

## **PERANCANGAN KARAKTER GAME VISUAL NOVEL “TIKTA KAVYA” DENGAN KONSEP VISUAL BISHONEN**

**Nama Mahasiswa** : **Brigitta Rena Estidianti**  
**NRP** : **3409100029**  
**Jurusan** : **Desain Produk Industri FTSP-ITS**  
**Dosen Pembimbing** : **Rahmatsyam Lakoro, S.Sn, M.T**

### **ABSTRAK**

Industri game terus mengalami perkembangan, khususnya industri game di dalam negeri. Tetapi, di Indonesia fungsi game belum dimanfaatkan secara maksimal sebagai media komunikasi terutama dalam mengkomunikasikan sejarah dan budaya Indonesia kepada generasi muda. Hal tersebut dapat diatasi dengan menggunakan genre visual novel yang dinilai maksimal dalam menjalankan fungsi game sebagai media komunikasi. Walau begitu visual novel merupakan genre yang masih baru di Indonesia, karena itulah dipilih tema Majapahit sebagai kerajaan Indonesia yang sudah dikenal banyak orang.

Sejarah kerajaan Majapahit dihiasi oleh para tokoh – tokoh besar seperti Raden Wijaya, Gajah Mada, sampai Hayam Wuruk. Personaliti dan karakteristik tokoh sentral majapahit tersebut memiliki potensi untuk menjadi karakter yang segar dan baru bila digabungkan dengan selera dan trend sekarang, tidak terjebak lagi pada stereotype komik silat. Di lain pihak visual novel memiliki potensi negatif yang membuat orang merasa bosan saat memainkannya, dilakukanlah pengoptimalan fitur simulatif pada elemen karakter. Fitur simulatif dapat digali lebih lanjut.

Wujud akhir perancangan ini selain merancang sebuah game pada umumnya juga mengubah citra karakter desain tokoh sejarah Indonesia yang masih kental akan gaya gambar komik klasik dan kurang cocok untuk pasar remaja saat ini, sehingga lebih mudah disukai dan diharapkan dapat menumbuhkan rasa penasaran akan sejarah Indonesia yang belum mereka ketahui.

**Kata Kunci: Game Visual Novel, Karakter, Majapahit, Romantic, Reimagine.**

**“TIKTA KAVYA” VISUAL NOVEL GAME CHARACTER DESIGN WITH  
BISHONEN VISUAL CONCEPT**

**Student Name** : **Brigitta Rena Estidianti**  
**Student ID** : **3409100029**  
**Department** : **Industrial Product Design FTSP-ITS**  
**Councillor Lecturer** : **Rahmatsyam Lakoro, S.Sn, M.T**

**ABSTRACT**

The gaming industry continues to undergo development, particularly the gaming industry in the country. However In Indonesia, The function of the game yet to be optimized maximally as a medium of communication, especially in communicating history and culture indonesia to young generation. This can be overcome by using the visual novel genre are assessed a maximum in running game functions as a medium of communication. However the visual novel genre is still new in Indonesia, because of that's the chosen theme is the Majapahit Kingdom as It is already known to many people.

History of majapahit kingdom ornamented by great figures such as Raden Wijaya, Gajah Mada, and Hayam Wuruk. Personality and characteristic of majapahit central figure has the potential to become fresh and new character if combined with current trends and taste, and not being stuck in stereotype comic silat. On the other hand visual novel has potential negative to make people feel tired at the moment to play it, so optimization on simulative feature for character element is need to be done. Simulative features can be developed further.

The final form of this design, besides designing a game in general, also changed the image of the character design which still viscous with classical comic visual style and less suited to today's teen market, making it easier to be favored and expected to grow curiosity for Indonesian history that they had not know.

**Keyword: Character, Game Visual Novel, Majapahit, Romantic, Reimagine.**

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Landasan teori**

Beberapa teori digunakan sebagai landasan perancangan terutama teori video game khususnya *visual novel*, teori desain karakter dan catatan sejarah majapahit beserta budayanya. Berikut adalah penjabaran teori – teori tersebut yang akan dipakai pada perancangan ini.

##### **2.1.1 Video Game**

Game terbentuk dari kebutuhan manusia untuk bermain dan membentuk kemampuan kita untuk berpura – pura. Bermain merupakan sebuah penjabaran luas akan kegiatan yang tidak penting dan bersifat rekreasional. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, main diartikan sebagai kegiatan melakukan permainan untuk menyenangkan hati, baik menggunakan alat – alat tertentu atau tidak. Berpura – pura merupakan sebuah kemampuan mental untuk membentuk dunia abstrak dimana pelaku mengetahui perbedaan antara dunia nyata dan dunia abstrak bukannya. Pelaku kegiatan berpura – pura ini juga mampu membentuk, menelantarkan atau merubah dunia abstraknya sesuka hati. Bermain dan berpura – pura merupakan elemen penting dalam bermain game. Keduanya telah dipelajari sebagai fenomena kultural dan psikologi.

Seorang Co-Founder dari International Game Developer Association, Ernest Adam dalam bukunya *Fundamentals of Game Design – 2<sup>nd</sup> Edition*, Memberikan definisi dari game secara luas yaitu:

*“A game is a type of play activity, conducted in the context of a pretended reality, in which the participant(s) try to achieve at least one arbitrary, nontrivial goal by acting in accordance with rules”*

yang dapat diterjemahkan sebagai:

“Game adalah jenis kegiatan bermain, dilakukan dalam konteks realitas khayalan dimana seorang peserta atau lebih mencoba untuk mencapai setidaknya satu tujuan abstrak dengan bertindak sesuai dengan aturan yang diberikan”

Video game sendiri merupakan sebuah bagian dari berbagai banyak jenis game. Video Game adalah sebuah permainan elektronik yang melibatkan

interaksi antara pemain dan permainan melalui user interface untuk memberikan respon balik secara visual melalui perangkat video. Perangkat video ini memungkinkan video game untuk meminjam teknik hiburan dari media lain seperti buku, film, karaoke dan sebagainya. Perintah di-input melalui sebuah kontroler yang akan sangat bervariasi tergantung dengan platform yang digunakan. Platform mempunyai maksud kombinasi dari beberapa perangkat keras elektronik maupun komputer yang berhubungan dengan software sederhana yang cukup untuk mengoperasikan video game. Platform sering juga dikenal dengan istilah system. Contohnya adalah personal computer (PC) dan video game console seperti Nintendo, Nintendo DS, Nintendo wii, Playstation, Playstation 2, Playstation 3, Playstation Portable, Xbox, Xbox 360, dan sebagainya.

### **2.1.2 Genre Video Game**

Tidak seperti buku atau film, genre dalam industri game saat ini tidak dipisahkan berdasar cerita, plot ataupun setting. Namun genre merupakan kategori dimana game akan dibagi berdasarkan gameplay yang ditawarkan<sup>10</sup>. Berikut adalah penjabaran gameplay yang dikenal saat ini:

#### a. Action

Game dengan pacing cepat dan lebih focus kepada kecepatan reflek dan timing player untuk melewati rintangan. Kebanyakan game arcade termasuk genre ini. Action adalah genre yang paling dasar dalam video game dan memiliki subgenre seperti Platform, Shooter, Racing dan Fighting.

##### 1. Platform

Platform game diisi dengan perpindahan player dari satu landasan ke landasan lain dengan cara berlari, meiliki tangga, melompat, bergelantungan atau melontarkan diri.

Contoh Platform game adalah Donkey Kong dan Sonic the Hedgehog.

##### 2. Shooter

Game ini melibatkan penggunaan senjata projectile seperti pistol, senapan, atau misil dalam setiap pertempurannya. Genre ini dapat

---

<sup>10</sup> Novak, Jeannie, 2008, Game Development Essentials, New York, Delmar Cengage Learning, h.94-108

dibagi lagi menjadi First Person Shooter (FPS) maupun Third Person Shooter (TPS) tergantung sudut kamera yang digunakan.

First Person Shooter menggunakan sudut kamera dimana pemain menjadi tokoh utama dan melihat dari mata tokoh utama. Hal ini dilakukan untuk memberikan rasa berada di dalam game dan membuat pemain untuk focus menembak musuh selama permainan. Contoh game bergenre FPS ini adalah Call of Duty, Borderlands dan F.E.A.R.

Third Person Shooter menggunakan sudut kamera dimana pemain melihat dari jauh tokoh utama yang dikontrolnya. Sudut pandang ini membuat pemain dapat melihat lebih luas lingkungan sekitar dalam permainan.

Contoh game menggunakan TPS ini adalah Resident Evil, Grand Theft Auto dan Mass Effect.

### 3. Racing

Game racing biasanya mengambil sudut pandang orang pertama atau orang ketiga. Tujuan dari game ini adalah supaya pemain mampu membuat kendaraan yang dinaikinya bergerak secepat mungkin namun mencegahnya diluar kendali.

Beberapa game racing antara lain Need for Speed, Gran Turismo dan Cocobo Racing.

### 4. Fighting

Banyak game fighting berupa dual player game dimana setiap karakter dikendalikan oleh satu orang pemain dan diharuskan menyerang satu sama lain sekaligus melindungi diri menggunakan kombinasi gerakan dan serangan yang disediakan.

Contoh game fighting adalah BlazBlue, Tekken dan Street Fighter.

### b. Adventure

Dalam genre ini, game terfokus kepada eksplorasi dan penyelesaian masalah, sehingga sebagian besar adventure game juga memiliki puzzle di dalamnya. Biasanya adventure game memiliki unsur cerita yang cukup kuat.

Contoh game adventure adalah Prince of Persia dan Alice Madness.

c. Action-Adventure

Sesuai namanya, elemen game ini merupakan perpaduan antara action dan adventure. Game ini melibatkan permainan dengan rintangan jangka panjang, yang harus diselesaikan dengan benda atau peralatan yang didapatkan sebelumnya. Game ini umumnya berisi tentang eksplorasi, item gathering, puzzle sederhana dan pertarungan. Selama perjalanan, tokoh utama akan dihadapkan oleh berbagai rintangan yang memerlukan elemen aksi untuk dapat dilalui.

Contoh game dengan genre action-adventure adalah Tenchu.

d. Survival-Horror

Turunan dari genre action-adventure yang difokuskan pada ketakutan dan usaha – usaha untuk menakuti pemain melalui elemen – elemen cerita horror seperti kemarian, makhluk seram, darah dan hal – hal menjijikkan. Tokoh utama dikondisikan untuk dapat bertahan hidup di tengah keadaan yang serba tidak siap baik persenjataan, perlengkapan dan lainnya.

Contoh game dengan konsep survival-horror ini adalah Silent Hill, Fatal Frame dan Alone in The Dark.

e. Casino

Casino menjunjung semangat adiktif yang menjadi salah satu alasan seseorang bermain game. Biasanya merupakan versi elektronik dari game populer seperti poker, black jack, roulette dan slot machines. Adiktif di sini biasanya erat hubungannya dengan semangat berjudi, dan banyak versi online dari game ini dijalankan oleh situs – situs judi.

f. Puzzle

Puzzle game adalah game yang benar – benar focus pada penyelesaian puzzle, baik dengan adanya karakter atau tidak ada karakter yang dikontrol.

Contoh genre ini adalah Tetris, Zuma, dan Pop Cap.

g. Role-Playing Game (RPG)

Game RPG membebaskan pemain untuk mengembangkan karakternya baik skill maupun perlengkapan. Cerita RPG dibagi menjadi dua yaitu linear dan non-linear. Pada cerita non-linear pemain bebas memilih dan menyelesaikan game sesuai keinginan. Untuk cerita yang linear pemain harus mengikuti scenario dan menyelesaikan permainan sesuai dengan

alur cerita yang telah disiapkan. Game ini identic dengan experience point yang akan menaikkan level dan status dari para tokoh utama. Sekarang sistem ini tidak hanya dimiliki oleh game RPG namun genre lainpun mulai mengadaptasi sistem experience dan perkembangan karakter.

Contoh game RPG antara lain adalah Final Fantasy, Dragon Age, dan Skyrim.

#### h. Simulation

Secara gamblang berarti game yang mensimulasikan suatu hal di dunia nyata.

