

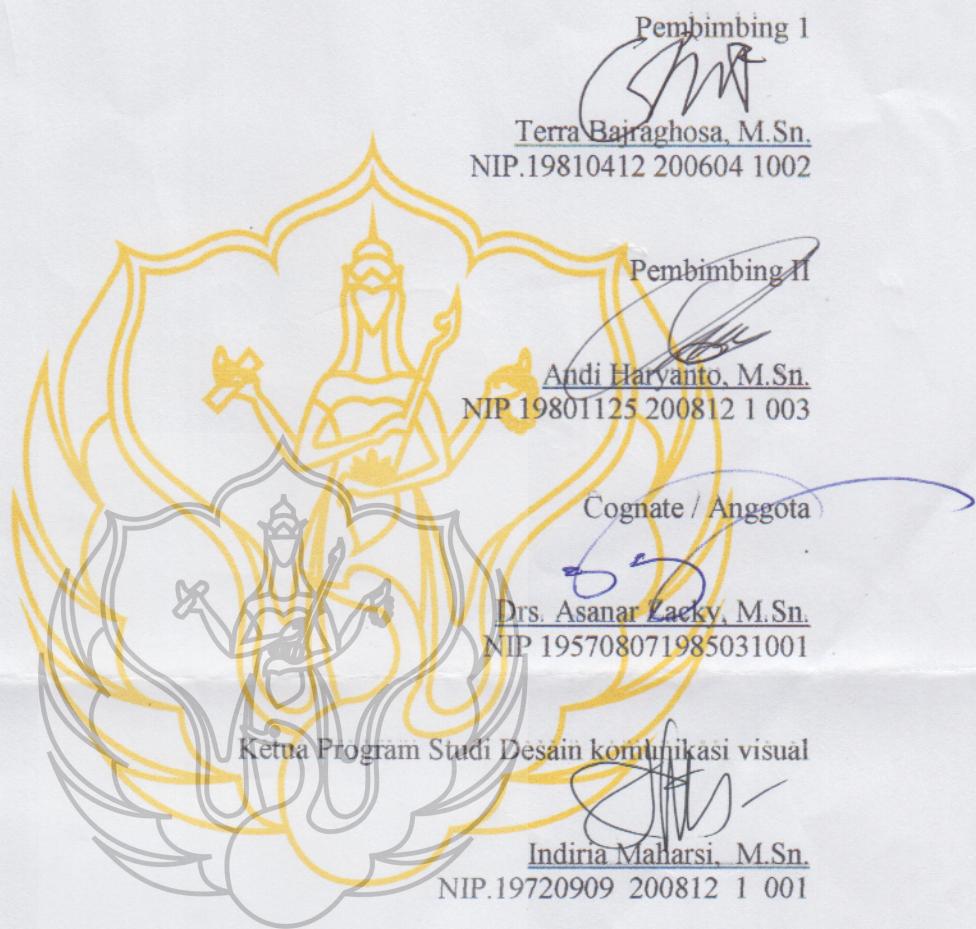
**PERANCANGAN CERGAM INTERAKTIF KISAH
PERJUANGAN RADEN INTAN II**



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2017**

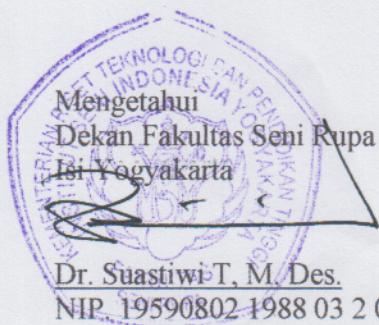
Tugas Akhir Karya Desain

PERANCANGAN CERGAM INTERAKTIF KISAH PERJUANGAN RADEN INTAN II, Diajukan oleh Andronikus, NIM 1212213024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembimbing Tugas Akhir pada tanggal 15 Juni 2015 dan telah memenuhi syarat untuk diterima.



Ketua Jurusan

Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA.
19770315 2002121 005



PERNYATAAN KEASLIAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul :

PERANCANGAN CERGAM INTERAKTIF KISAH PERJUANGAN RADEN INTAN II, Perancangan ini dibuat untuk melengkapi persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Seni pada Program Studi Disain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, karya ini sepenuhnya merupakan hasil pemikiran saya dan sejauh yang saya ketahui belum pernah dipublikasikan dalam bentuk apapun baik di lingkungan Institut Seni Indonesia Yogyakarta maupun di perguruan tinggi atau instansi manapun, kecuali bagian sumber informasi sebagai acuan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.



