mengetahui cerita luar negeri dan budaya luar,

dibandingkan dengan budaya Indonesia sendiri, terlebih dengan adaptasi berbagai jenis dongeng serta mitologi Eropa, Arab, maupun China dalam berbagai media elektronik dan digital.

Mengikuti jalur tersebut, maka adaptasi dalam media digital diperlukan, apabila melihat jumlah waktu yang dihabiskan masyarakat saat ini di depan computer, handphone, maupun alat komunikasi elektronik lain yang dapat berhubungan dengan internet. Media digital lebih tersentuh oleh kalangan masyarakat, ditambah dengan harga buku cetak yang mahal. Media digital dapat memuat berbagai macam unsur visual dan audio hanya dalam sebuah aplikasi yang dapat ditemukan dengan mudah hanya dengan duduk di depan computer dan menekan beberapa tombol.

Penggunaan media visual novel digital untuk epos dapat dikatakan adalah sebagai gabungan dari format yang akhir-akhir cukup dikenal oleh masyarakat, yaitu novel grafis, dalam bentuk media digital. Volume epos yang tinggi dapat ditampung lebih efektif dalam media ini karena bentuknya yang cukup teks heavy, namun visualisasi juga menjadi unsur penting.

Penggunaan media digital, terutama visual novel ini, diharapkan dapat mengemas La Galigo agar lebih menarik bagi masyarakat, terutama generasi muda.

Metode Penelitian

Dalam perancangan ini, digunakan metode analisis deskriptif kualitatif, dimana metode ini digunakan untuk peringkasan dan penguraian ulang dari data berupa potongan-potongan cerita I La Galigo agar lebih dapat diaplikasikan dalam media visual novel, serta pembuatan konsep visualisasi visual novel, misalnya untuk karakter, background, maupun ilustrasi yang mungkin akan dipadukan dalam visual novel.

Pembahasan

Definisi media interaktif Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) media interaktif adalah alat perantara atau penghubung berkaitan dengan komputer yang bersifat saling melakukan aksi antar-hubungan dan saling aktif.

Media interaktif dapat diartikan sebagai jenis media, digital maupun bukan, dimana penyampaian pesannya memerlukan, memfasilitasi, dan mendorong interaksi antar pengguna dan media. Contoh media dapat berupa aplikasi komputer, game, broadcast ataupun streaming media, acara televisi, internet, dan media sejenis lainnya. Buku merupakan salah satu bentuk media yang menyampaikan pesan.

Era globalisasi membawa kemajuan teknologi yang pesat sebagai salah satu akibatnya. Informasi dan teknologi baru sangat mudah untuk dijangkau, terutama yang berkaitan dengan telekomunikasi. Internet menjadi salah satu tempat yang paling sering digeluti oleh generasi muda.

“Mereka adalah generasi yang mulai meninggalkan era cetak atau kertas, dan cenderung lebih dekat dengan teknologi modern,” kata Rosemary Duff, salah seorang peneliti ChildWise, seperti diberitakan PC World, Jumat 23 Januari 2009. Hal ini sesuatu yang menjadi realita generasi muda sekarang. Penggunaan media interaktif dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat sekarang telah sulit untuk dihindari. Orang yang sama, Rosemary Duff, memperkuatnya dengan pernyataannya setelah itu “Mereka lebih senang berselancar di Internet, chatting, atau mengunduh lagu, sehingga sulit bagi generasi tua untuk mengerti apa yang terjadi pada anak-anak karena cara komunikasinya kini berbeda,”

Pengaruh dari perubahan cara berkomunikasi telah merubah aspek kehidupan yang ada. Media cetak yang dulunya merupakan media utama untuk penyaluran informasi telah diganti oleh media elektronik, misalnya internet, yang lebih efektif dan mudah diakses oleh hampir segala usia. Perubahan ini jugalah yang mempengaruhi jumlah penggunaan media interaktif dalam masyarakat.

Media interaktif menjadi media yang populer digunakan untuk berbagai macam kegiatan, mulai dari pencarian teman dalam bentuk social game, ataupun berbagai jenis pembelajaran.

Anak-anak kecil sekarang hidup dalam dunia yang dipenuhi media interaktif. Mereka tumbuh dalam kemudahan alat-alat digital yang menjadi sarana untuk perkembangan budaya di rumah, sekolah, dunia kerja, maupun di komunitas mereka.

Visual Novel

Visual novel termasuk ke dalam jenis role-playing game, melihat bentuk dan interaktivitasnya yang mirip dengan bentuk awal RPG, yaitu text adventure.

Visual novel juga cukup banyak mengambil unsur buku digital, atau fiksi interaktif, membuatnya lebih mudah apabila dikategorikan sebagai media interaktif.