##### 1. Vehicle Simulation

Game ini membuat pemain merasakan menjalankan suatu kendaraan dengan sistem yang serealistis mungkin. Kendaraan di game ini sangat beragam mulai dari kendaraan biasa, kereta api, pesawat terbang hingga robot.

Contoh game vehicle simulation adalah Microsoft Flight Simulator, Whirlwind Over Vietnam dan Train Simulator.

##### 2. Process Simulation

Genre ini melibatkan sistem atau proses dunia nyata. Konsep game ini dikenal pula dengan simulasi konstruktif dan management karena game ini lebih memfokuskan diri pada pengaturan sistem yang mencakup beberapa orang, hewan, benda dan bahkan seluruh dunia.

Contoh game dengan konsep process simulation adalah The Sims, Black and White dan Spore.

##### 3. Sport & Participatory Simulation

Game ini mensimulasikan permainan olah raga fisik. Game ini bersifat partisipatif karena biasanya game dengan genre sport menduplikasi peraturan dan strategi olahraga dari dunia nyata secara utuh ke dalam game.

Contoh game bertema sport & participatory simulation adalah Pro Evolution Soccer dan NBA Live.

#### i. Strategy

Game ini memfokuskan pada permainan yang cermat, penuh perhitungan dan perencanaan untuk memenagkan permainan. Pemain diberikan

sudut pandang seolah olah menjadi tuhan dalam permainan, kemampuan untuk mengendalikan unit – unit yang ada di dalam game sesuai keinginan. Game strategy adalah perkembangan dari boardgame. Sistem permainannya dapat secara bergantian (Turn-Based Strategy) maupun Real-Time Strategy.

Contoh game strategy adalah Final Fantasy Tactic, Age of Empire dan The Lord of The Ring: The Battle for Middle-Earth II.

### 2.1.3 *Visual novel*

*Visual novel* (atau yang biasanya disebut sebagai sound novel) adalah merupakan penurunan dari genre game adventure menggunakan tipe cerita non-linear<sup>11</sup>. Genre *Visual novel* ini cukup populer di Jepang. Kebanyakan game ini dirilis dengan platform PC, namun banyak judul juga dirilis dalam untuk console seperti PlayStation 2, PlayStation Portable dan Nintendo DS. Biasanya *visual novel* bermula dari proyek independen yang berdasarkan hobi semata, dimana bila game pertama mereka sukses maka para creator akan mulai membentuk studio development resmi. *Visual novel* yang terkenal biasanya mulai diadaptasi menjadi berbagai media seperti *anime*, manga, dan merchandise seperti CD Soundtrack, action-figure, dan beberapa macam merchandise lainnya. Beberapa contoh developer *Visual novel* yang sangat sukses dengan cara ini adalah Type-Moon dan Key.

Tidak seperti popularitasnya di Jepang, hanya sedikit *Visual novel* yang dirilis secara internasional. Hanya yang paling populer di Jepang sajalah yang sempat dirilis secara internasional seperti Tsukihime dan Fate/Stay Night produksi Type-Moon juga Kanon, Air dan Clannad produksi Key. Sampai saat ini masih jarang ditemukan sebuah perilisian *visual novel* berbahasa Inggris secara resmi, walaupun proyek translasi fanmade dari Jepang ke Inggris cukup banyak. Hal ini cukup mengecewakan karena *Visual novel* merupakan salah satu game dengan fungsi sebagai media *storytelling* terbaik, terutama karena percabangan cerita yang cukup beragam.

Kekuatan dari konsep percabangan cerita itu sendiri berada pada kemampuan untuk memberikan banyak pilihan penting kepada pemain dimana

---

<sup>11</sup> Josiah Lebowitz, Opcit. h. 97-99

menguji kemampuan penulis naskah agar dapat mengontrol perkembangan cerita berdasar pilihan – pilihan tersebut. Hal ini memungkinkan terbentuknya sebuah cerita yang panjang dan rumit dengan struktur dan lama alur yang cukup bagus. Sementara interaksi yang ditawarkan memberikan jumlah kontrol yang cukup banyak bagi pemain, sehingga baik pemain dan penulis naskah memiliki kesempatan untuk mengeksplorasi berbagai macam aspek dan alternatif cerita dalam game tersebut.

#### **2.1.4 Video Game Player**

Video game player, yaitu orang – orang yang memainkan video game, dengan kata lain merupakan target pasar dari sebuah video game. Dan dalam menentukan pasar kita tidak bisa menyasar kepada semua lapisan pasar. Kita harus mampu mengerti bagaimana keinginan pasar yang kita tuju untuk menghasilkan game yang sesuai dengan keinginan mereka. Tipe target pasar ini dapat kita tentukan dengan segmentasi pasar berdasarkan Motivasi, Psikografi, dan Demografi Pemain game<sup>12</sup>.

##### **A. Motivasi Pemain Game**

Berikut adalah beberapa motivasi atau alasan yang mendorong seseorang untuk bermain video game, yaitu interaksi sosial, menyendiri secara fisik, kompetisi, pengetahuan, mastery, pelarian, addiction.<sup>13</sup>

###### **a. Interaksi sosial**

Saat lebih dari satu orang memainkan sebuah game, para player akan termotivasi untuk berinteraksi secara sosial. Interaksi dapat terjadi pada two-player arcade game atau dalam online game.

###### **b. Menyendiri secara fisik**

Berbeda dengan motivasi interaksi sosial, beberapa player justru bermain game untuk menyendiri secara fisik, misalnya dengan bermain di rumah sendiri dan bukan di tempat yang ramai.

###### **c. Kompetisi**

Sama seperti motivasi interaksi sosial, lewat video game, player memiliki kesempatan untuk berkompetisi dengan player lain.

---

<sup>12</sup> Novak, Jeannie, Opcit. h. 37-69

<sup>13</sup> ibid

d. Pengetahuan

Secara tidak sadar, player akan mendapat pengetahuan saat dirinya memainkan sebuah game. Dan terkadang pengetahuan juga dapat menjadi motivasi utama dalam permainan, seperti misalnya game-based learning.

e. Mastery

Para player yang memiliki motivasi ini memiliki keinginan untuk menunjukkan kemampuan mereka untuk menandingi sebuah game, biasanya dengan mencapai high scores atau ranking.

f. Pelarian

Salah satu tujuan utama player bermain adalah untuk melarikan diri sejenak dari stress dalam kehidupan nyata.

g. Addiction

Hal ini merupakan salah satu complain yang paling sering diterima oleh game developer. Karena berbeda dengan hiburan pasif seperti televisi dan buku, game merupakan hiburan aktif dimana player dapat mendapatkan respon dari game. Namun alasan ini merupakan hal yang subjektif karena tergantung pada kemampuan player sendiri untuk menyeimbangkan kehidupannya.

## **B. Psikografi Player**

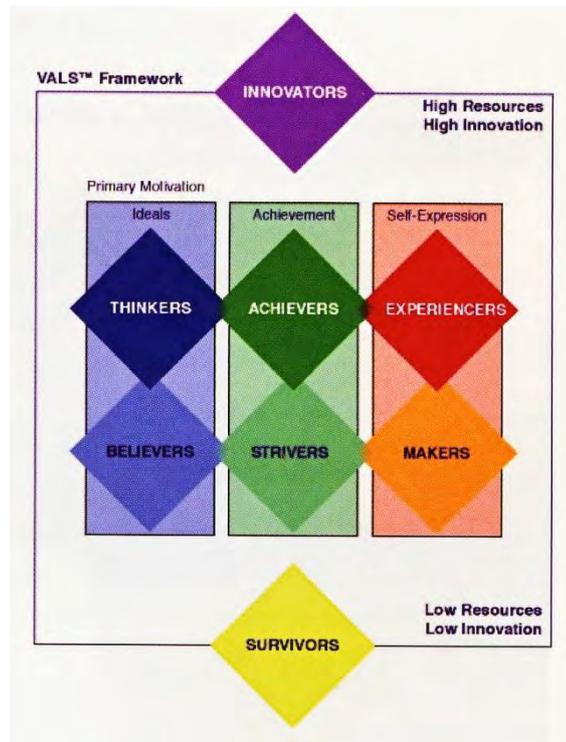
Psikografi membahas soal nilai, perilaku dan gaya hidup tiap orang. Seperti apa mereka menghabiskan waktunya, bagaimana mereka melihat dunia, seberapa sosial mereka, seberapa ambisiuskah mereka, dan sebagainya. Segmentasi secara psikografi ini dapat dianalisa dengan VALS Psychotypes dan Myers-Briggs Type Indicator (MBTI)<sup>14</sup>

a. VALS Psychotypes

VALS berasal dari kata Value, Attitude & Lifestyle Survey. Survey tentang Nilai, Sikap dan Gaya Hidup ini dibentuk oleh Stanford Research Institute untuk menganalisa pasar berdasarkan delapan segmen yang berhubungan dengan idealism, pencapaian dan pengekspresian diri.

---

<sup>14</sup> ibid



Gambar 2.1 Bagan VALS Psychotypes

b. Myers-Briggs Type Indicator (MBTI)

MBTI merupakan sebuah ukuran tipe personalitas yang dikembangkan oleh Isabel Briggs Myers bersama ibunya, Katharine Briggs, pada tahun 1943. MBTI terdiri dari empat huruf dimana masing masing saling menjawab salah satu dari dua personalitas yang berbeda, yaitu:

- Extrovert (E) vs Introvert (I)
- Sensing (S) vs Intuitive (N)
- Thinking (T) vs Feeling (F)
- Judging (J) vs Perceiving (P)

### C. Demografi Player

Secara Gender, pada awalnya karena game arcade mensegmenkan dirinya pada anak – anak yang bermain game setelah pulang sekolah ataupun saat akhir minggu dan bukan kepada orang dewasa, maka demografi pemain secara gender tidak diperhatikan. Namun pada akhirnya, industri video game arcade didominasi oleh pemain laki – laki. Hal ini dianggap oleh Jeannie Novak karena sebuah sosialisasi semasa kecil oleh orangtua dan media yang

mengkotak – kotakkan permainan klasik untuk anak. Jika seorang anak perempuan diajari untuk bermain lemah lembut dan penuh perhatian dengan boneka bayi dan Barbie, mereka akan merasa tidak nyaman ketika memasuki tempat game arcade yang ramai dan gelap.

Ketika memasuki era console dimana pemain dapat memainkan game di rumah dengan menggunakan televisi sebagai monitor, pasar game tetap didominasi oleh laki – laki karena pengaruh game arcade pada masa sebelumnya. Hal ini juga mencakup game PC. Namun ketika masa internet yang penuh dengan multimedia interface mulai dikenal masyarakat, game elektronik mulai menyeimbangkan persentase gendernya.

Jika ditilik demografi terhadap usia, perbedaan usia tiap orang akan berpengaruh akan perilaku dan gaya hidupnya. Berdasarkan usianya, player dibagi menjadi empat generasi utama, yaitu Silent Generation, Baby Boomer, Generation X dan Millennial Generation.

a. Silent Generation

Generasi yang lahir sekitar tahun 1924-1943. Merupakan generasi yang lahir dan tumbuh pada masa Perang Dunia I dan Perang Dunia II. Karena kehidupan masa kecil yang terlindungi, secara umum menunjukkan karakteristik yang mudah untuk beradaptasi. Ketidaksetaraan gender masih terasa pada generasi ini. Gap dengan generasi berikutnya, yaitu Baby Boomer, cukup jauh.

b. Baby Boomer

Generasi yang lahir sekitar tahun 1943-1961, lahir pada masa – masa damai setelah Perang Dunia II, yang mengakibatkan peledakan jumlah kelahiran. Merupakan generasi yang radikal, banyak membawa perubahan, karena memiliki sifat lebih konfrontasional. Masalah politik dan ideology juga menjadi pusat perhatian utama generasi ini.

c. Generation X

Generasi yang lahir sekitar tahun 1962-1981, lahir pada masa – masa perubahan yang diakibatkan oleh generasi Baby Boomer. Generasi ini merupakan generasi yang sudah terbiasa dengan teknologi computer, dan kesetaraan gender sudah tercapai pada generasi ini. Berbeda dengan generasi sebelumnya, masalah politik dan ideology tidak lagi menjadi pusat perhatian.

d. Millennial Generation

Generasi yang lahir sekitar tahun 1981 – 2000. Lahir pada masa dimana ekonomi dan teknologi sudah maju. Tidak lagi begitu mempedulikan permasalahan ras dan gender, dan kaum perempuan mulai mendominasi. Generasi ini lebih sering menggunakan internet sebagai media komunikasi dan juga lebih terbuka mengenai privasi mereka. Hal tersebut dikarenakan berkembangnya social network seperti Friendster, Youtube hingga Facebook.