Yogyakarta, 12 Juni 2017

Androikus Salesta Ginting

**“Ya Tuhan, bukit batuku,
Kubu pertahananku
Dan penyelamatku,
Allahku, gunung batuku,
Tempat aku berlindung, perisaiku,
Tanduk keselamatanku, kota bentengku!”**

Mazmur 18 : 3



KATA PENGANTAR

Perancangan cergam interaktif “Kisah Perjuangan Raden Intan II” merupakan salah satu upaya penulis untuk memperkenalkan kembali pahlawan yang berada di provinsi Lampung. Dengan menggunakan media baru untuk menyampaikan kepada generasi muda cerita sejarah pejuang Lampung dengan lebih menarik. Perancangan ini berusaha menjawab kegelisahan penulis mengenai generasi muda di provinsi Lampung yang kurang tahu atau mungkin tidak tahu bahwa ada seorang pahlawan daerah Lampung yang bernama Raden Intan II. Lampung merupakan kota yang kaya akan pariwisata, budaya dan sejarah dan salah satunya adalah sejarah perjuangan Raden Intan II, yang sangat terkenal di provinsi Lampung. Dikhawatirkan jika tidak dilakukan pengenalan terhadap perjuangan Raden Intan II, perkembangan kota Lampung akan semakin meninggalkan nilai-nilai sejarah yang pernah ada.

Secara personal perancangan cergam interaktif “Kisah Perjuangan Raden Intan II” telah dikerjakan secara maksimal, namun perancangan ini masih memiliki kekurangan dari berbagai aspek, salah satunya illustrasi, dan masalah pemrogramannya. Kritik dan saran yang membangun sangat dibutuhkan. Kedepanya penulis berharap akan lebih banyak perancangan cergam interaktif yang mengedukatif dan dapat membangun nilai-nilai kehidupan yang positif untuk generasi selanjutnya.

Atas terselesaiannya Tugas Akhir ini penulis menyadari bahwa semuanya tidak dapat terwujud tanpa peran serta dari berbagai pihak yang membantu baik secara langsung dan tidak langsung. Untuk itu penulis menghantarkan banyak-banyak terimakasih kepada mereka, selain itu penulis juga memohon maaf atas segala kekhilafan dan kesalahan baik yang sengaja maupun tidak sengaja selama proses penyelesaian tugas akhir ini. Semoga karya ini dapat memberikan manfaat bagi seluruh civitas akademisi ISI Yogyakarta maupun masyarakat luas. Penulis secara khusus mengucapkan rasa terimakasih yang tak terhingga kepada:

1. Tuhan Yesus Kristus atas penyertaan-Nya dalam hidup saya.
2. Dekan fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Ibu Dr. Suastiwi M.Des.
3. Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta,
4. Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta, Bapak Indiria Maharsi., M, Sn.
5. Dosen Pembimbing I, Bapak Terra Bajraghosa., M.Sn. atas kesabaran dan perhatianya dalam membimbing.
6. Dosen Pembimbing II, Bapak Andri Haryanto., S.Sn.,M.Sn. yang telah banyak memberikan solusi dan masukan dalam pengerjaan karya tugas akhir.
7. Kepada Bapak Drs. Baskoro Suryo Banindro., M.Sn. selaku dosen wali.
8. Kepada seluruh Dosen DKV ISI Yogyakarta yang telah membimbing selama masa studi.
9. Kepada Bapak Budiman Yakub selaku narasumpper untuk pengumpulan data.
10. Dinas pariwisata dan kebudayaan Lampung selatan yang sudah banyak membantu untuk pencarian narasumber.
11. Kepada Orang tua yang sealalu sabar untuk mendorong dan memotivasi anaknya, Esterlina Pelawi ibu terhebat.
12. Adikku Arnold Chirstopher Aginta Ginting, yang sudah lulus lebih dulu sehingga membangkitkan semangat untuk cepat lulus.
13. Saudara-saudaraku di PMK ISI Yogyakarta yang selalu memberi dukungan semangat dan doa.
14. Kepada Ibu Yanti dan Bapak Sakir selaku ibu dan bapak kos yang telah memberikan saya tempat untuk tinggal selama masa studi
15. Kepada El Kindangen teman seperjuangan dan yang sudah membantu dalam pembuatan karya.
16. Kepada Dj Shandes yang sudah memberikan waktunya untuk membantu dalam pembuatan karya.

17. Teman-teman angkatan 2012
18. Kepada teman-teman Pmk Oikumene Atmajaya Yogyakarta, untuk doa dan yang sering memberi semangat.
19. Kepada Kak Esy yang memberi semangat dengan cara tidak lulus duluan.
20. Kepada Nurhadi yang bersama sama berjuang untuk mengerjakan tugas akhir.
21. Kepada Efan Emanuel yang jauh-jauh datang untuk menjenguk abangnya yang sedang mengerjakan tugas akhir.