Visual novel sebenarnya adalah genre game yang mirip dengan choose-your-own-adventure game. Genre game ini lebih mirip dengan buku digital, karena formatnya yang padat teks, namun karena penggunaan gambar maupun suara yang vital, visual novel dapat dikatakan sebagai jenis media interaktif yang biasanya berkulat dengan cerita fiksi, namun dapat juga digunakan sebagai buku interaktif digital.

Visual Novel atau Buku Interaktif Digital memiliki beberapa elemen. Elemen-elemen tersebut seperti yang diuraikan di bawah, yaitu teks, gambar/ilustrasi, visual bergerak, audio, dan sistem navigasi.

Teks merupakan *staple* dari buku digital interaktif, terutama *Visual Novel*. Bentuk informasi terutama disampaikan menggunakan teks, seperti layaknya buku cetak.

Gambar/Ilustrasi merupakan komponen utama dalam aspek visual dari *Visual Novel*. Apa yang tak disampaikan oleh teks disampaikan melalui gambar, seperti halnya buku bergambar.

Visual Bergerak/Animasi (2D/3D) merupakan bagian dari aspek visual, animasi digunakan untuk pendalaman terhadap visual gambar/ilustrasi itu sendiri.

BGM atau *BGS* merupakan salah satu aspek yang membedakan *Visual Novel* dengan novel digital biasa, hingga memiliki nama lain *Sound Novel*.

Visual Novel memiliki *User Interface* yang dapat dinavigasi oleh pengguna untuk berbagai fungsi, misalnya memulai, mempercepat teks, ataupun sejenisnya.

Sebagai media yang terfokus pada cerita, apabila dibandingkan dengan media interaktif yang sejenis, visual novel memiliki interaktivitas terbatas yang perlu tweak untuk menjadikannya menarik. Jenis ceritanya yang tradisional membuatnya menjadi jenis cerita yang kurang cocok untuk digunakan sebagai cerita buku interaktif digital, yang pada umumnya menggunakan tipe branching story, yaitu jenis cerita yang memberi cabang yang dapat dipilih oleh pembaca. Hal itu digunakan untuk memperbanyak interaktivitas dengan pembaca.

Hal utama yang perlu didapatkan dari dunia cerita interaktif adalah identifikasi pemain atau pembaca dengan karakter dalam layar. Penggunaan *point of view* yang tepat dimanfaatkan untuk memberi kesan keterlibatan mental lebih pada pemain atau pembaca. Penggunaan PoV orang pertama dapat meningkatkan pendalaman terhadap karakter, melalui monolog, sementara penggunaan PoV orang ketiga memberi kontrol lebih pada pemain atau pembaca. Penggunaan *point of view* ini disesuaikan dengan fokus cerita.

Cerita interaktif tidak perlu memberi kontrol penuh kepada pemain atau pembaca. Pemain atau pembaca hanya memerlukan suatu bentuk interaksi, dan pengaruh pada bagaimana media tersebut bekerja, meskipun tidak signifikan. Pengaplikasian cerita dalam media yang baik adalah aplikasi dengan sintesa yang tepat antar cerita, media, dan interaktivitas yang ada.

La Galigo

Sureq Galigo, atau Galigo, atau disebut juga La Galigo adalah sebuah epik mitos penciptaan dari peradaban Bugis di Sulawesi Selatan yang ditulis di antara abad ke-13 dan ke-15 dalam bentuk puisi bahasa Bugis kuno, ditulis dalam huruf Lontara kuno Bugis. Puisi ini terdiri dalam sajak bersuku lima dan juga menceritakan kisah asal-usul manusia.

Pemilihan ide cerita kembali kepada identitas I La Galigo sebagai epos itu sendiri. Sebagai epos terpanjang di Indonesia, dan cukup mungkin di dunia, I La Galigo seringkali digarap oleh masyarakat luar.

Tokoh utama dari I La Galigo, yaitu Sawérigading, adalah cucu dari Batara Guru. Pada saat kelahirannya di dunia, ada ramalan yang menyatakan bahwa dirinya akan jatuh cinta dengan saudari kembarnya, yang bernama Wé Tenriabéng. Cinta yang tidak mungkin ini kemudian mengirim Sawérigading pergi ke daratan China, dimana dia menikahi Wé Cudaiq, seorang putrid dari China yang berwajah identik dengan saudari kembarnya. Serangkaian kejadian terjadi, dan La Galigo lahir. Sekembalinya Sawerigading dan istrinya ke Luwuq, kerajaannya yang terdahulu, kapal mereka karam dan mereka menjadi penguasa alam bawah, sementara saudari kembarnya naik ke alam dewa. Tidak lama setelah itu, semua manusia dipanggil kembali ke alam dewa, meninggalkan anak Sawerigading dan anak saudarinya di dunia tengah dan menjadi penguasa Luwu.