### 2.1.5 Desain Karakter

Dalam mendesain sebuah karakter yang baik dan dapat dikenang sepanjang masa diperlukan lebih dari sekedar menggambar figur. Menurut kutipan Chuck Jones, karakter sama seperti manusia, lebih dari sekedar rupa fisik dan suaranya, karakter meliputi bagaimana mereka bertingkah laku, berdasarkan kepribadian, pemikiran, asal muasal, serta pengalaman. Hal-hal inilah yang membuat sebuah karakter menjadi unik. Terdapat tiga aspek karakter yang menjadi dasar bagi penciptaan dan pengembangan karakter, yakni jiwa, ciri khas, dan sikap ekspresif.

Jiwa, Fundamental dasar dari karakter yang hidup adalah karakter yang memiliki kepribadian. Tetapi seringkali mereka memiliki setumpuk sifat tanpa asal dan tujuan tak jelas. Mengacu pada buku *Exploring Character Design* yang disusun Kevin Hedgpeth dan Stephen Missal, karakter adalah sebuah kumpulan dari beberapa perlakuan dan ciri fisik. Akan menjadi sulit untuk memahami dan mengembangkan karakter tanpa dasar dan alur cerita.

Dengan mendalami pikiran karakter, dapat membantu kita memahami faktor-faktor yang melatarbelakangi kelakuan dan tindakan mereka, membantu kita menerka tindakan mereka ketika dihadapkan pada situasi tertentu, seakan karakter itu menceritakan diri mereka sendiri.

Riwayat hidup dapat memicu cara pandang karakter terhadap dunia, cara pandang terhadap dunia memengaruhi keinginan dan harapan terhadap dunia, dan ketika keinginan dan harapan itu bertabrakan dengan keinginan orang lain atau alam, maka muncul konflik yang bisa menjadi inti cerita. Menemukan kesamaan riwayat hidup antara karakter dengan pembacanya dapat menghubungkan secara emosional. Namun perbedaan riwayat hidup antar

karakter dapat memicu banyak kisah. Dalam membangun kepribadian akan dibahas lebih lanjut pada poin deskripsi karakter bagian kepribadian.

Ciri khas, keragaman internal karakter harus seimbang dengan keragaman penampilan rupa yang tepat. Ciri khas karakter yang beragam berguna sebagai pembeda antar karakter, tidak hanya pakaian, rambut, dan wajah. Rincian seperti otot, hidung, mulut, tinggi, postur, dapat membantu memperkaya karakter.

Tidak ada desain karakter yang muncul dalam ruang hampa<sup>15</sup>. Dalam membangun penampilan rupa sebuah karakter, kita dapat mengambil banyak referensi eksisiting dari dunia nyata, makhluk masa lampau, penggunaan tematik ataupun memanfaatkan stereotip fisik umum yang sering digunakan. Memakai beberapa kelompok tematik seperti empat musim, tujuh dosa, dua belas zodiak, planet, dan sebagainya, dapat dijadikan ciri khas karakter. Sesudah demikian dapat dilanjutkan dengan membuat cetak biru karakter dari figur utuh sampai close up wajah dari berbagai sudut, catatan konstruksi tubuh, rincian kostum, dan gaya pakaian yang disukai karakter. Hal ini dapat dilihat lebih lanjut pada poin deskripsi karakter bagian fisik.

Sikap Ekspresif seperti gestur atau bahasa tubuh dan ekspresi wajah, daerah emosional karakter, atau beberapa pose kunci yang unik. Dengan mempertahankan konsistensi keseluruhan aspek dari karakter, akan meningkatkan persuasi pembaca terhadap karakter sepanjang alur cerita berlangsung.

### **A. Ekspresi**

Ekspresi adalah bentuk kompulsif dari komunikasi rupa yang sering digunakan makhluk hidup termasuk manusia. Dalam komik diperlukan pendekatan ekspresi secara tepat dan indah agar emosi karakter-karakternya terlihat. Penerapan ekspresi wajah dalam desain karakter mengharuskan menguasai empat subyek yaitu, ragam jenis ekspresi wajah dan asal muasalnya, bagaimana ekspresi itu dibentuk oleh otot-otot wajah, strategi menggambarannya secara grafis, dan cara kerjanya dalam animasi<sup>16</sup>.

---

<sup>15</sup> Hedgpeth, Kevin, Stephen Missal, *Exploring Character Design*, h. 26-29

<sup>16</sup> McCloud, Scott, 2008, *Making Comics*, Jakarta, Kepustakaan Populer Gramedia

Beberapa jenis ekspresi yang mewakili emosi dasar manusia diwakilkan oleh enam tipe seperti, marah, jijik, takut, senang, sedih, dan terkejut. Untuk mendapatkan ragam jenis ekspresi yang berbeda-beda bisa dilakukan dengan permainan intensitas, kombinasi, serta pengaruh eksternal terhadap fisik. Menambahkan kombinasi bahasa tubuh dapat menguak keragaman ekspresi dapat dilakukan dengan posisi tubuh, tangan, kepala, arah pandangan. Beberapa ekspresi yang khusus dan bersifat idiosinkratis hanya dikeluarkan karakter saat berinteraksi dengan orang tertentu.

Pentingnya mempelajari otot-otot wajah yang menjadi pecipta beragam ekspresi dapat membantu memperkirakan apa yang terlihat di permukaan rupa wajah karakter. Selain itu strategi grafis yang berbeda-beda seperti realisme yang menggambarkan ekspresi sesuai kenyataan, simplikasi yang menggunakan bentukan yang menampilkan ekspresi dengan jelas, eksefis yang menekankan intensitas tampilan-tampilan kunci agar mudah dikenali, dan simbolisme yang menggunakan simbol untuk mewakili ekspresi, dapat mengungkapkan emosi secara spesifik.

Ketika menggunakan ekspresi sebagai media penceritaan game, perlu dipertimbangkan bagaimana ekspresi tersebut dibaca dalam konteksnya. Seperti bagaimana ekspresi dan tindakan bisa saja berbanding terbalik. Perlu juga menaikkan intensitas ekspresi dapat mengambil alih penggunaan suara yang tidak digunakan. Pilihan ekspresi yang tepat juga mampu membantu pemilihan momen yang tepat untuk mewakili satu panel. Inti dari mempelajari ekspresi adalah membuat karakter terlihat hidup.

## **B. Bahasa Tubuh**

Seringkali ekspresi dan bahasa tubuh berjalan beriringan dalam menyampaikan emosi yang sama dari sebuah karakter. Namun ekspresi juga terbatas dalam penggunaannya. Bahasa tubuh dipengaruhi oleh situasi, arah, sumber bahaya, dan gravitasi, dan juga tindakan diluar dalam kehidupan sehari-hari terpisah dari perasaan di dalam. Gestur dan pose mampu mengkomunikasikan makna yang tetap apapun bentuknya. Beberapa pose hubungan dasar antara aksi fisik dan pesan yang paling sering disampaikan adalah perbedaan tinggi dan status, jarak dan hubungan, ketidakseimbangan dan ketidakpuasan, gestur dan komunikasi.

Perbedaan tinggi dan status yang dikomunikasikan melalui gestur membungkuk bagi yang melayani, perasaan bersalah, malu, dipermalukan atau kekalahan. Sementara dengan meninggikan diri mengkomunikasikan kepercayaan diri, angkuh, menyombongkan, dan sebagainya.

Sementara prinsip korelasi antara jarak dan hubungan diukur seperti gelembung zona nyaman, dimana kita akan menjaga jarak dengan orang asing, menciutkan zona saat mengharapkan interaksi dari orang lain seperti dalam pesta, atau dalam hubungan yang lebih akrab, seperti teman, keluarga, gelembung itu menciut sampai hilang.

Faktor lain bahasa tubuh adalah hubungan ketidakseimbangan dengan ketidakpuasan. Posisi tubuh asimetris tertentu mampu menggambarkan ketidakseimbangan emosi.

Sementara itu peran tangan dalam bahasa tubuh menjadi penting karena kemampuannya menunjukkan pesan yang jelas. Gerakan tangan mengambil simbol umum, ataupun bentuk komunikasi spesifik masyarakat suatu daerah. Tangan juga menekankan hubungan spasial maupun tanda ketidakseimbangan emosi. Tangan bisa menjadi poin penting dalam komunikasi komikus dengan pembaca.

Untuk menggambar bahasa tubuh yang meyakinkan perlu memahami dan menyelami pengetahuan anatomi tubuh. Namun keseimbangan anatara gestur dan anatomi diperlukan. Dalam komik, pesan dari gestur karakterlah yang ditunggu oleh pembaca, dan kemampuan menggambar figur mampu menyampaikan pesan tersebut dengan jelas dan tepat.

### **2.1.6 Karakter Game**

Karakter game terdiri dari dua jenis besar, yaitu player character dan non-player character atau biasa disebut NPC. Kadang – kadang seorang player dapat mengontrol lebih dari satu karakter, atau bahkan beberapa game malah tidak memiliki karakter sama sekali seperti yang biasa ditemui pada puzzle game dimana player hanya berinteraksi dengan puzzle dalam game dan tidak mengambil peran sebuah karakter. Kedua jenis karakter game diatas dapat dijabarkan lagi menjadi berbagai archetype seperti di bawah ini.

### 2.1.7 Karakter Archetypes

Karakter archetype ini digunakan dalam berbagai media hiburan, tidak hanya game, untuk menaikkan koneksi antara pemirsa dengan jalan cerita. Merupakan pengembangan dari tiga karakter archetypes klasik yang sudah dikenal kebanyakan orang yaitu protagonis, antagonis dan tokoh pendukung. Archetype ini meliputi hero, shadow, mentor, allies, guardian, trickster, dan herald<sup>17</sup>.

#### 1. Hero

Hero atau pahlawan adalah karakter sentral dalam game dengan satu orang pemain. Hero akan menjadi avatar bagi pemain dan pemain harus mampu mengenali dan memiliki ikatan dengan karakter ini.

Hero biasa ditampilkan dengan sebuah masalah dari awal cerita dan selanjutnya memulai petualangan fisik maupun emosional sehingga pada akhirnya memecahkan masalah tersebut. Hero menampilkan hampir keseluruhan aksi di dalam cerita dan memanggul sebagian besar risiko dan tanggung jawab.

#### 2. Shadow

Shadow atau bayangan memiliki peranan yang sangat penting sebagai karakter yang berlawanan dengan hero. Biasanya merupakan karakter antagonis yang paling utama di dalam cerita. Shadow dapat berupa musuh yang menjadi penyebab dari masalah yang ditanggung hero. Dapat juga tipe karakter ini memperlihatkan sisi gelap dari hero.

#### 3. Mentor

Mentor merupakan karakter yang menuntun hero menuju suatu tindakan dan memberikan hero berbagai informasi yang dibutuhkan untuk meneruskan petualangan. Tidak selalu menjadi orang baik, kadang terdapat karakter mentor yang memberikan nasehat buruk dan mengalihkan hero menuju jalan yang salah.

#### 4. Allies

Allies atau sekutu adalah karakter yang menolong hero dalam petualangannya dan membantu hero dengan tugas – tugas yang sulit atau tidak mungkin diselesaikan seorang diri.

#### 5. Guardian

---

<sup>17</sup> Novak, Jeannie, Opcit. h.153-162

Guardian atau penjaga adalah karakter yang menghadang hero menjalankan petualangannya apapun yang terjadi, hingga hero mampu membuktikan bahwa mereka layak untuk meneruskan petualangannya tersebut. Kadang guardian adalah kaki tangan shadow. Guardian juga mampu menghadang sesuatu yang ada di dalam pikiran hero, dan menimbulkan emosi – emosi negatif seperti tidak percaya diri, takut, tidak nyaman dan sebagainya, sehingga membuat hero ragu untuk meneruskan kembali petualangannya.