Yogyakarta, 10 Juni 2017

Penulis

ABSTRAK

Perancangan cergam interaktif "Kisah Perjuangan Raden Intan II"

Oleh : Andronikus Salesta Ginting

Nim : 1212213024

Provinsi Lampung adalah salah satu provinsi yang cukup luas yang ada di Indonesia, Lampung memiliki kebudayaan yang cukup unik, dari bahasa, tarian adat, aksara, dan sejarah, salah satunya adalah sejarah perjuang yang melawan penajah Belanda pada jaman dulu. Pejuang muda yang bernama Raden Intan II, Raden Intan II merupakan keturunan dari Ratu Darah Putih, orang yang memimpin daerah Lampung pada jaman dulu. Raden Intan II dilahirkan tanpa seorang ayah, karena ayahnya juga adalah pejuang yang dibuang oleh Belanda ke Timor-timur. Begitu pula dengan kakeknya yang juga seorang pejuang yang bernama Raden Intan I. Raden Intan II berjuang sejak umur 15 tahun dan wafat pada umur 22 tahun, tanpa memiliki seorang istri dan anak, hidupnya ia serahkan untuk melawan kolonialisme Belanda di daerah Lampung. Perancangan cergam ini dilatarbelakangi masyarakat Lampung yang mengerti pada jaman dahulu ada sosok pahlawan di daerah Lampung yang bernama Raden Intan II, daerah Lampung banyak sekali ditemukan patung-patung Raden Intan II. Namun tidak banyak yang mengetahui kisah perjuangan Raden Intan II.

Terutama anak muda, sehingga kekayaan sejarah seperti pejuang daerah mulai terlupakan, padahal banyak sekali nilai-nilai patriotis yang bias diambil dari pejuang daerah, ditambah lagi Raden Intan II merupakan seorang pejuang yang masih sangat muda, semangat juangnya benar-benar bisa menjadi teladan bagi anak-anak muda pada masa sekarang ini. Perancangan cergam interaktif perjuangan Raden Intan II bertujuan untuk menceritakan kepada anak-anak tentang perjuangan Raden Intan II. Dirancang dengan menggunakan media *smartphone* yang berbasis *android*. Karena perkembangan teknologi *smartphone* sangat pesat pada masa sekarang ini, sehingga membuat aplikasi cergam interaktif sangatlah efisien untuk menceritakan kembali perjuangan Raden Intan II dengan cara yang lebih baru. Diharapkan dengan cergam interaktif ini dapat menjadi sarana belajar dan memajukan sejarah yang ada di daerah Lampung.

Kata kunci : Raden Intan II, Kisah Perjuangan, Cergam interaktif

ABSTRACT

Designing Interactive Story "The Story of Struggle Raden Intan II"

By : Andronikus Salesta Ginting

NIM :1212213024

Lampung Province is one of the most extensive provinces in Indonesia, Lampung has a unique culture, from language, traditional dance, script, and history, one of which is the history of the struggle against Dutch colonialism in the past. A young fighter named Raden Intan II, Raden Intan II is a descendant of the Queen of White Blood, the person who led the area of Lampung in antiquity. Raden Intan II was born without a father, because his father was also a fighter who was exiled by the Dutch to East Timor. Similarly, his grandfather who is also a fighter named Raden Intan I. Raden Intan II fought since the age of 15 years and died at the age of 22 years, without having a wife and children, his life he submitted to fight Dutch colonialism in the area of Lampung. The design of this comic background of Lampung people who know in antiquity there is a hero figure in Lampung area named Raden Intan II, Lampung area found many statues of Raden Intan II. But not many know the story of the struggle Raden Intan II.

Especially young people, so that the history of history like regional warriors began to be forgotten, whereas a lot of patriotic values that can be drawn from local fighters, plus Raden Intan II is a very young fighter, his fighting spirit can really be a role model for children -the young at the present time. Interactive story book design struggle Raden Intan II aims to tell the children about the Raden Intan II struggle. Designed using android-based smartphone media. Because the development of smartphone technology is very rapid at this time, so making interactive interactive application is very efficient to retell the struggle of Raden Intan II in a newer way. It is hoped that this interactive grip can be a means of learning and advancing the history of Lampung.

Keywords: Raden Intan II, Story of Struggle, interactive Cergam

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	iii
KATA MUTIARA.....	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xiv
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	5
D. Tujuan Perancangan	5
E. Manfaat Perancangan	5
F. Metode Peracangan	6
1. Data Yang Dibutuhkan.....	6
a. Data Primer	6
b. Data Sekunder	6
2. Metode Pengumpulan Data.....	6
G. Metode Analisis	6
H. Konsep Kreatif	7
I. Skema Perancangan	8
 BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA	 9
A. Tinjauan Tentang Cergam	
1. Pengertian Cergam	9
2. Sejarah Cergam Dunia	9
3. Sejarah Cergam Di Indonesia.....	15
4. Fungsi Cergam Dan Pernananya.....	16