Epik ini dalam masyarakat Bugis berkembang sebagian besar melalui tradisi lisan dan masih dinyanyikan pada kesempatan-kesempatan tradisional Bugis. Versi tertulis hikayat ini yang paling awal diawetkan pada abad ke-18, di mana versi-versi yang sebelumnya telah hilang akibat serangga, iklim atau perusakan. Akibatnya, tidak ada versi La Galigo yang pasti atau lengkap, namun bagian-bagian yang telah diawetkan berjumlah 6.000 halaman atau 300.000 baris teks, membuatnya menjadi salah satu karya sastra terbesar. Epik ini mengisahkan tentang Sawerigading, seorang pahlawan yang gagah berani dan juga perantau.

Para ahli La Galigo menempatkan sastra ini sebagai karya terpanjang di dunia. Cerita itu terdiri dari beberapa episode yang dalam bahasa Bugis disebut dengan Tereng. Tereng yang paling populer adalah perkawinan Sawerigading dengan I We Cudai dan perkawinannya ia dianugerahi seorang putera yang bernama La Galigo.

Sureq Galigo adalah kitab suci yang bersifat mitos yang bagi sebagian orang Bugis dianggap sebagai peristiwa sejarah yang benar-benar pernah terjadi. Kisah ini menceritakan tentang kehidupan para dewa-dewi dari langit dan pertiwi sampai tujuh generasi.

Ceritanya bertemakan religi kuno dari bangsa Bugis itu sendiri, dan sampai sekarang masih memiliki pengaruh yang cukup kuat. Masyarakat Makkasar masih menganggap La Galigo sebagai salah satu kekayaan budaya mereka, dan masih ada yang mempercayainya dapat dinilai semata dari penampilan fisik, maupun tindak tanduknya, namun kembali kepada diri masing-masing menilai seperti apa identitasnya dan kemauan membuka diri terhadap masyarakat.

Konsep Perancangan

Perancangan Visual Novel digital 'La Galigo' ditujukan sebagai bentuk pelestarian kebudayaan Indonesia, terutama suku Bugis, dalam format media yang lebih mudah djangkau, dan diharapkan, lebih menarik untuk kalangan masyarakat.

Untuk menyampaikan pesan tersebut, dipilihlah media dengan aspek yang memenuhi fungsi yang diperlukan tersebut. Visual novel adalah genre game sejenis fiksi interaktif. Novel interaktif ini memiliki volume visual yang cukup tinggi, dan isi yang memungkinkan untuk penyampaian dalam jumlah banyak, dengan gaya penyampaian semacam role-playing game, sehingga cukup memenuhi media yang diperlukan.

Naskah akan ditulis dengan menggunakan point of view atau POV alternatif, yaitu menggunakan POV orang ketiga terbatas untuk penceritaan tokoh secara personal, dan berganti menggunakan POV orang ketiga omni (tidak terbatas) untuk deskripsi dan eksposisi yang mungkin diperlukan untuk penerangan dunia epos, misalnya pada prolog yang menceritakan kejadian sebelum kelahiran Sawerigading. Plot dan alur akan mengikuti source material, yaitu alur maju. Pemilihan gaya bahasa yang digunakan disesuaikan dengan gaya bahasa remaja yang langsung dan tidak terlalu formal. Gaya visual yang dipergunakan adalah gaya kartun yang cenderung manga untuk karakter dan ilustrasi. Teknik visualisasi akan menggunakan animasi sederhana berupa animated GIF untuk ilustrasi karakter maupun background untuk keperluan beberapa adegan percakapan antar tokoh. Program database untuk development sistem visual novel. Ilustrasi dan efek visual menggunakan program pengolahan gambar dan desain.

Menggunakan layout visual novel, yaitu ilustrasi background di belakang, yang kemudian ditimpa dengan layer untuk karakter. Teks akan bejalan di bagian bawah layar 800x600 melalui trigger klik atau roda mouse.

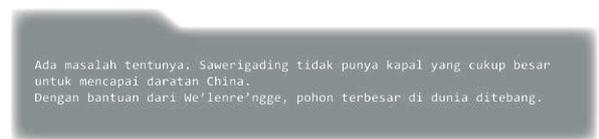
Secara umum menggunakan warna nyaris tembus pandang untuk menyesuaikan dengan background dan karakter yang dapat menjadi cukup berwarna-warni dan bermotif. Warna dalam Kisah La Galigo yang

paling sering disebutkan adalah warna Kuning, Merah dan Hijau. Kuning atau emas merupakan warna kedewataan.

Coklat digunakan untuk menyelaraskan dengan warna background, dan warna-warna pastel untuk tekstur yang akan digunakan dalam background. Tone warna untuk desain karakter akan disesuaikan dengan keperluan.