#### 6. Trickster

Merupakan karakter netral yang senang berlaku jahil, yang dapat menimbulkan beberapa luka pada hero karena perbuatan jahilnya itu atau hanya sekedar menjadi pelawak yang mengisi lahan komikal di dalam cerita.

#### 7. Herald

Herald atau pengirim pesan berperan sebagai sosok yang menyajikan perubahan pada jalan cerita dan menuntun hero dengan berbagai petunjuk – petunjuk arah.

### 2.1.8 Elemen Pengembangan Karakter

Pengembangan karakter yang paling dasar melibatkan hubungan antar karakter dan perubahan yang mungkin terjadi disepanjang cerita berlangsung. Elemen yang mendukung pengembangan karakter ini meliputi segitiga karakter dan tahapan karakter, yang nantinya membutuhkan rincian deskripsi karakter dalam menentukannya.

#### A. Segitiga Karakter

Segitiga karakter membentuk hubungan antar karakter di dalam cerita, yang tersusun dalam tiga jenis hubungan yang paling utama. Dalam hubungan ini karakter – karakter di dalam cerita dibuat hubungan antar satu dan lainnya sehingga terlihat kekontrasan antara peran satu sama lain, seperti peran protagonis, antagonis dan karakter pembantu<sup>18</sup>.

#### B. Tahapan Karakter

Jarang sekali karakter protagonis berubah di dalam satu alur cerita, namun karakteristik merekalah yang tumbuh berkembang, dimana karakter mulai

---

<sup>18</sup> ibid

memperkaya nilai – nilai dari sekitarnya yang mempengaruhi perilaku karakter tersebut. Dalam proses tumbuhnya karakteristik ini karakter mencapai lima level perkembangan berdasarkan hierarchy of needs, hierarki kebutuhan, menurut Abraham Maslow. Karakter dihadapkan dari nilai yang paling terkecil yaitu dirinya sendiri sampai berkembang mencapai nilai terbesar dan paling abstrak yaitu kemanusiaan<sup>19</sup>.

Kadang kadang tokoh protagonis dapat berawal dari level yang tinggi dan pengembangannya menuju level yang lebih rendah. Karakter seperti ini disebut sebagai karakter anti-hero atau transformational antagonis. Tahapan karakter ini menggambarkan apakah tokoh protagonis dapat menjadi lebih baik atau lebih buruk dari pengalamannya yang terjadi sepanjang cerita.

- Level 1: Intrapersonal  
Pada level ini, tokoh utama hanya peduli pada pemikiran dan kebutuhan mereka sendiri.
- Level 2: Interpersonal  
Pada tahap ini tokoh utama mulai memiliki hubungan satu sama lain terhadap seorang karakter. Karakter ini dapat berupa kekasih, teman, kolega, atau anggota keluarga.
- Level 3: Tim  
Pada tahap tim, tokoh utama memiliki hubungan baik dengan grup kecil yang memiliki kepentingan bersama. Keinginan untuk saling memiliki mulai muncul pada level ini. Grup kecil yang dimaksud diatas dapat berupa sekelompok kecil keluarga, teman, tim olahraga atau klub.
- Level 4: Komunitas  
Pada tahap komunitas, grup kecil pada level sebelumnya menjadi bagian dari jaringan sosial yang lebih besar, dapat menjadi sebuah kumpulan tetangga, kota, sekolah atau perusahaan.
- Level 5: Kemanusiaan  
Pada tahap terbesar ini tokoh utama mendapat sebuah aktualisasi diri, keterikatan spiritual berkembang karena tokoh utama tersebut telah mendapatkan kenyamanan, cinta, dan diterima oleh komunitas yang besar.

---

<sup>19</sup> ibid

### C. Deskripsi Karakter

Deskripsi karakter bertujuan untuk memaparkan rangkuman singkat kehidupan dari seorang karakter. Menjelajahi dan mengerti darimana mereka berasal dan siapa mereka. Bagaimana mereka bereaksi terhadap suatu keadaan yang bahkan tidak ada hubungannya dengan jalan cerita, bagaimana mereka berinteraksi dengan orang lain di dunia nyata. Jeannie Novak menyarankan walaupun karakter kita bukan manusia namun sebuah karakter fantasi atau monster, tetap berikan mereka beberapa jiwa manusia<sup>20</sup>.

Karakter yang baik memperhatikan elemen – elemen seperti tampilan fisik, kepribadian dan teknik eksekusi<sup>21</sup>. Ketiga elemen tersebut akan dijabarkan lebih lanjut di bawah ini:

- **Fisik**

Fisik meliputi beberapa penjabaran karakter seputar tampilan fisik yang dimiliki olehnya. Tampilan fisik dapat dihubungkan juga dengan kepribadian dan sejarah karakter tersebut seperti misalnya pada waktu kecil suatu karakter tertabrak mobil sehingga sebelah kakinya menjadi lumpuh. Berikut adalah topik yang dapat dijabarkan untuk menjabarkan bentukan fisik dari suatu karakter.

- Bentuk tubuh, tinggi badan
- Warna dan gaya rambut
- Warna mata
- Warna kulit
- Kostum
- Tone Warna
- Pose Khas
- Gestur
- Ekspresi dan profil wajah
- Tanda khusus dalam tubuh

---

<sup>20</sup> ibid

<sup>21</sup> Hedgpeth, Kevin, Opcit. h.56-87

- **Kepribadian**

Kepribadian selain menjabarkan hobi dan sifat karakter namun juga harus didasari oleh sejarah dan latar belakang darimana karakter itu berasal. Misal seperti seorang karakter yang pendiam dan selalu menurut karena lahir di keluarga yang disiplin sehingga dia terbiasa menuruti perintah dan tidak suka mengemukakan pendapatnya. Dari satu latar belakang yang sama dapat berdampak berbeda ketika dialami karakter berbeda baik berbeda secara gender, umur, atau yang lainnya. Berikut adalah elemen yang mampu membantu dalam menjabarkan kepribadian sesosok karakter:

- Nama, keluarga, klan
- Tipe Karakter (kelas, ras, archetype, fantasi/mitos/historikal)
- Gender dan umur
- Sifat utama yang menjadi ciri khas
- Bagaimana cara dia lahir (normal, spesial, menetas, dsb)
- Lingkungan tumbuh
- Tempat tinggal
- Kepribadian (dapat mempengaruhi tampilan fisik, kepribadian meliputi mood, motivasi, titik cemas)
- Kekurangan dan kelebihan dalam kepribadiannya
- Tingkatan intelektual
- Pekerjaan dan keterampilan
- Status finansial
- Kegemaran (makanan, hobi, dsb)
- Jarak emosional (bagaimana cara dia terawa, marah, menangis)
- Trauma atau masa indah di latar belakang kehidupannya
- Karakteristik vokal (tone dan kecepatan suara)
- Sinopsis yang berhubungan dengan cerita

- **Teknik Eksekusi**

Teknik eksekusi sudah mempertimbangkan bagaimana karakter itu akan diaplikasikan dalam sebuah media baik itu game, film maupun yang lainnya. Seperti apakah karakter tersebut akan dianimasikan, berapa banyak sudut pandang yang diperlukan untuk pengaplikasian karakter

dalam sebuah media tertentu, apakah memakai teknik 2D atau 3D dijabarkan di sini. Berikut beberapa elemen yang dapat membantu pertimbangan dalam menentukan teknik eksekusi sebuah karakter:

- Gaya gambar, Style
- Animasi karakter
- Perbandingan ukuran karakter dengan dunia
- Perbandingan ukuran karakter dengan karakter lainnya
- Jarak pandang kamera dengan karakter
- Bentuk penampang karakter dari berbagai sudut
- Jumlah gerakan yang dibutuhkan

### **2.1.9 Majapahit**

Dalam sejarah Indonesia, Majapahit adalah salah satu kerajaan paling maju, paling fenomenal, dan paling megah, di pulau Jawa. Nama majapahit sendiri didapat karena lokasi hutan Tarik yang menjadi lokasi majapahit terdapat pohon maja yang rasanya pahit sehingga disebut pula wilwatikta dimana artinya wilwa adalah buah maja dan tikta artinya pahit. Bukti-bukti otentik akan keberadaan Majapahit tercatat dalam Kitab Negarakertagama karangan Mpu Prapanca, maupun Kitab Pararaton. Selain itu situs kota purba trowulan menjadi saksi bisu kejayaan Majapahit di masa lampau<sup>22</sup>.

Dalam sejarah perjalanannya, kerajaan Majapahit bisa dibagi menjadi tiga masa. Masa kepemimpinan Kertarajasa Jayawardana, atau yang juga disebut Raden Wijaya, adalah masa kelahiran Majapahit setelah kekuasaan Singosari diambil alih raja Jayakatwang, kemudian masa keemasan Majapahit yang ditandai oleh pemerintahan Hayam Wuruk dan Patih Gajahmada, lalu yang terakhir masa kemerosotan yang ditandai oleh perang saudara, perang paregreg.

### **2.1.10 Kehidupan Multikulturalisme di Majapahit**

Guru Besar bidang arkeologi Hariani Santiko mengungkapkan bahwa Majapahit terbentuk dalam budaya multikultur. Pada masa keemasan dalam takhta Hayam Wuruk dengan gelar Rajasanagara yang didampingi Gajah Mada,

---

<sup>22</sup> Wikipedia-Majapahit, <http://id.wikipedia.org/wiki/Majapahit>

Majapahit telah berhasil dalam menghimpun kerja sama dengan kerajaan-kerajaan lain di Nusantara. Meski sang mahapatih hanya mendampingi selama 14 tahun, keberhasilan ini tidak hanya dalam hal politik atau keamanan regional, tetapi juga dalam perdagangan.

Majapahit berkepentingan mengamankan wilayah kerajaan-kerajaan lain karena kerajaan adikuasa itu membutuhkan pasar untuk menjual hasil buminya, sekaligus membutuhkan sumber daya dari kerajaan lain yang berpotensi untuk perdagangan.

Dengan adanya konsep politik Gajah Mada, maka terjadilah hubungan dagang, sehingga masyarakat Majapahit menjadi multikultur. Majapahit berkembang menjadi sebuah metropolitan, tempat beragam budaya dan agama bertemu dan membentuk kehidupan kota.

Gambaran ragam budaya yang hidup bersama di Majapahit dituliskan oleh Prapanca dalam Kakawin *Nagarakertagama* pada 1365 yang berbunyi:

*"Itulah sebabnya berduyun-duyun tamu asing datang berkunjung dari Jumbudwipa (India), Kamboja, Cina, Yamana, Campa, dan Goda, serta Saim. Mereka mengarungi lautan bersama para pedagang, resi, dan pendeta, semua merasa puas, menatap dengan senang."<sup>23</sup>*

Walaupun belum sebagai "poli bangsa" di Kerajaan Majapahit, pendatang asing telah menjadi perhatian Rajasanagara. Hayam Wuruk mengangkat seorang pejabat yang disebut Juru Kling untuk mengatur para pendatang. Rajasanagara telah menempatkan rumah ibadah yang akhirnya membentuk tata kota Majapahit, dengan rincian sebelah timur untuk Siwa, sedangkan sebelah Barat untuk Buddha. Untuk menjaga hegemoninya, setiap tahun sang raja juga berkeliling ke tempat-tempat yang berbeda, dari kota pelabuhan hingga tempat pertapaan pendeta Siwa di gunung-gunung.

Raja-raja di Majapahit, khususnya Rajasanagara, mempunyai kebijakan untuk mengatur kehidupan multiagama<sup>24</sup>. Dalam sebuah peraturan dipaparkan tujuan kebijakan tersebut adalah saling menghargai antaragama, mencegah

---

<sup>23</sup> Mahandis Y.Thamrin, "Metropolitan yang hilang", *National Geographic*, September 2012

<sup>24</sup> Drs. Kusen, Dra. Sumijati A.S., Dra. Inajati Adrisijanti Romli, "Agama dan Kepercayaan Majapahit," dalam Sartono Kartodirdjo dkk., 700 tahun Majapahit: Suatu Bunga Rampai (Surabaya: Dinas Pariwisata Daerah Propinsi Daerah Tingkat I Jawa Timur, 1993), h. 89-111

konflik sosial-agama atau manajemen konflik, dan menunjukkan sifat toleransi yang menghargai perbedaan.