5.	Unsur-unsur Visual Dalam Cergam	17
a.	Warna	17
b.	Efek visual.....	19
c.	Narasi	19
d.	Tokoh	19
e.	Latar Belakang	19
6.	Jenis-jenis Cergam	20
a.	Cergam mengenai hewan	20
b.	Cerita kehidupan sehari-hari atau kisah nyata	20
c.	Cerita petualangan fantasi	20
d.	Cerita Tradisional.....	20
B.	Tinjauan Tentang Gambar Ilustrasi.....	21
1.	Gaya Kartun.....	21
2.	Semi Realis	22
3.	Gaya Realis.....	23
C.	Tinjauan Tentang <i>Smartphone</i>	
1.	Perkembangan <i>smartphone</i> di Indonesia	23
2.	Macam-macam operasi pada <i>smarphone</i>	25
a.	<i>Android</i>	25
b.	<i>Apple's IOS</i>	26
c.	<i>Windows Phone</i>	26
d.	<i>Blackberry Os</i>	27
3.	Jenis-jenis layar <i>smartphone</i>	27
a.	Layar <i>LCD</i>	28
b.	Layar <i>TFT LCD</i>	28
c.	Layar <i>OLED</i>	28
d.	Layar <i>AMOLED</i>	28
e.	Layar <i>SUPER AMOLED</i>	29
D.	Tinjauan Tentang Cergam Interaktif Di Pasaran	29
E.	Tinjauan Tentang Cergam Interaktif Yang Akan Dirancang.....	32
F.	Tinjauan Tentang Multimedia Interaktif.....	33
1.	Elemen multimedia interaktif.....	33

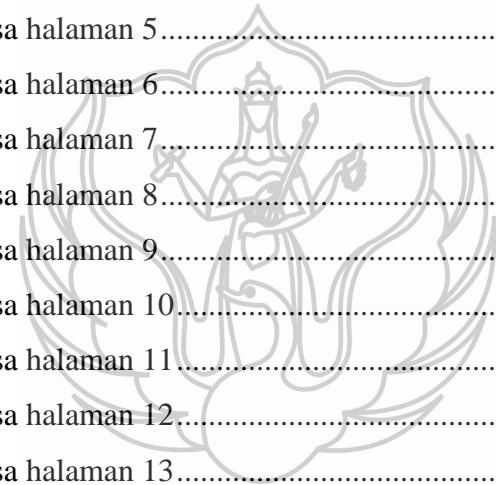
2. Kelebihan multimedia interaktif	34
G. Tinjauan Tentang Provinsi Lampung.....	37
H. Tinjauan Tentag Raden Intan II	38
1. Asal Usul Raden Intan II.....	38
2. Perjuangan Raden Intan I dan Raden Imba II	39
3. Kepribadian Raden Intan II.....	47
4. Sebab-Sebab Perlawanan Raden Intan II	49
5. Persiapan Perang Raden Intan II.....	50
6. Pepertangan Antara Belanda Dengan Raden Intan II	53
7. Gugurnya Raden Intan II.....	60
I. Analisis Data	61
 BAB III KONSEP PERANCANGAN.....	64
A. Konsep Media.....	64
1. Tujuan media.....	64
2. Strategi Media	64
B. Konsep Kreatif	64
1. Tujuan Kreatif	64
2. Strategi Kreatif	65
3. Target Audience	65
4. Isi Dan Tema Cergam.....	65
5. Deskripsi Karakter.....	66
6. Story Line.....	67
7. Layout.....	71
8. Gaya Visualisasi	71
9. Media Pendukung.....	72
 BAB IV VISUALISASI	74
A. Data Visual Dan Studi Visual	74
1. Tokoh Raden Intan II	74
2. Tokoh Haji Wakhia	75
3. Tokoh Singa Branta.....	76

4. Tokoh Wak Mas	77
5. Tokoh Raden Ngerapat.....	78
6. Tentara Belanda.....	79
7. Tokoh Kapten Yuch	80
8. Tokoh Kolonel Walleson.....	81
B. Studi Tipografi	
1. Logotype untuk Raden Intan II	82
2. Pemilihan font dalam narasi	83
C. Pemilihan ikon Untuk Cergam Interaktif	84
1. Alternatif ikon yang digunakan.....	84
2. Ikon yang dipilih	84
D. Perancangan Cover.....	85
E. Perancangan Cergam Interaktif.....	86
1. Sketsa.....	86
2. Layout halaman cergam interaktif.....	102
F. Media Pendukung.....	120
1. Tampilan layout pada <i>googleplay store</i>	120
2. Halaman <i>facebook</i>	121
3. Add banner	121
BAB V PENUTUP.....	122
1. Kesimpulan	122
2. Saran	123
DAFTAR PUSTAKA	124
LAMPIRAN.....	127