Penggunaan typeface untuk judul dipertimbangkan antara typeface Alladin, untuk memberi kesan yang mirip dengan huruf lontarak, dimana naskah La Galigo tertulis, dan typeface calligrapher, apabila kurang sesuai dengan typeface isi, karena bentuknya yang masih berkesan mirip.

Konsep awal layout mementingkan keterbacaan teks. Ilustrasi background di belakang, yang kemudian ditimpa dengan layer untuk karakter.



Gambar 1.1 Contoh teks box

Isi akan menggunakan typeface sans serif consolas, dengan alternatif lainnya mencakup Georgia atau Bookman Old Style. Hal ini mempertimbang keterbacaan typeface karena volumenya yang cukup teks heavy.



Gambar 1.2 Contoh Layout

Desain karakter utama mengambil unsur yang digunakan dalam naskah aslinya. Sawerigading Menggunakan naskah aslinya, Sawerigading digambarkan sebagai pangeran dan ksatria yang ulung di laut. Dengan dasar itu, maka perawakannya dibuat lebih besar, dan tatapannya lebih tajam.

Sebagai orang Indonesia, warna kulitnya lebih coklat nyaris hitam. Warna hijau digunakan sebagai warna kebangsawanan suku Bugis, dimana Sawerigading juga adalah putra raja. We Tenriabeng digambarkan dengan kulit agak kuning terang, karena dia hidup di bilik istana Luwu. Rambutnya hitam panjang, sesuai naskahnya, dan warna yang diambil untuk pakaiannya adalah warna merah, dimana warna tersebut digunakan oleh suku Bugis yang masih muda. Bnetuk wajahnya digambarkan lebih halus daripada saudara sepupunya We Chudai, yang sebagai putri China yang memiliki wajah yang serupa dengan We Tenriabeng, namun sifat yang berkebalikan, We Chudai menggunakan kosmetik dalam jumlah yang lebih banyak daripada We Tenriabeng untuk memberi kesan yang lebih keras.



Gambar 1.3 Sketsa Karakter dan Referensi

Eksekusi Karya

Pengerjaan karya menggunakan basis gambar manual yang selanjutnya dilanjutkan dengan proses *digital coloring*. Pengerjaan menggunakan aplikasi pengolah gambar sesuai keperluan.

Setiap gambar, atau ilustrasi, didesain menyesuaikan ukuran 800x600 *pixel* dengan format *png*, sebagai format yang lebih lancar digunakan dalam *web browser* atau *Visual Novel*.

Konsep dalam pewarnaan menyesuaikan dengan deskripsi karakter yang ada. Warna terang digunakan untuk penyesuaian dengan background yang cenderung bervariasi. We Tenriabeng dan We Chudaiq memiliki wajah yang sama, dan hanya dibedakan di pose dan pakaian.



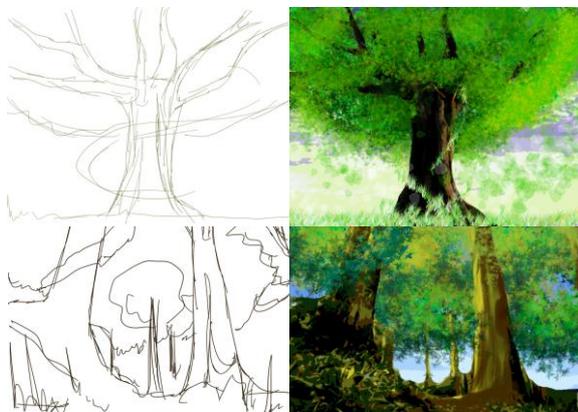
Gambar 1.4 Desain Karakter

Sedangkan desain Sawerigading diutamakan pada posturnya yang besar.



Gambar 1.4 Desain Karakter Sawerigading

Ilustrasi untuk latar belakang mengambil referensi dari foto.



Gambar 1.5 Contoh Sketsa dan Ilustrasi Latar

Perancangan karakter dan ilustrasi yang sudah diselesaikan dimasukkan ke dalam format layout yang sudah ada.

Layout yang digunakan menyesuaikan *volume* teks beserta keperluan saat itu.

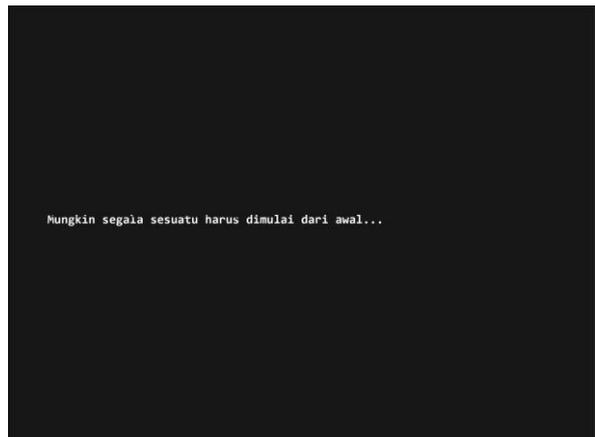
Salah satu yang paling sering digunakan adalah dengan karakter.