#### **2.1.11 Majapahit Pada Pemerintahan Jayanegara**

Menurut Nagarakertagama, pengganti raja Kertarajasa ialah Jayanegara, putra Raden Wijaya dan Indreswari yang naik tahta pada tahun 1309. Pemerintahannya terkenal sebagai masa pergolakan dalam sejarah awal kerajaan Majapahit karena banyaknya pemberontakan dan pihak – pihak yang menilai bahwa Jayanegara tidak pantas menjabat sebagai raja karena darah campuran Jawa-Melayu nya.

Pemberontakan terjadi sejak awal Jayanegara diangkat sebagai putra mahkota dilakukan oleh Ranggalawe pada tahun 1295, kemudian oleh Lembu Sora pada tahun 1300.

Selanjutnya adalah pemberontakan Nambi pada tahun 1316 menurut Nagarakertagama diuraikan bahwa pada saat itu Jayanegara berangkat ke Lumajang untuk menyirnakkan musuh. Empu Nambi dan sanak saudaranya dibinasakan, benteng pertahanan di Pajajaran diduduki. Dijelaskan panjang lebar pula di dalam Kidung Sorandaka proses pemberantasan oleh Jayanegara sendiri.

Pemberontakan diberitakan dalam Pararaton dan dinilai sebagai pemberontakan paling berbahaya adalah pemberontakan Ra Kuti pada tahun 1319. Ibukota Majapahit berhasil direbut kaum pemberontak sehingga Jayanegara sekeluarga terpaksa mengungsi ke Badander dikawal prajurit bhayangkara yang dipimpin oleh Gajahmada. Gajahmada kemudian kembali ke ibukota menyusun kekuatan, para pejabat yang tadinya sempat ragu membela Jayanegara menjadi setia kembali berkat Gajahmada. Dan dengan kerjasama mereka akhirnya kelompok Ra Kuti dapat dihancurkan. Namun penjelasan akan pemberontakan paling berbahaya ini tidak ditemukan lebih detail lagi dalam kitab manapun.

#### **2.1.12 Tokoh Sentral Majapahit Pada Masa Pemerintahan Jayanegara**

Tokoh sentral pada masa pemerintahan jayanegara di sini mengutamakan kisah pemberontakan Ra Kuti, sehingga tokoh tokoh pentingnya meliputi ketiga orang ini, yaitu Jayanegara sebagai raja yang dibenci Kuti, Gajah Mada sebagai panglima perang abdi Jayanegara yang memimpin

pemberantasan pemberontakan tersebut dan Ra Kuti sendiri sebagai pemimpin pasukan pemberontak.

### **A. Jayanegara**

Raja Majapahit ini sudah dipenuhi konflik bahkan sebelum lahir. Dyah Dara Petak atau dikenal juga dengan nama Indreswari adalah ibu Jayanegara. Indreswari pandai mengambil hati sang prabu sehingga dirinya diangkat menjadi istri tertua, padahal Raden Wijaya telah memiliki istri yang dikawini terlebih dahulu yaitu putri Tribuwana dan kekasih Raden Wijaya yang lainnya yaitu putri Gayatri. Sehingga dapat dibayangkan selain konflik Dyah Dara Petak yang memiliki darah Melayu, daerah jajahan Majapahit yang malah menjadi istri prabu, dapat pula konflik di dalam istana yang memperebutkan tahta sebagai istri tertua. Sehingga pihak yang tidak setuju Dyah Dara Petak menjadi istri tertua membuat Jayanegara juga dipandang demikian.

Nama lain Jayanegara adalah Kala Gemet, tercatat dalam Kidung Rangga Lawe dan Pararaton, entah apakah rakyat atau penulis catatan sejarah itu yang memberikan julukan tersebut. Kata kala yang berarti penjahat dan gemet yang berarti lemah menunjukkan suatu sifat antipati terhadapnya. Diperkirakan kata kala karena sifat kurang senonohnya yang melewati batas dan kata gemet mengacu kepada kondisi fisik Jayanegara yang sakit – sakitan menurut Pararaton.

Jayanegara meninggal ketika dia mengalami sakit dan dibunuh oleh tabib yang merawatnya, Ra Tanca. Saat itu pembunuhan tersebut direncanakan oleh Gajah Mada secara sembunyi – sembunyi dan menaikkan pamornya dengan membunuh Ra Tanca yang padahal disuruhnya untuk membunuh sang prabu.

### **B. Gajah Mada**

Tokoh Gajah Mada menjadi figur penting dalam pemerintahan Majapahit. Ia memulai karirnya pada tahun 1313 bermula dari rakyat biasa, menjadi pemimpin pasukan khusus Bhayangkara, dan semakin menanjak setelah peristiwa pemberontakan Ra Kuti pada masa pemerintahan Jayanegara, yang kemudian diangkatnya Gajah Mada menjadi patih, lalu menjadi mahapatih pada masa ratu Tribhuwanatunggadewi sampai kemudian menjadi amangkubumi yang

menghantarkan Majapahit ke puncak kejayaan<sup>25</sup>. Dia melakukan sumpah Palapa demi mewujudkan kesatuan Nusantara. Nama Gajah Mada sendiri diperkirakan didapatnya setelah dia menjabat menjadi patih, sedangkan beberapa sumber mengatakan nama lahirnya adalah Mada. Ia sendiri menjadi pahlawan Nasional, simbol persatuan Indonesia.

Dikatakan beberapa pihak bahwa Gajah Mada adalah orang yang bersahaja, ambisius dan penuh taktik politik maupun perang. Dia mampu melakukan apa saja demi terwujudnya ambisinya tersebut, walau harus melakukan hal – hal yang kelihatannya licik. Seperti pada saat dia merencanakan pembunuhan Jayanegara dengan mengirim tabib yang pada akhirnya membunuh sang raja pada masa itu, hal itu semata – mata karena Gajah Mada merasa Jayanegara sudah tidak pantas lagi menjabat menjadi raja karena sifat kekanak – kanakannya.

Meskipun ia adalah salah satu tokoh sentral pada saat itu, catatan sejarah yang ditemukan mengenai dirinya cukup minim. Wajah sesungguhnya dari tokoh ini masih kontroversial walau beberapa memperkirakan rupa Gajah Mada adalah gemuk dan berbibir tebal berdasarkan arca dan patung yang diperkirakan menggambarkan rupa Gajah Mada.

### **C. Ra Kuti**

Tidak banyak yang mencatut soal jati diri Ra Kuti, namun menurut pararaton<sup>26</sup> dirinya termasuk sebagai salah seorang dharmaputra keistimewaan sang prabu, bersama dengan anggota dharmaputra lainnya yaitu Semi, Pangsa, Wedeng, Juju, Tanca, Banyak. Mereka mengadakan komplotan untuk membunuh sang raja.

Diceritakan pula pemberontakan Kuti ini disebabkan karena hasutan Mahapati yang ingin sekali menjadi patih amangkubumi. Namun kejelasan pastinya pemberontakan Ra Kuti ini tidak dapat dijelaskan dalam kitab manapun. Namun dapat dilihat sebagai pemimpin pemberontakan yang berhasil membakar amarah rakyat dan beberapa bangsawan Majapahit dia memiliki karisma yang tinggi dan seseorang yang ambisius.

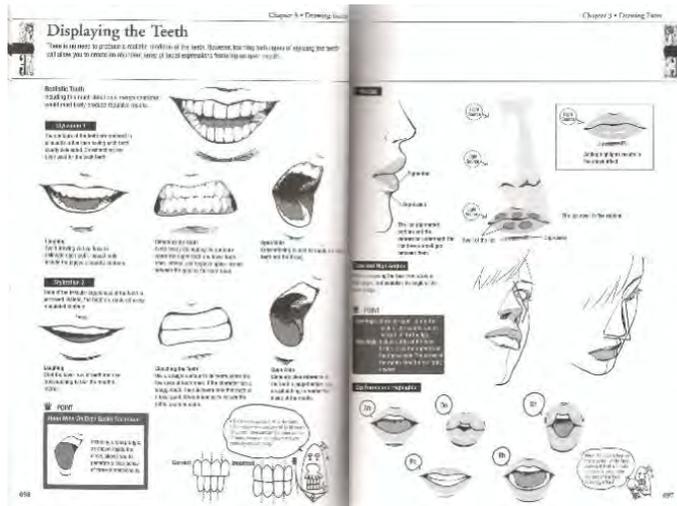
---

<sup>25</sup> Muljana, Slamet, 2005, Menuju Puncak Kemegahan: Sejarah Kerajaan Majapahit, Yogyakarta, LkiS Yogyakarta

<sup>26</sup> Wikipedia-Dharmaputra, [http://id.wikipedia.org/wiki/Dharmaputra,\\_Majapahit](http://id.wikipedia.org/wiki/Dharmaputra,_Majapahit)

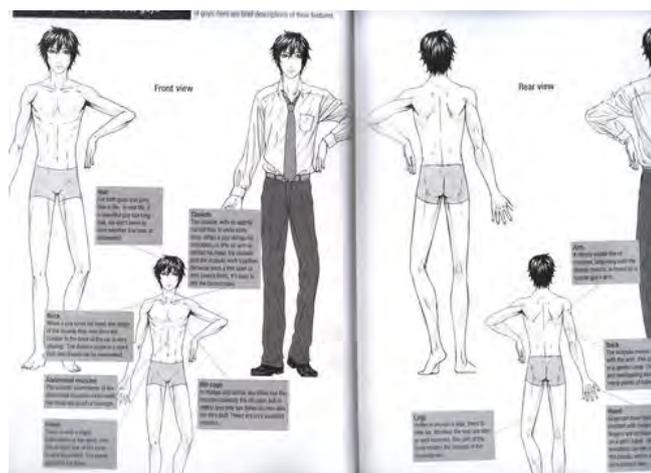
### 2.1.13 Karakter Bishonen

Bishonen berasal dari bahasa Jepang yang secara harafiah berarti “pria cantik”. Kadang disingkat menjadi “bishie”, kata – kata ini digunakan oleh para wanita penggemar animasi jepang kepada sosok pria dalam animasi, komik maupun karakter video game yang mereka anggap tampan. Gambaran sosok bishounen ini merupakan pria dengan atribut dan karakteristik fisik wanita.<sup>27</sup>



Gambar 2.2 Contoh cara penggambaran wajah bishounen

Stereotip lelaki dengan gaya gambar manga bishounen adalah memiliki rambut yang panjang, figur yang ramping dan anggun, dan wajah halus yang jarang berbulu seperti kumis dan sebagainya.



Gambar 2.3 Postur tubuh pria bishounen

<sup>27</sup> Myo,Tamami, 2009, How to Draw Manga Vol. 43: Drawing Bishounen, Graphic-Sha Publishing

## 2.2 Studi Eksisting

### 2.2.1 Hakuoki Shinsengumi Kitan



Gambar 2.4 Artwork Shinsengumi Kitan

#### 2.2.1.1 Tema

Game *Hakuoki Shinsegumi Kitan* adalah game *Visual novel* bertema fiksi historikal dengan genre romance, otome game, tragedi. Game ini mengambil plot yang berkuat pada sejarah pasukan *Shinsengumi* beserta kiprahnya di Jepang pada jaman Edo. Game ini juga mensimulasikan pemain sebagai tokoh fiktif yang terlibat dengan perjalanan *Shinsengumi*.

Tema sejarah kelompok *Shinsengumi* yang berkat media lainnya menjadi cukup digandrungi di Jepang baik oleh pria maupun wanita. Di Jepang *Shinsengumi* sendiri adalah kelompok *samurai* legendaris yang terkenal karena keahliannya dan prestasinya dalam mempertahankan kekuasaan *shogun*.