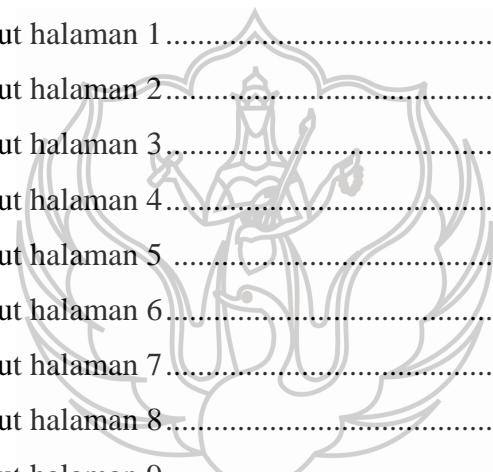
DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 : Contoh buku cerita interaktif	4
Gambar 2 : Komik Interaktif Avenger : Mark VII.....	4
Gambar 3 : Sutra emas Buddha.....	10
Gambar 4 : <i>Furyu Enshoku Maneemon</i>	11
Gambar 5 : William Hoggarth, <i>A Harlot's Progress</i>	13
Gambar 6 : Jean Charles Pellerin “ <i>Don Quichotte</i> ” <i>Imagerie d' epinal</i>	14
Gambar 7 : <i>Toy Story 3</i>	22
Gambar 8 : <i>Disney Frozen</i>	22
Gambar 9 : <i>All I'll Ever Want Christmas Doll</i>	23
Gambar 10 : <i>The Jungle Book</i>	29
Gambar 11 : <i>The Jungle Book</i>	30
Gambar 12 : <i>Icky Mr Fox And Mr Rabbit</i>	32
Gambar 13 : Logo Provinsi Lampung.....	38
Gambar 14 : Komik Lanfeust.....	72
Gambar 15 : <i>One Piece</i> Eiichiro Oda.....	72
Gambar 16 : Referensi tokoh Raden Intan II	74
Gambar 17 : Desain Karakter Raden Intan II.....	74
Gambar 18 : Referensi Haji Wakhia	75
Gambar 19 : Desain Karakter Haji Wakhia	75
Gambar 20 : Referensi Singa Branta.....	76
Gambar 21 : Desain Karakter Singa Branta.....	76
Gambar 22 : Referensi Tokoh Wak Mas.....	77
Gambar 23 : Desain Karakter tokoh Wak Mas	77
Gambar 24 : Referensi Raden Ngerapat.....	78
Gambar 25 : Desain Karakter Raden Ngerapat.....	78
Gambar 26 : Referensi Tentara Belanda	79
Gambar 27 : Desain Tentara Belanda	79
Gambar 28 : Referensi untuk Kapten Yuch	80
Gambar 29 : Desain Karakter Kapten Yuch	80
Gambar 30 : Referensi untuk Kolonel Walleson	81

Gambar 31 : Desain karakter Kolonel Walleson.....	81
Gambar 32 : Sketsa awal untuk logotype Raden Intan II.....	82
Gambar 33 : Final desain untuk logotype Raden Intan II	82
Gambar 34 : Alternatif ikon untuk Raden Intan II.....	84
Gambar 35 : Ikon final untuk cergam interaktif.....	84
Gambar 36 : Alternatif sketsa cover halaman utama cergam interaktif.....	85
Gambar 37 : Sketsa halaman utama cergam interaktif.....	85
Gambar 38 : Final halaman cover utama	86
Gambar 39 : Sketsa halaman 1	86
Gambar 40 : Sketsa halaman 2.....	87
Gambar 41 : Sketsa halaman 3	87
Gambar 42 : Sketsa halaman 4.....	88
Gambar 43 : Sketsa halaman 5	88
Gambar 44 : Sketsa halaman 6.....	89
Gambar 45 : Sketsa halaman 7.....	89
Gambar 46 : Sketsa halaman 8.....	90
Gambar 47 : Sketsa halaman 9.....	90
Gambar 48 : Sketsa halaman 10.....	91
Gambar 49 : Sketsa halaman 11.....	91
Gambar 50 : Sketsa halaman 12.....	92
Gambar 51 : Sketsa halaman 13.....	92
Gambar 52 : Sketsa halaman 14.....	92
Gambar 53 : Sketsa halaman 15.....	93
Gambar 54 : Sketsa halaman 16.....	93
Gambar 55 : Sketsa halaman 17.....	93
Gambar 56 : Sketsa halaman 18.....	94
Gambar 57 : Sketsa halaman 19.....	94
Gambar 58 : Sketsa halaman 20.....	95
Gambar 59 : Sketsa halaman 21.....	95
Gambar 60 : Sketsa halaman 22.....	95
Gambar 61 : Sketsa halaman 23.....	96
Gambar 62 : Sketsa halaman 24.....	96