Gambar 1.6 Aplikasi Dua Karakter

Aplikasi susunan tersebut untuk satu karakter mengambil sudut antara kanan atau kiri dengan posisi yang serupa.

Mengingat sifat dari cerita yang diambil sendiri, banyak bagian yang digunakan dalam bentuk narasi panjang. *Flashback* atau sejenisnya menggunakan *screen* gelap atau putih agar memudahkan pembacaan.



Gambar 1.7 Layout Polos untuk Narasi

Screen gelap, apabila digunakan, biasanya diiringi dengan efek *flash* atau BGS. Narasi yang disampaikan dalam *layout* seperti ini biasanya lebih dikhususkan untuk bagian prolog, bagian epilog, atau perantara antar scene. Layout polos digunakan sebagai transisi antar gambar agar memudahkan pembaca untuk membaca narasi yang cenderung panjang.

Screen polos sejenis ini biasanya akan dilanjutkan dengan screen dengan layout menggunakan balon kata, yang digunakan untuk penyampaian event atau kejadian yang menyangkut karakter utama.

Layout dengan ilustrasi dan balon teks tersebut menjadi salah satu layout utama yang digunakan. Layout semacam ini biasanya lebih dinamis, dengan zooming in, zooming out, atau flash.



Gambar 1.8 Layout Ilustrasi untuk Narasi

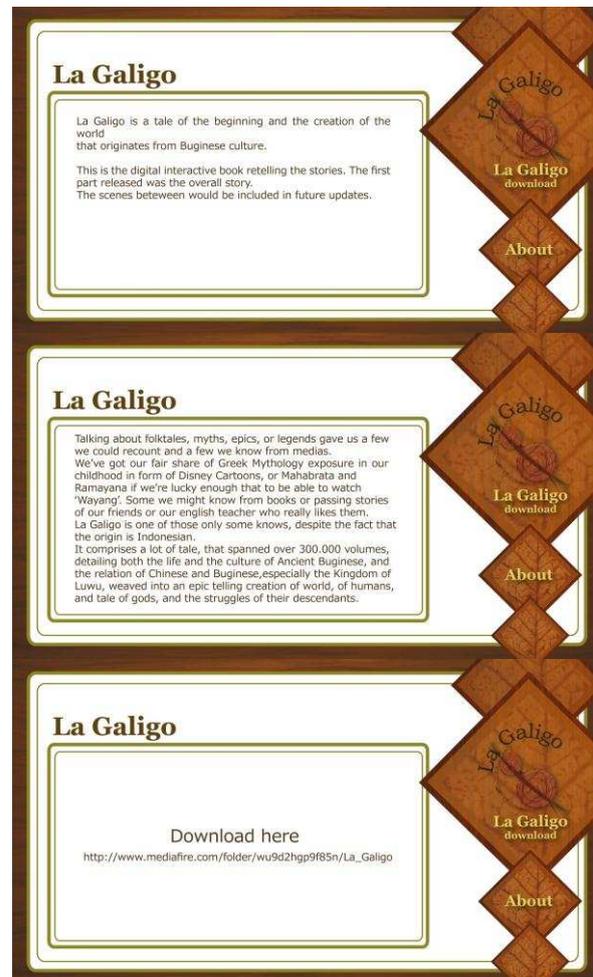
Permainan dalam penggunaan ketiga bentuk layout tersebut dimaksudkan untuk memberi keselarasan dalam satu Visual Novel, yang menjadi salah satu ciri khas-nya. Setiap screen dibentuk ke dalam format GIF untuk menyesuaikan agar mudah diputar dalam program database.

Program database dimaksudkan untuk memudahkan akses online bagi pengguna. Media juga dapat ditampilkan dengan web browser yang digunakan dalam smartphone.

Penggunaan secara offline memungkinkan, namun kelancaran bergantung kepada sistem operasi dan kecepatan komputer yang digunakan. Penggunaan offline hanya terbatas terhadap komputer, mengingat perlunya instalasi program.

Media pendukung lain disertakan, dimana salah satunya adalah web. Web digunakan sebagai media yang simpel dan mudah untuk diakses. Meskipun untuk penggunaan online, user cukup menetik alamat, link untuk web yang berisi bantuan disediakan.

Web ini juga berisi alamat untuk mengunduh program untuk digunakan secara offline, dan untuk update selanjutnya, apabila ditemukan bug.