*Otomate*, sebagai developer dan *Idea factory* dari game ini sendiri sudah cukup dikenal di Jepang sebagai developer game yang berspesialisasi sebagai developer game-game *Visual novel*. Dan terbukti game *visual novel* yang diciptakannya cukup tenar, termasuk *Shinsengumi Kitan* sendiri yang diadaptasi dalam komik dan *anime*.

#### 2.2.1.2 Storyline

Menceritakan Chizuru Yukimura yang pergi ke Kyoto untuk mencari ayahnya. Karena suatu keadaan dia bertemu dengan pasukan *Shinsengumi*

yang sedang mencari dokter yang ternyata adalah ayah Chizuru yang menghilang tersebut, dan akhirnya Chizuru mengikuti berbagai pertarungan Shinsengumi yang fenomenal untuk membantu keshogunan sekaligus membantu dirinya sendiri menemukan ayahnya.

Metode penceritaan menggunakan sudut pandang orang pertama, dan menggunakan alur yang sesuai dengan kronologi sejarah pada masa itu, namun memiliki improvisasi di detail seperti kisah cinta para tokoh dengan tokoh utama yang fiktif.

### **2.2.1.3 Gameplay**

Menggunakan gameplay *visual novel* klasik yang mengutamakan sistem *choose-your-own-story* yang mengharuskan player memilih percabangan cerita yang sedemikian rupa untuk mendapatkan event atau cutscene art tertentu. Dilengkapi pengisi suara tiap karakter sehingga kesan virtual-boyfriend semakin terasa nyata.

Walaupun kurang cocok bagi pemain game yang tidak mengenal visual novel, namun pemilihan hardware konsol handheld yang dekat dengan pemain wanita sebagai pangsa pasar *otome game* mampu menjangkau target pemain dengan efektif.

Keunggulan: Repeatable, memanfaatkan rasa penasaran player untuk mencoba percabangan cerita yang lain. Collectible, karena cutscene art yang menarik garapan ilustrator Yone Kazuki sangat layak untuk didapatkan dan dikoleksi dalam menu galery. Dateable, keenam karakter samurai tampan ini mampu menjalin hubungan asmara dengan tokoh utama (yaitu player).

Kelemahan: Gameplay yang kurang variatif (hanya membaca dan memilih) kadang membuat player menjadi bosan jika cerita yang dipaparkan tidak memiliki keunggulan atau keunikan tersendiri.



*Gambar 2.5 Tampilan in-game Visual novel Hakuouki Shinsengumi Kitan, player sedang berbicara dengan salah satu karakter, Okita Souji*



*Gambar 2.6 sistem pilihan keputusan yang memicu percabangan cerita dalam visual novel Hakuouki Shinsengumi Kitan*



*Gambar 2.7 Cutscene tokoh utama (chizuru,kanan) sedang berdoa di kuil bersama Sanosuke Harada (kiri), salah satu anggota pasukan Shinsengumi yang namanya tercatat dalam sejarah*

#### 2.2.1.4 Karakter

Yone Kazuki melakukan perombakan visual karakter yang tidak semata-merta mengikuti sumber visual sejarah, namun tetap menyesuaikan dengan perwatakan karakternya dan mengkombinasikannya dengan budaya pop pada masa sekarang agar pemain suka dengan tokoh tersebut. Seperti misal tokoh Okita Souji yang digambarkan berambut coklat pada game padahal menurut referensi sejarah beliau memiliki perawakan kecil dengan kepala setengah botak ala samurai.



*Gambar 2.8 – 2.9 Orang yang diperkirakan Okita Souji dari dokumen sejarah (kiri) dan Okita Souji buatan Yone Kazuki dalam Hakuouki Shinsengumi Kitan (kanan)*

Gaya gambar manga dengan tone warna pastel yang terkesan agak kusam, mengikuti warna kimono yang serupa. Cocok untuk game bertema klasik.

Teknik warna menggunakan teknik gabungan antara cel shading dan digital painting sehingga menampilkan warna yang dinamis tetapi masih kental dengan gaya gambar manga.

Kostum disesuaikan dengan fakta sejarah soal sistem kimono sehari – hari dan formal maupun seragam pasukan Shinsengumi yang klasik dan modern.



Gambar 2.10 Contoh rancangan kostum dan ekspresi salah satu karakter dalam game, Hijikata Toshizou

Pilihan karakter dalam game: 6 orang meliputi Hijikata Toshizou, Okita Souji, Saitou Hajime, Todou Heisuke, Harada Sanosuke dan satu tokoh fiktif dari klan oni bernama Chikage Kazama.

### 2.2.2 Steins;Gate



Gambar 2.11 Artwork Steins;Gate

### 2.2.2.1 Tema

*Steins;Gate* adalah visual novel yang dikembangkan oleh Nitroplus dan 5pb. Game dengan genre *sci-fi*, misteri, dan romance ini menyajikan tema perjalanan lintas waktu yang dibungkus cerita kompleks melibatkan hipotesa sains tentang perjalanan waktu dan konspirasi yang rumit. Tidak mengherankan game yang melabeli dirinya sebagai game “hypothetical science ADV” ini disebut sebagai game *hard sci-fi*.

Game asal Jepang ini merupakan salah satu bagian dari seri *science adventure* milik Nitroplus yang melanjutkan dari game berjudul *Chaos;Head* dan dilanjutkan oleh *Robotic;Notes*.

Game ini cukup patut disebut sebagai game AAA dalam kategori visual novel, dengan kesuksesan finansial, kritik, dan segi inovatifnya. Beberapa pencapaian yang diraih *steins:gate* adalah mampu masuk ke berbagai platform, dari *Xbox 360*, *PS3*, *PSVita*, hingga *iOS* dan *android*. Selain itu *Steins;Gate* diadaptasi menjadi berbagai media, *anime* dan *manga*.

### 2.2.2.2 Storyline

*Steins;Gate* menceritakan Okabe Rintarou dan teman-temannya Kurisu Mayuri dan Daru tidak sengaja menciptakan semacam mesin waktu yang dapat mengirim pesan ke masa lalu, dan dampaknya mengubah alur waktu masa depan. Seiring berjalannya cerita, teman-teman Rintarou yang tergabung dalam Future Gadget Lab semakin bertambah dan Kurisu menyempurnakan mesin waktunya. Namun akibatnya Rintarou terlibat konflik dengan organisasi besar bernama SERN yang ingin merebut mesin waktunya dan menyebabkan Mayuri terbunuh. Semenjak saat itu Rintarou berusaha mati-matian mengubah takdir masa depan dengan mesin waktunya.

Game ini menitikberatkan cerita dan plotnya pada gagasan waktu dan perjalanan waktu sebagai tema utama dari permainan. Konsep sebab dan akibat ditonjolkan dalam permainan sebagaimana protagonis melakukan perjalanan waktu ke masa lalu berkali-kali untuk melakukan tindakan yang berbeda dalam upaya untuk mengubah apa yang telah terjadi di masa depan.

### 2.2.2.3 Gameplay

Gameplay yang disajikan dalam Steins;Gate hanya memerlukan sedikit interaksi. Sebagai mana Visual Novel pada umumnya, pemain hanya perlu membaca teks cerita dan pada beberapa momen spesifik pemain diberi pilihan untuk memilih percabangan cerita.

Dalam menyajikan percabangan cerita, game ini menggunakan sebuah fitur yang dinamakan 'Phone trigger'. Ketika pemain menerima panggilan telepon dari seseorang, pemain dapat memilih untuk menjawab atau mengabaikan panggilan. Pesan teks yang masuk akan memiliki kata-kata tertentu digarisbawahi dan disorot dengan warna biru, seperti sebuah hyperlink pada browser, di mana pemain dapat memilih untuk membalas pesan teks. Kebanyakan panggilan telepon atau pesan teks tidak harus ditanggapi meskipun ada titik-titik tertentu dalam permainan di mana pemain dibutuhkan untuk mengambil tindakan. Tergantung pada pilihan pemain dalam menanggapi panggilan telepon tersebut dan pesan teks, plot akan berkembang pada arah tertentu.



Gambar 2.12 penampilan Phone Trigger dalam ingame

### 2.2.2.4 Karakter

Huke sebagai desainer karakter game ini memberi nilai unik tersendiri. Segi visual, karakteristik fisik, dan kepribadian tiap karakter memiliki warna masing-masingnya. Termasuk tokoh utama pun juga memiliki kepribadian yang kuat, bukan hanya sebagai tokoh yang dijalankan oleh pemain.

Gaya gambar manga yang disajikan Huke memiliki karakteristik fisik moe, namun variasi ekspresinya lebih realistis dan natural. Dan juga menggunakan tone warna gelap

Teknik warna menggunakan teknik painting yang halus ditambah dengan pemberian tekstur kasar memberi kesan *gritty* yang sesuai dengan tema game yang berat.

Kostum yang digunakan para karakter merupakan pakaian biasa dengan potongan dan penggunaan warna yang cukup khas. Kostum tiap karakter mampu menyesuaikan watak para karakter tersebut. Misal Mayuri yang polos memakai pakaian dress, Kurisu yang seorang intelek memakai kemeja dan celana kain dipadu jas dengan potongan unik.



*Gambar 2.13 cutscene yang menunjukkan beberapa tokoh sentral, Kurisu Moeka, Rintaro, Mayuri, dan Daru.*

Steins;Gate menghadirkan beberapa tokoh sentral, antara lain Rintarou Okabe, Kurisu Makise, Mayuri Shiina, Itaru “Daru” Hashida, Moeka Kiryu, Ruka Urushibara, Faris Nyannyan, dan Suzuha Amane. Sementara tokoh pendukungnya antara lain Yugo Tennoji dan Nae Tennoji.

### 2.2.3 Fate/Stay Night



Gambar 2.14 Artwork Fate/Stay Night

#### 2.2.3.1 Tema

Fate/Stay Night adalah game yang dikembangkan oleh Type Moon. Game bergenre aksi, *romance*, drama *supernatural*, *thriller*, dan fantasi urban ini awalnya ditujukan untuk *windows* sebagai game dewasa, namun seiring dengan kesuksesannya game ini dirilis dengan versi Realta Nua yang dikategorikan untuk 15 tahun ke atas dan dirilis ke berbagai *platform*, dari *Playstation 2* hingga *Playstation Vita*. Selain itu game ini telah diadaptasi ke manga dan anime, bahkan film berdurasi panjang.

Elemen pembentuk cerita dari Fate/Stay Night adalah pertarungan sihir dan pahlawan legendaris. Tema utama dari Fate/Stay Night sendiri adalah "menaklukkan diri sendiri", dan tiap percabangan cerita juga memiliki tema spesifik, yang pertama, Fate, adalah "diri sebagai ideal." Yang kedua, Unlimited Blade Works, adalah "berjuang dengan diri sendiri sebagai ideal." Yang ketiga, Heaven's Feel, adalah "gesekan antara kenyataan dan impian."

#### 2.2.3.2 Storyline

Game ini mengisahkan dua minggu kehidupan karakter protagonis yatim piatu bernama Shiro Emiya yang bersekolah di Homuhara Gakuen, di kota

Fuyuki, Jepang. Kemudian dia menyaksikan sebuah pertempuran rahasia yang dijuluki *Fifth Holy Grail War*. Pertempuran ini melibatkan tujuh penyihir, yang ber julukan *Masters*, untuk memenangkan *Holy Grail* yang bisa mengabulkan keinginan.

Dalam pertempuran mereka dibantu oleh *Servants* yang merupakan inkarnasi pahlawan legendaris yang memiliki kekuatan luar biasa dan menggunakan artifak ber julukan *Noble Phantasms*, termasuk Shiro Emiya yang setelah hampir dibunuh oleh salah satu *Heroes*, akhirnya mendapatkan dirinya dibantu oleh *Saber*. Dari saat itulah, Shiro dan Saber melibatkan diri dalam perebutan Holy Grail.

### 2.2.3.3 *Gameplay*

Sama seperti Visual Novel pada umumnya, *Fate/Stay Night* hanya memerlukan pemain untuk membaca teks yang merepresentasikan dialog, narasi, dan pikiran karakter. Terkadang pemain akan sampai pada saat untuk memutuskan pilihan yang berpengaruh pada percabangan cerita.