Gambar 63 : Sketsa halaman 25.....	97
Gambar 64 : Sketsa halaman 26.....	97
Gambar 65 : Sketsa halaman 27.....	97
Gambar 66 : Sketsa halaman 28.....	98
Gambar 67 : Sketsa halaman 29.....	98
Gambar 68 : Sketsa halaman 30.....	98
Gambar 69 : Sketsa halaman 31.....	99
Gambar 70 : Sketsa halaman 32.....	99
Gambar 71 : Sketsa halaman 33.....	100
Gambar 72 : Sketsa halaman 34.....	100
Gambar 73 : Sketsa halaman 35.....	101
Gambar 74 : Sketsa halaman 36.....	101
Gambar 75 : Layout halaman 1	102
Gambar 76 : Layout halaman 2	102
Gambar 77 : Layout halaman 3	103
Gambar 78 : Layout halaman 4	103
Gambar 79 : Layout halaman 5	104
Gambar 80 : Layout halaman 6	104
Gambar 81 : Layout halaman 7	105
Gambar 82 : Layout halaman 8	105
Gambar 83 : Layout halaman 9	106
Gambar 84 : Layout halaman 10	106
Gambar 85 : Layout halaman 11	107
Gambar 86 : Layout halaman 12	107
Gambar 87 : Layout halaman 13	108
Gambar 88 : Layout halaman 14	108
Gambar 89 : Layout halaman 15	109
Gambar 90 : Layout halaman 16	109
Gambar 91 : Layout halaman 17	110
Gambar 92 : Layout halaman 18	110
Gambar 93 : Layout halaman 19	111
Gambar 94 : Layout halaman 20	111



Gambar 95 : Layout halaman 21	112
Gambar 96 : Layout halaman 22	112
Gambar 97 : Layout halaman 23	113
Gambar 98 : Layout halaman 24	113
Gambar 99 : Layout halaman 25	114
Gambar 100 : Layout halaman 26	114
Gambar 101 : Layout halaman 27	115
Gambar 102 : Layout halaman 28	115
Gambar 103 : Layout halaman 29	116
Gambar 104 : Layout halaman 30	116
Gambar 105 : Layout halaman 31	117
Gambar 106 : Layout halaman 32	117
Gambar 107 : Layout halaman 33	118
Gambar 108 : Layout halaman 34	118
Gambar 109 : Layout halaman 35	119
Gambar 110 : Layout halaman 36	119
Gambar 111 : Layout halaman Penutup	120
Gambar 112 : Layout halaman <i>google play store</i>	120
Gambar 113 : Layout halaman <i>facebook</i> Raden Intan II	121
Gambar 114 : Layout untuk add banner cergam interaktif	121

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia adalah bangsa yang besar, Bangsa yang sangat kaya dari kekayaan alam sampai kekayaan sejarah budaya bahasa dan lain-lain, kemerdekaan bangsa Indonesia pada tahun 1945, meninggalkan banyak sekali rekam jejak perjuangan masyarakat Indonesia, baik pahlawan yang berjuang untuk daerahnya sampai pahlawan yang berjuang membela tanah air.

Sejarah perjuangan bangsa Indonesia dimulai dari kedatangan bangsa Eropa ke Indonesia, dengan tujuan utama mencari rempah-rempah, tetapi setelah mereka sampai di Nusantara dan menikmati kekayaan alamnya mereka mulai berfikir untuk menguasai semua kekayaan alamnya dan berusaha merebut semua daerah yang ada di Indonesia.

Penjajah mulai berusaha menguasai setiap daerah di Indonesia dengan tujuan mendapatkan hasil kekayaan alam dalam jumlah yang besar dan dengan pekerja dalam jumlah besar yang dapat dibayar murah, bahkan banyak diadakan sistem kerja paksa pada jaman dulu, sehingga dengan usaha penjajah menguasai setiap daerah yang ada di tanah air maka banyak bermunculan penduduk asli yang melawan kesewenang-wenangan penjajah di daerah mereka masing-masing

.Seperti di daerah Lampung pada saat itu terdapat sebuah Negara keratuan yang dipimpin oleh seorang pemimpin yang bernama Ratu darah putih ia merupakan pendiri Negara keratuan pada jaman itu di Lampung setelah ia wafat Negara keratuan darah putih tahtanya diturunkan ke anak dan cucunya, Raden Intan II salah satunya, Raden Intan II adalah putra tunggal Raden Imba II, dan Raden Imba II adalah putra sulung dari Raden Intan I, tidak ada keterangan pasti kapan Raden Intan II dilahirkan, tetapi diperkirakan beliau lahir pada tahun 1834. Hal ini berdasarkan kesimpulan yang ditarik dari keterangan bahwa ayah Raden Intan II diasangkan ke

pulau Timor pada tahun 1834 dan pada saat diasingkan beliau meninggalkan seorang isteri yang sedang mengandung. Dan bayi yang ada dalam kandungan inilah kelak akan dikenal sebagai Raden Intan II

Masyarakat Negara keratuan darah putih mengenal Raden Intan II sebagai seorang pahlawan yang sangat berani, yang pada abad ke sembilanbelas dengan gigih melawan kekuasaan pemerintah kolonial Belanda. Dapat dikatakan sepanjang hidupnya dia dibidik untuk melawan pemerintahan kolonialisme Belanda. Semangat dan kepribadian Raden Intan II sebagai seorang pejuang kemerdekaan yang gagah berani, tidaklah datang begitu saja, tetapi terbentuk dari situasi dan kondisi masyarakat yang mendambakan kemerdekaan bebas dari penindasan dan kekuasaan bangsa asing,

Faktor biologis dan sosiologis masyarakat Lampung yang sudah sejak lama menentang kolonialisme Belanda turut membentuk dan menciptakan Raden Intan II sebagai seorang patriot dan pejuang kemerdekaan yang dengan gagah berani melawan kekuasaan Belanda.