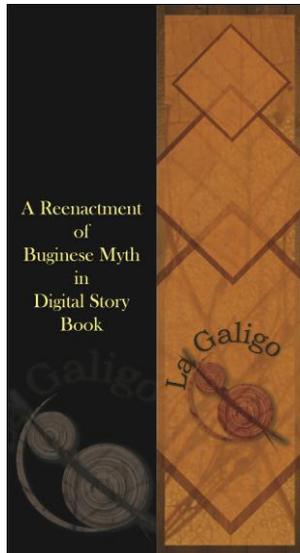


Gambar 1.9 Web

Desain web menggunakan keseluruhan warna coklat. Tekstur daun digunakan untuk menggambarkan asal usul naskah La Galigo yang tulis di daun lontaraq.

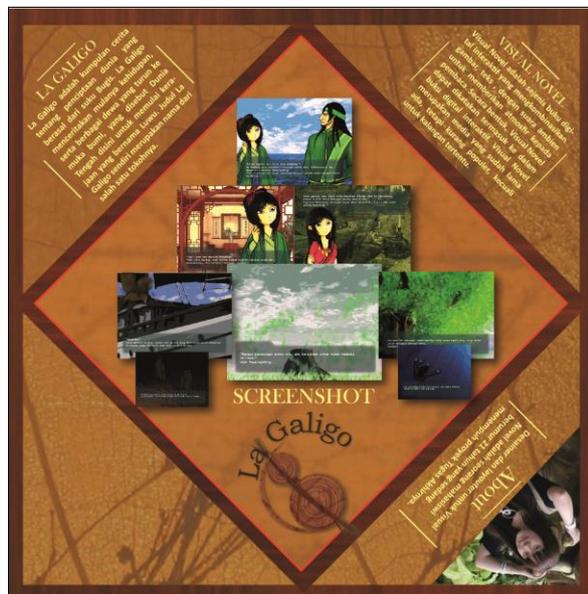
Sidebar memanjang digunakan untuk memberi kesan blog.

Media pendukung lain yang digunakan adalah *Web Banner*. *Web banner* ini ditampilkan di kolom iklan baris samping pada situs dan komunitas *Visual Novel*.



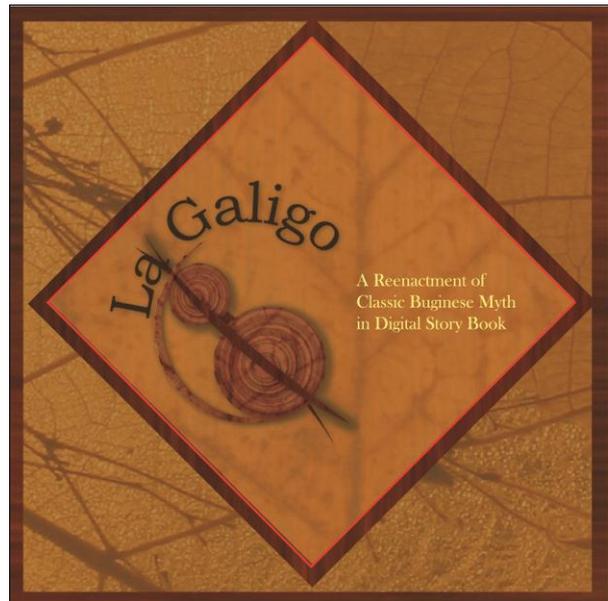
Gambar 1.10 Desain Web Banner

Katalog untuk produk berupa selembur kertas serupa brosur dengan ukuran 20x20 apabila sudah dilipat. Keempat sisi dari katalog dilipat kedalam membentuk wajik, yang berisi data diri, pengenalan ringkas tentang *La Galigo* dan *Visual Novel*.



Gambar 1.11 Desain Katalog Sisi Dalam

Sisi luar katalog lebih simpel, dengan hanya logo lontaraq *La Galigo*.



Gambar 1.12 Desain Katalog Sisi Luar

Media yang digunakan untuk membantu mempromosikan komik ini cukup sederhana karena pada dasarnya promosi komik diserahkan kepada pihak penerbit. Komik ini dipromosikan melalui katalog karya, dan buku sketsa atau buku konsep.



Gambar 1.13 Desain Cover Buku Screenshot

Katalog karya digunakan sebagai media promosi *teaser*, yang menarik minat *audience* untuk membaca cerita dalam komik yang dirancang.

Media yang digunakan untuk membantu mempromosikan komik ini cukup sederhana karena pada dasarnya promosi komik diserahkan kepada pihak penerbit. Komik ini dipromosikan melalui katalog karya, dan buku sketsa atau buku konsep.