Pada *Fate/Stay Night* ada tiga plot utama yang dapat pemain jalankan, tiap plot percabangan cerita mewakili tokoh wanita yang bisa didekati oleh sang protagonis.

### 2.2.3.4 Karakter



Gambar 2.15 tokoh sentral game *Fate/Stay Night*, Archer, Saber, Rin, dan Shiro

Game ini menghadirkan banyak karakter yang khas layaknya game bergenre *fighting*, terutama pada tujuh karakter *Servants*. Namun tokoh utama sendiri desainnya terlalu sederhana walaupun latar belakang karakter dan kepribadiannya menarik, konsisten dan cukup detail.

Gaya gambar dan teknik warna cel-shade yang disajikan game ini tergolong biasa dan kuno, seperti gaya gambar anime pada umumnya, namun variasi pose yang dinamis dan tepat guna dalam menggambarkan adegan, serta penggunaan efek visual yang banyak dapat menjadi kelebihan visual novel ini untuk memperdalam perkembangan kepribadian karakternya.

Kostum para karakter terbilang didesain cukup unik dan penggunaan tone warna yang sesuai, seperti Saber dengan Shiro yang memakai palet warna putih biru. Desain dari para *Servants* terbilang cukup terkonsep, dan menyajikan visual yang menarik.

Tokoh-tokoh utama dalam game ini antara lain, Shiro Emiya, Saber, Rin Tosaka, Archer, dan Sakura Mato. Sementara tokoh lainnya sebagai pendukung plot antara lain Illyasviel, Shinji Matou, Rider, Assassin Berserker, Gilgamesh, dan Lancer.

#### 2.2.4 East Tower



Gambar 2.16. layar utama East Tower

#### **2.2.4.1 Tema**

Game berjudul *East Tower* ini adalah visual novel yang dibuat oleh developer lokal dari Indonesia, *RoseVerte*, secara indie. *East Tower* diluncurkan untuk platform *iOS*, *Android*, dan *Windows*.

Genre game ini adalah misteri, komedi, dan romance. Tema besar yang diambil dalam game ini adalah “bagaimana bila setiap keinginanmu bisa dikabulkan?”, dan dalam game ini tokoh utama yang seorang wanita menginginkan dirinya menjadi pria.

#### **2.2.4.2 Storyline**

Menceritakan seorang wanita, Sakuya Morita, yang selalu memikirkan bahwa segalanya akan lebih mudah jika dia dilahirkan menjadi pria. Suatu hari, dia mendapat kesempatan untuk mencoba atraksi baru di taman bermain virtual Dream World, yang dijuluki East Tower. Dream World adalah dunia virtual dimana keinginan dapat dikabulkan. Sakuya pun berhasil mengubah dirinya menjadi seorang pria seperti yang selama ini ia impikan, demikian pula dengan orang lainnya. Kemudian terjadi sebuah insiden yang memerangkap semua orang di dunia virtual, dan kini pemain harus mencari penyebabnya dan jalan keluar dari sini.

Titik berat plot cerita lebih kepada gejolak emosi karakter utama dan hubungan percintaannya dengan tokoh pria pendampingnya, yang terbilang cukup memuaskan bagi pasar pemain wanita.

#### **2.2.4.3 Gameplay**

Sistem permainan yang disajikan game ini sama dengan gameplay visual novel konvensional, teknik percabangan cerita pun juga dibagi berdasarkan karakter yang didekati pemain. Namun untuk mendapatkan akses ke setiap plot cerita, pemain diwajibkan membayar secara online.

Sebagai game visual novel yang dikerjakan secara indie dan platform yang cenderung ke segmen mobile, presentasi gameplay dari *East Tower* sudah cukup ditambah juga dengan voice acting dari pengisi suara Jepang yang menjadi nilai jual game ini.

#### 2.2.4.4 Karakter



Gambar 2.17 karakter utama game East Tower, Akio, Takashi, Kuon, Kurenai

Karakter-karakter penting dari game ini antara lain tokoh utama Sakuya dan karakter lawan jenis Akio, Takashi, Kuon, dan Kurenai. Secara kepribadian, arketip tiap karakter sesuai dengan penampilan visualnya. Akio mewakili karakter yang *cool*, Takashi mewakili karakter yang *easy going* dan flamboyant, Kuon mewakili karakter yang polos, dan Kurenai mewakili karakter yang misterius. Sementara Sakuya sang tokoh utama mampu mewakili emosi dan imajinasi pemain, terutama ketidaktahuannya dan perasaan

Gaya visual manga yang diadopsi oleh RoseVerte terbilang rapih, namun tidak terlihat menarik untuk skala produksinya yang terbilang besar sebagai game indie visual novel untuk platform gadget.

Teknik dan Tone warna karakter juga terbilang biasa, begitu pula dengan tampilan kostumnya yang sangat generik. Desain karakter kurang mengeksplor kebebasan dunia virtual sebagai temanya.

#### 2.2.5 Shall We Date: Mononoke Kiss



Gambar 2.18. Artwork Shall We Date: Mononoke Kiss

### 2.2.5.1 Tema

Mononoke Kiss adalah game visual novel, *dating*, yang dikembangkan oleh perusahaan Jepang NTT Solmare. Mononoke Kiss adalah salah satu instalasi dari serial Shall We Date. Serial Shall We Date ini cukup mendominasi pangsa pasar visual novel gadget di iOS maupun android.

Genre dari Mononoke Kiss sendiri adalah *romance*, *supernatural*. Tema utamanya adalah konflik mononoke (monster humanoid) dengan manusia di jaman feudal Jepang. Tema dikemas dengan cukup ringan dengan menitikberatkan sisi percintaannya.

### 2.2.5.2 Storyline

Plot dari Mononoke Kiss memiliki kemiripan dengan game seri Shall We Date lainnya dimana tokoh utama memiliki arketip *damsel in distress*.

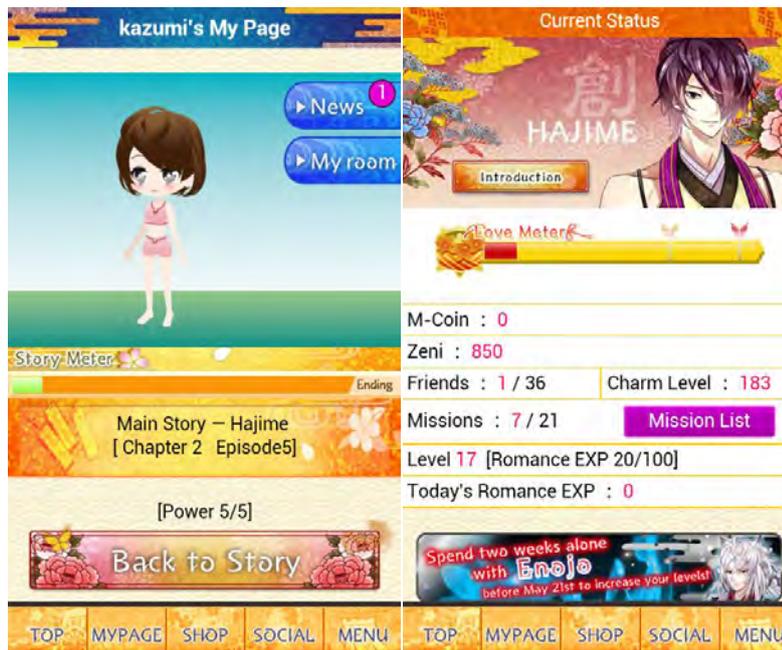
Mononoke Kiss mengisahkan tokoh utama yang seorang putri mendapati ayahnya dibunuh dan istananya dibakar oleh mononoke tak dikenal yang mengenal ibunya, Yuri. Kemudian ia diselamatkan oleh empat orang pemuda misterius dan setelahnya ia harus memilih satu di antara tiga pemuda tersebut untuk membantunya melarikan diri dari mononoke tersebut.

Metode penceritaan menggunakan sudut pandang orang pertama dan terbagi menjadi beberapa chapter dan bagian kecil, sehingga mudah dinikmati dan dibaca. Sangat sesuai untuk pasar *gadget*.

### 2.2.5.3 Gameplay

Dasar gameplainya sama seperti visual novel umumnya, dimana plot terbagi dalam tiga percabangan utama sesuai karakter pendamping yang pemain pilih. Namun Mononoke Kiss memoles gameplay visual novelnya dengan sistem power, dimana pemain terbatas menjalani satu bagian cerita untuk satu power yang bisa diisi ulang dengan menunggu 4 jam atau *in-app purchase*.

Selain itu terdapat story meter sebagai pemantau durasi keseluruhan cerita, love meter sebagai pemantau perkembangan kedekatan pemain dengan karakter yang dituju melalui berbagai keputusan dalam cerita.



Gambar 2.19 fitur gameplay Mononoke Kiss, dari avatar, power, love meter, zeni, charm level hingga Romance Exp

Ada pula parameter *Charm level* dan *Romance Exp* yang dapat ditempa melalui *training*, menuntaskan misi, menjalankan cerita, atau dengan membeli berbagai item dan avatar. Dan kemudian terdapat sesi checkpoint yang dapat dilalui dengan menuntaskan minigame, membeli item spesifik, atau memenuhi target charm level.

#### 2.2.5.4 Karakter

Mononoke Kiss memiliki deretan karakter dengan visual dan kepribadian yang menarik. Secara emosional, dialog karakter terasa hidup, namun dibatasi oleh variasi ekspresi yang terlalu monoton. Selain itu secara visual, tidak terlalu sinkron dengan arketip kepribadiannya.

Disamping kelemahan itu gaya visual manga yang diambil dieksekusi dengan baik dan detail, dan penampilan fisik karakter sangat sesuai dengan selera pemain otome game.

Dari segi warna, penggunaan warna-warna cerah yang vivid memberi kesan khas tersendiri terhadap visual tiap karakternya secara khusus, dan

terhadap game lainnya secara umum. Teknik pewarnaan cel-shade yang rapih dan lembut memperkuat kesan elegan dari tiap karakter dalam game ini.

Kostum dari tiap karakter pun didesain dengan baik dan detil, mencampurkan potongan pakaian tradisional jepang dengan elemen-elemen fantasi. Tidak lupa pula terdapat kostum alternatif yang menarik, disediakan bagi tiap karakternya, yaitu kostum versi mononoke yang menggambarkan sisi monster dari para karakter.



*Gambar 2.20 tokoh utama dalam Mononoke Kiss, Hajime, Enojo, dan Raizo*

Tokoh-tokoh dateable yang penting dari game mononoke kiss ini antara lain Hajime, Enojo, dan Raizo. Terdapat pula tokoh antagonis dan pendukung dengan visual yang cukup khas.

## 2.2.6 INheritance



Gambar 2.21 Artwork INheritance

### 2.2.6.1 Tema

INheritance adalah game yang dikembangkan oleh developer Indonesia, Tinker Games. Inheritance ini merupakan game perpaduan visual novel dan *horizontal shoot em up*. Genre yang diwakili oleh game ini antara lain, fantasi, shooter, aksi, supernatural, drama, dan Bishojo. Temanya berkisar pada semangat menjaga kebudayaan, serta pertarungan antara kekuatan baik dan jahat. Dengan memadukan tema dengan unsur kearifan lokal mampu menarik perhatian media dan animo pemain lokal.

### 2.2.6.2 Storyline

Bercerita tentang Nala yang menjalani dua kehidupan, sebagai seorang pelajar di satu sisi, dan di sisi lain sebagai Arca, pelindung kota yang dipilih oleh roh inkarnasi kota, Rakyen. Sebagai Arca kota Bandung ia harus melindungi kota dari serangan Yaksa, makhluk setengah dewa, yang datang dari dimensi lain. Ancaman Yaksa semakin memburuk dengan lenyapnya pohon Kalpataru di Bandung yang menyanggah pembatas antara dua dunia. Kini Nala harus bertindak cepat untuk menemukan apa yang sebenarnya terjadi sebelum masalah semakin besar.

Dari segi penceritaan game hybrid visual novel ini mampu menampilkan konsep fantasi yang menarik dan plot yang terbilang dalam dan kompleks dan memadukan unsur kebudayaan dan mitologi Indonesia dengan baik.