Seperi yang telah dikemukakan diatas, Ayah Raden Intan II wafat dalam pengasingan di Timor, Dan dengan demikian Raden Intan II diasuh oleh ibunya, Ibu Raden Intan II adalah putri dari Kiayi Arya Natabraja seseorang patriot yang dibuang dan diasingkan Belanda serta wafat di Jakarta (Batavia), tentu saja ibunya tidak lupa perjuangan Raden Imba II, ayahnya, perjuangan kakaknya, Raden Intan I, dimana ayah dan kakak Raden Intan II benar-benar menentang keras penjajahan Belanda, dengan demikian semakin jelas bahwa Raden Intan II adalah keturunan Patriot baik dari Ayah maupun Ibunya. Jadi secara biologis Raden Intan II mewarisi darah pejuang yang menentang kolonialisme Belanda.

Faktor lain yang mendukung pembentukan karakter Raden Intan II adalah masyarakat dimana beliau dilahirkan dan kemudian dididik serta dibesarkan Raden Intan II di didik dan dibesarkan dalam kondisi masyarakat Lampung yang sedang diliputi semangat berperang melawan colonial Belanda dan dibesarkan dalam keluarga yang kuat dalam ilmu agama, diketahui bahwa Raden Intan II adalah keturunan dari Fatahillah

dan Sunan Gunung Jati dalam garis keturunanya, dengan demikian Dengan demikian Raden Intan II terbentuk karakternya menjadi seorang pejuang yang menentang kolonialisme Belanda di daerah Lampung.

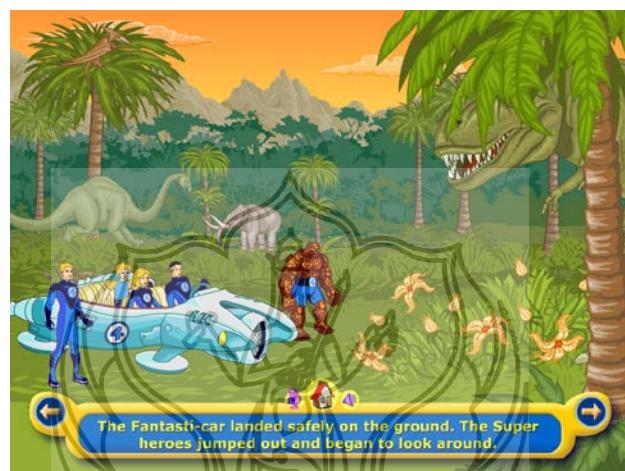
Di Lampung sendiri Raden Intan II sosoknya sangat dikenal sebagai pahlawan daerah Lampung, ia merupakan seorang pejuang muda yang sangat berani ia berjuang melawan kolonialisme Belanda pada umur 15 tahun dan ia wafat pada umur 22 tahun, tetapi sosoknya hanya dikenal sebagai pahlawan yang membela hak rakyatnya, tidak banyak orang yang tahu seperti apa perjuangan Raden Intan II melawan kolonialisme Belanda di daerah Lampung. Sangat jarang buku-buku yang menceritakan perjuangan Raden Intan II, lalu semangat Raden Intan II adalah semangat yang dipegang oleh pemimpin Lampung terdahulu dalam pembangunan daerah Lampung. Raden Intan II merupakan tokoh yang sangat tangguh dan pantang menyerah, karakter dan kepribadiannya sangat baik untuk diteladani oleh kaum muda untuk belajar mencintai dan untuk membangung bangsa, serta daerah tempat dimana mereka tinggal atau dilahirkan, lebih jauh lagi tidak hanya dapat mengambil manfaat dari kisah perjuangan Raden Intan II tetapi sekaligus mejaga sejarah perjuangan Raden Intan II yang semakin terlupakan.

Dinas pariwisata Lampung mempunyai masalah yang sama untuk memberi edukasi terhadap masyarakat Lampung tentang perjuangan Raden Intan II, sehingga dalam perancangan ini untuk menampilkan rekam jejak perjuangan Raden Intan II di daerah Lampung, maka digunakan cergam digital interaktif dikarenakan cergam digital interaktif dapat memberikan sensasi membaca, menggali informasi secara menyenangkan, dan memberikan gambaran suasana yang diceritakan dalam bentuk ilustrasi digital interaktif.