La Galigo

Epos La Galigo merupakan epos yang berasal dari daerah Sulawesi yang berkisah tentang mitos suku Bugis, dan mengandung kebudayaan dan tata kehidupan suku Bugis. Epos ini memiliki panjang 300.000 baris kata dan sekitar 12 volume manuskrip, mengalahkan panjang epik Mahabrata. Lingkup ceritera yang diangkat nantinya akan mengambil beberapa segmen awal La Galigo, mengambil kisah manusia pertama, Sawerigading dengan saudaranya, pertemuannya dengan istrinya We Chudaiq dan kelahiran La Galigo, dan kembalinya manusia kea lam dewa.

Supporting Media

Media utama, yaitu Visual Novel Epos La Galigo, berupa format digital yang memerlukan komputer untuk aplikasinya.
Media pendukung lebih diarahkan kepada jalur distribusi untuk Visual Novel ini, yaitu berupa website/blog, sehingga update berikutnya dapat juga mudah disalurkan.

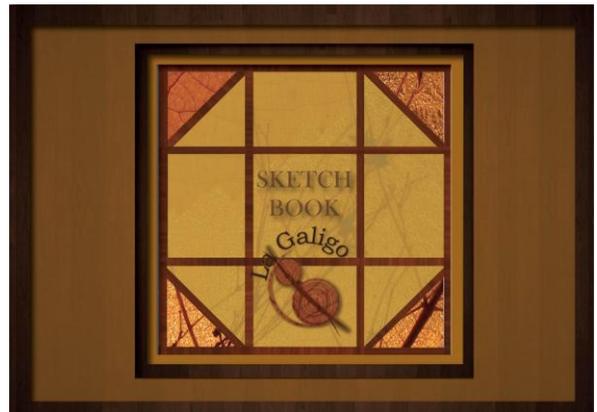


Gambar 1.14 Desain Isi Buku Screenshot

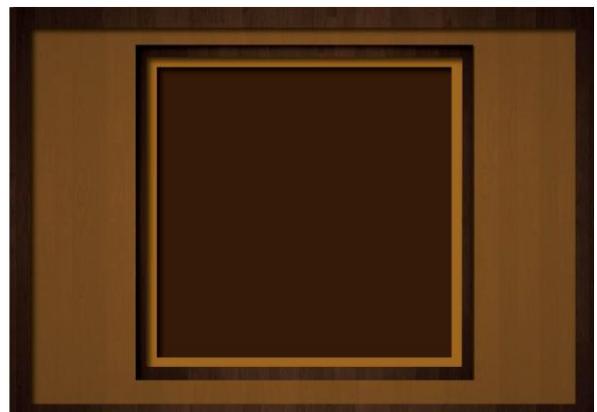


Gambar 1.11 Desain Halaman Belakang Buku Screenshot

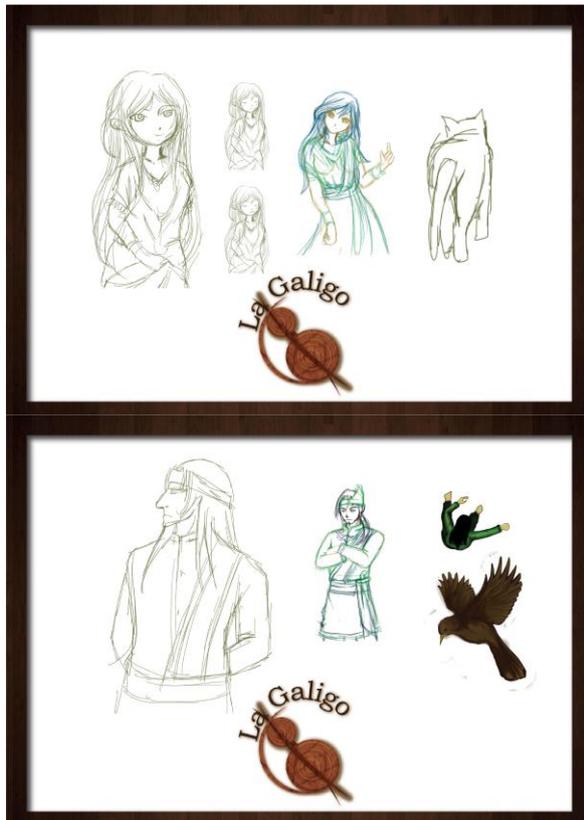
Media buku konsep digunakan sebagai media untuk memuat sketsa awal serta aset yang digunakan.



Gambar 1.15 Desain Cover Buku Konsep

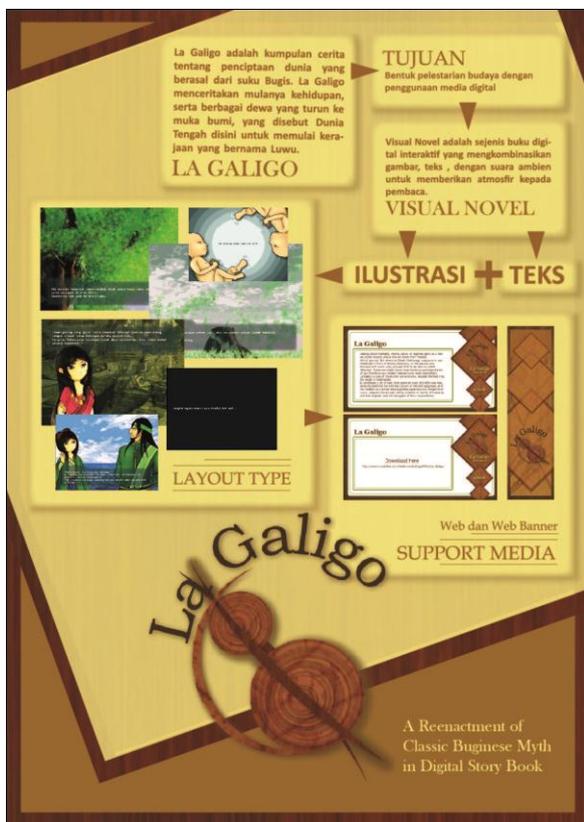


Gambar 1.16 Desain Halaman Belakang Buku Konsep



Gambar 1.17 Desain Isi Buku Konsep

Poster konsep menggunakan konsep *mindmap*. Konsep dari susunannya ditekankan kepada alur pembuatan media serta media pendukung.



Gambar 1.18 Poster konsep karya

Media yang digunakan untuk membantu mempromosikan komik ini cukup sederhana karena pada dasarnya promosi komik diserahkan kepada pihak penerbit. Komik ini dipromosikan melalui katalog karya, dan buku sketsa atau buku konsep.

Ucapan Terima Kasih

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas kasih dan anugerah-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Perancangan tugas akhir ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Seni Program Studi Desain Komunikasi Visual pada Fakultas Seni dan Desain Universitas Kristen Petra Surabaya.

Pada kesempatan ini penulis hendak mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah membantu penulis dalam proses dan penyelesaian tugas akhir ini. Pengerjaan tugas akhir ini bukan tanpa halangan, dan untuk itu penulis ingin berterima kasih secara langsung kepada:

1. Dr. I G N Ardana, M. Erg selaku pembimbing pertama dan,
2. Cons. Tri Handoko, S.Sn., M. Hum selaku pembimbing kedua, yang telah memberi masukan dan waktu dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.
3. Drs. Bing Bedjo Tanudjaja, M.Si., Dr. selaku ketua penguji untuk sidang awal dan sidang tengah.
4. Ani Wijayanti Suhartono, S.Sn, M. Med Kom, selaku ketua program studi.
5. Anggota komunitas Visual Novel di internet yang telah membantu penyelesaian Tugas Akhir, terutama dalam bahasa program.
6. Teman-teman serta sanak saudara yang telah memberi dukungan dan masukan terhadap penyelesaian Tugas Akhir ini hingga akhir.

Akhir kata, penulis berharap semoga Tuhan membalas segala kebaikan saudara-saudara dan semoga tugas akhir ini bermanfaat bagi kita semua.

Daftar Pustaka

Acuan dari buku:

Kern, Rudolf Arnold. (1989) *I La Galigo: Cerita Bugis Kuno*. Jakarta: Universitas Gajah Mada Press

Acuan dari buku:

Lebowitz, Josiah; Klug, Chris. (2011) *Interactive storytelling for video games: a player-centered approach to creating memorable characters and stories*. Burlington, MA: Focal Press.

Acuan dari jurnal online:

Koolhoof Sirtjo. (1999). *The 'La Galigo' : A Bugis Encyclopedia and its Growth. Bijdragen tot de Taal-, Land- en Volkenkunde, Encompassing knowledge Indigenous encyclopedias from ninth-century Java to twentieth-century Riau* 155 (1999), no: 3 .Diunduh tanggal 12 Januari 2013 di <http://www.sabrizain.org/malaya/library/documents/D5FD50F9F87DC97556CBA5797591F688407C39E.html>

Acuan dari jurnal online:

Idrus, Nurul Ilmi. (2004). Behind the Notion of Siala:Marriage, Adat, dan Islam ampng the Bugis in South Sulawesi, Intersections:Gender,History,and Culture in the Asian Context Issue 10. Diunduh tanggal 12 Januari 2013 di [http://www.ukm.my/penerbit/sari/SARI26-07/sari26-2007\[14\]new.pdf](http://www.ukm.my/penerbit/sari/SARI26-07/sari26-2007[14]new.pdf)

Acuan dari jurnal online:

Rahman, Nurhayati.,2008. Agama, Tradisi dan Kesenian dalam Manuskrip La Galigo. Diunduh tanggal 15 Februari 2013 di <http://lontar.ui.ac.id/file?file=digital/20251421-RB00A284m-Museum%20La%20Galigo.pdf>