Dari penjelasan di atas akan dirancang sebuah cergam interaktif yang ditujukan kepada anak-anak usia 9-13 tahun di daerah Bandar Lampung, dengan tujuan memperkenalkan siapa raden Intan 2 dan seperti apa perjuangannya, menggunakan aplikasi berbasis android, seperti yang kita ketahui di Indonesia perkembangan smartphone sangatlah pesat, dan

fitur yang ditawarkan juga sangatlah beragam, ada baiknya jika keberadaan smartphone yang terus berkembang digunakan untuk membangun karakter anak bangsa dengan hal-hal yang positif.

Dalam perancangan ini diharapkan dapat memberi pengalaman baru pada pengguna aplikasi buku ilustrasi ini, pengguna akan berinteraksi dengan aplikasi dan dapat menggali informasi dari aplikasi yang dapat dirancang. berikut adalah contoh aplikasi buku cerita interaktif yang digunakan sebagai contoh:



Gambar 1. contoh buku cerita interaktif
(Sumber : <https://mykidsmusic.net/storybooks/F41.jpg>
Diakses 20 agustus 2016)



Gambar 2 .: Komik Interaktif Avenger : Mark VII
(Sumber: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.loudcrow.marvelavengers>
Diakses 20 Agustus 2016)

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang cergam interaktif sejarah perjuangan Raden Intan II, dengan menarik dan informatif, dengan melibatkan pengguna smartphone dalam aplikasi tersebut?

C. Pembatasan Masalah

Perancangan akan berfokus pada bagian seperti apa perjuangan Raden Intan II melawan kepemimpinan kolonialisme Belanda di Indonesia sampai dengan gugurnya Raden Intan II.

D. Tujuan Perancangan

Merancang aplikasi ilustrasi interaktif perjuangan Raden Intan II di daerah Lampung, yang bertujuan menginformasikan siapa Raden Intan II dan seperti apa perjuangannya, terutama kepada generasi muda di daerah Lampung berkisar dari umur 9-13 tahun.

E. Manfaat Perancangan

1. Manfaat Bagi Masyarakat Lampung: Menjadi sarana untuk mengetahui sosok Raden Intan II yang dengan gagah berani melawan Belanda.
2. Manfaat bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual : Perancangan diharapkan dapat menambah wawasan mahasiswa, dalam merancang ilustrasi interaktif dengan mengangkat salah satu sejarah yang ada di Indonesia.
3. Manfaat bagi target audience : Memberi Informasi kepada target audience tentang perjuangan Raden Intan II di daerah Lampung dengan harapan tumbuhnya rasa mencintai dan dapat melestarikan salah satu kekayaan sejarah yang ada di daerah Lampung.

F. Metode Perancangan

1. Data yang dibutuhkan

a. Data Primer

Data mengenai sejarah Perjuangan Raden Intan II, yang diperoleh dari berbagai macam sumber, Seperti kunjungan Ke museum Lampung, melakukan wawancara ke keturunan Raden Intan II, dan buku - buku literatur.

b. Data sekunder

Data megenai teori-teori membuat media komunikasi visual ilustrasi yang bisa diperoleh dari berbagai macam sumber terutama literatur berupa buku, internet dan liratur lainnya.

2. Metode Pengumpulan Data

Metode Pengumpulan data diperoleh dengan metode studi pustaka, dan wawancara narasumber. Hal ini dibuthkan untuk menambah dan membangun cerita yang akurat dan inforamtif akan objek utama, yaitu Raden Intan II.

Tahap Berikunya adalah tahap penggeraan karya, membangun cerita dari data yang ada, menentukan story line, membuat story board, dan tahap menentukan gambar yang cocok untuk target audience.

G. Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan, pada perancangan ini adalah 5w+1H (what, Who, Where, When, Why, How), diharapkan dengan metode 5W+1H ini dapat memberikan informasi yang mendalam seputar masalah yang dihadapi.

1. What:

Apa yang akan dirancang?

2. Who:

Siapa target perancangan ini ?

3. Where:

Dimana percangan akan di publish agar bisa sampai ke target ?

4. When:

Kapan perancangan akan dilakukan ?

5. Why:

Mengapa perancangan ini dilakukan?

6. How:

bagaimana perancangan ini bisa mengatasi topik permasalahan yang diangkat ?

H. Konsep Kreatif

Dalam Pembuatan Ilustrasi interaktif, akan dibuat konsep kreatifnya dengan mengolah cerita yang menarik tetapi tidak menggeser fakta yang ada, lalu menyusun *story board* agar terkonsep dengan rapi agar apliksinya bisa berinteraksi dengan baik dengan pengguna, sehingga aplikasi ini dapat membuat proses membaca lebih menyenangkan, Setelah konsep kreatif terbentuk maka desainer merealisasikan ke dalam bentuk aplikasi ilustrasi interaktif, yang benar-benar dapat menjadi sarana edukatif yang dapat membantu target audience mengerti seperti apa perjuangan Raden Intan II di daerah Lampung.

I. Skema Perancangan