### 2.2.6.3 Gameplay



Gambar 2.22 gambaran sesi shooter

Perpaduan gameplay visual novel dan Shoot em up dalam INheritance dikemas dengan sederhana namun apik. Jika ada yang kurang, hal itu adalah unsur Shooter yang monoton dari segi level maupun pola musuh. Walaupun demikian elemen Shooter ini mengalami inovasi yang cukup baik dari segi penggunaan special attack yang bisa dikustomisasi beberapa jenis.

Sementara itu elemen visual novel lebih digunakan sebagai elemen untuk mempresentasikan cerita, tanpa ada percabangan plot berarti.

### 2.2.6.4 Karakter

Tokoh dalam game Inheritance memiliki desain yang khas. Gaya *moe* yang dipakai oleh desainer karakter Mukhlis Nur memberikan daya tarik bagi penggemar anime, khususnya penikmat pria. Latar belakang dan kepribadian tiap karakter juga cukup dalam dan detil.



Gambar 2.23 tokoh utama dalam game INheritance, Nala, Khaula, Dita, Asri



Gambar 2.24 desain musuh INheritance

Secara visual, elemen kebudayaan lokal mampu berpadu dengan cantik dalam desain karakternya. Pemilihan palet warna pun mampu menonjolkan kekhasan tiap karakter dan terkonsep dengan sinergis menurut kepribadian dan

jenis kekuatan Arcanya. Dari segi kostum, desainnya sangat detil dan menggunakan permainan bentuk yang bervariasi.

Sementara teknik pewarnaan karakter dengan teknik cel-shade painting yang halus membuat tampilan game ini terlihat polished.

### 2.2.7 Re:Alistair



Gambar 2.25 Artwork Re:Alistair

#### 2.2.7.1 Tema

Re:Alistair adalah game visual novel indie milik Sakevisual, sebuah developer indie yang anggotanya berasal dari berbagai belahan dunia dan mengorganisasikan pekerjaannya secara online.

Genre dari game ini adalah slice of life dan romance, sementara dari segi tema, game ini mengambil Otaku Culture, terutama keseharian dan kepribadian seorang pemain game.

#### 2.2.7.2 Storyline

Player akan berperan sebagai Merui, seorang gadis SMA yang sangat suka video game, terutama MMORPG favoritnya, Rivenwell Online. Game

berawal dengan gangguan dari seorang user di Rivenwell Online bernama “Alistair” yang mencuri rare item darinya di dunia maya itu. Bersamaan dengan jalan cerita, Merui menyadari bahwa “Alistair” adalah seseorang dari sekolahnya. Jadi tujuan Merui adalah membongkar kedok Alistair dan membalas sakit hatinya di dunia nyata, walau akhirnya terjalin cinta diantara mereka berdua.

### 2.2.7.3 *Gameplay*

Game ber-pace singkat ini (hanya 30 hari game) memiliki sistem Status Raising, dimana tidak sekedar membaca dan memilih alur cerita seperti visual novel klasik namun setiap karakter laki – laki yang ada memiliki parameter sendiri sebagai syarat untuk mendapatkan ending mereka masing – masing. Player harus membuat Merui mencapai tingkat status yang diinginkan karakter yang dituju. Jenis status yang dapat ditingkatkan meliputi Intelligence, Social Reputation dan Network Reputation. Menu Money juga diperlukan untuk membeli Key Item yang akan memudahkan mendapatkan hati karakter tujuan yang berakhir ke ending yang diinginkan.



Gambar 2.26 Status menu dari tokoh utama dan opsi status grinding pada ingame

Titik kelebihan pada Gameplay yang menarik dan mudah dimengerti, sehingga mampu menarik player baru untuk ikut menyukai genre *visual novel* ini. Pace game yang lebih cepat dari biasanya dapat menjadi kekurangan, namun karena perkembangan cerita memang hanya membutuhkan waktu 30 hari game maka pace yang cepat ini sudah tepat.

### 2.2.7.4 Karakter

Karena secara setting tidak jelas, maka character building pun menjadi terbatas. Walau sakevisual sudah memisahkan karakter pilihan menjadi 3 karakter yang perbedaannya mencolok (si pendiam yang manis, tipe sporty karismatik dan tipe kutu buku yang rajin) namun sayang eksekusi gestur masih kurang, pada beberapa adegan masih terlihat gestur yang salah.

Gaya gambar manga dengan tone warna yang lebih menuju warna dingin seperti magenta dan biru. Membuat game ini memiliki suasana yang tetap dan tidak berantakan.

Teknik warna menggunakan teknik cel shading dengan goresan digital painting, namun beberapa bayangan masih terlihat flat dan tidak menunjukkan arah cahaya.

Kostum yang digunakan kostum bebas yang universal, ala sekolah amerika yang membebaskan siswanya berpakaian bebas ke sekolah.

Pilihan karakter dalam game ada tiga, Shiro, Derek dan Travis. Namun tidak diketahui kebangsaan mereka. Walau ada nama Shiro yang bernuansa Jepang dan Derek yang bernuansa Amerika, tetapi tidak ditemukan adanya perbedaan kebangsaan itu dalam art mereka.



*Gambar 2.27 karakter-karakter pada Re:Alistair*

### **2.2.8 Kesimpulan**

Berdasar analisis eksisting ketujuh game visual novel yang ada, baik komparator maupun kompetitor dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam sebuah game Visual Novel, bobot utama berada pada cerita dan plot. Karena itulah, segala fitur seperti fitur story ticket milik Mononoke Kiss maupun fitur simulasi dari Re Alistair bertujuan untuk membentuk kedekatan pemain dengan cerita. Kedekatan tersebut berhubungan erat dengan kedekatan karakter di dalam setiap game dimana peran karakter adalah perantara yang menyampaikan cerita.

*halaman ini sengaja dikosongkan*

## BAB III METODOLOGI PENELITIAN

### 3.1 Definisi Judul dan Sub Judul

“Perancangan Karakter Game Visual Novel “Tikta Kavva” Dengan Konsep Visual Bishonen“

#### 3.1.1 Definisi Karakter Game *Visual novel*

Seorang Co-Founder dari International Game Developer Association, Ernest Adam dalam bukunya *Fundamentals of Game Design – 2<sup>nd</sup> Edition*, Memberikan definisi dari game secara luas yaitu:

*“A game is a type of play activity, conducted in the context of a pretended reality, in which the participant(s) try to achieve at least one arbitrary, nontrivial goal by acting in accordance with rules”<sup>27</sup>*

yang dapat diterjemahkan sebagai:

“Game adalah jenis kegiatan bermain, dilakukan dalam konteks realitas khayalan dimana seorang peserta atau lebih mencoba untuk mencapai setidaknya satu tujuan abstrak dengan bertindak sesuai dengan aturan yang diberikan”

Video game sendiri merupakan sebuah bagian dari berbagai banyak jenis game. Video Game adalah sebuah permainan elektronik yang melibatkan interaksi antara pemain dan permainan melalui user interface untuk memberikan respon balik secara visual melalui perangkat video. Perangkat video ini memungkinkan video game untuk meminjam teknik hiburan dari media lain seperti buku, film, karaoke dan sebagainya, salah satunya adalah teknik penceritaan yang dikuasai oleh genre game yang dipilih, yaitu *Visual novel*. *Visual novel* (atau yang biasanya disebut sebagai sound novel) adalah merupakan penurunan dari genre game adventure menggunakan tipe cerita non-linear<sup>28</sup>. Kekuatan dari konsep percabangan cerita itu sendiri berada pada kemampuan untuk memberikan banyak pilihan penting kepada pemain dimana menguji kemampuan penulis naskah agar dapat mengontrol perkembangan cerita berdasar pilihan – pilihan tersebut.

---

<sup>27</sup> Adam, Ernest, 2010, *Fundamentals of Game Design 2<sup>nd</sup> Edition*, California, New Rider.

<sup>28</sup> Josiah Lebowitz, Opcit.

Karakter game mencakup baik karakter yang dimainkan oleh player maupun non-player-character<sup>29</sup>. Dalam sebuah game tertentu player dapat memainkan lebih dari satu karakter atau malah sebuah game tidak memiliki karakter sama sekali. Namun tidak dengan game *visual novel*. Game *visual novel* yang mengutamakan cerita membutuhkan sosok karakter untuk membawakan cerita tersebut seperti layaknya sebuah film. Hubungan antar karakter inilah yang dijual dalam genre *visual novel*.

### 3.1.2 Tikta Kavya

Tikta Kavya adalah judul dari game visual novel ini yang memiliki spesifikasi bergenre fiksi, mengambil tema sejarah kerajaan Majapahit. Tikta Kavya dibentuk dari dua kata, yaitu Tikta dan Kavya. Tikta mengacu kepada tema utama, Wilwatikta, nama lain dari Majapahit. Tikta dalam bahasa sansekerta berarti pahit, menjadi tema sejarah yang diangkat adalah tragedi perang saudara yang terjadi pada masa itu. Selain itu Tikta adalah nama tokoh utama game visual novel ini. Kavya berasal dari bahasa sansekerta yang artinya adalah puisi, dimana puisi diasosiasikan sebagai sesuatu yang romantis dan indah. Kedua kata tersebut menunjukkan tema game visual novel ini yang mengangkat kisah romantis dimasa peperangan Majapahit.

#### 3.1.2.1 Definisi Genre Fiksi

Menurut Oxford Dictionaries, genre diartikan sebagai sebuah style dari kategori seni, musik atau literatur<sup>30</sup>, sedangkan fiksi diartikan sebagai sesuatu yang dibuat atau tidak nyata, dalam hal sastra biasanya berbentuk prosa seperti novel yang menggambarkan sebuah peristiwa yang sifatnya imajinatif<sup>31</sup>.

Fiksi itu sendiri tercabang menjadi tiga jenis, yaitu fiksi realis, fiksi non realis dan semi-fiksi<sup>32</sup>. Yang ditekankan pada perancangan ini adalah semi-fiksi dimana terjadi perubahan pada kisah non-fiksi secara imajinatif. Sehingga dapat diambil kesimpulan genre fiksi yang dimaksud mengacu pada jenis pola penceritaan yang sifatnya imajinatif dan tidak nyata.

---

<sup>29</sup> Novak, Jeannie, Opcit.

<sup>30</sup> Oxford dictionaries-genre, <http://oxforddictionaries.com/definition/english/genre?q=genre>

<sup>31</sup> Oxford dictionaries-fiction, <http://oxforddictionaries.com/definition/english/fiction?q=fiction>

<sup>32</sup> Wikipedia-Fiction, <http://en.wikipedia.org/wiki/Fiction>

### 3.1.2.2 Definisi Kerajaan Majapahit

Majapahit adalah ikon peradaban Hindu-Jawa yang tertua di Jawa, sekaligus sebagai kerajaan Hindu-Buddha terakhir yang menguasai Nusantara dan biasa dikenal sebagai salah satu kerajaan terbesar dalam sejarah Indonesia. Selama itu kira – kira 233 tahun Majapahit berdiri di tanah Jawa: 184 tahun sebagai kerajaan yang merdeka, dan 49 tahun sebagai negara bawahan. Berdiri dari sekitar tahun 1293 sampai 1500 masehi.

Pertama kali Majapahit didirikan oleh Raden Wijaya. Ketika beliau wafat digantikan oleh penerusnya yaitu Sri Jayanegara, dimana masa pemerintahannya diwarnai dengan banyak pemberontakan. Majapahit mencapai puncak kejayaan pada masa pemerintahan Hayam Wuruk dengan didampingi Gajah Mada sebagai mahapatih. Gajah Mada terkenal dengan Sumpah Palapanya, yang berisi sumpahnya untuk tidak memakan palapa sebelum berhasil menyatukan Nusantara. Kini Gajah Mada telah ditetapkan sebagai salah satu Pahlawan Nasional sekaligus simbol nasionalisme dan persatuan Nusantara.

## 3.2 Teknik Sampling

### 3.2.1 Populasi

Berdasarkan jenis perancangan, aka segmen atau target audiens yang tepat untuk output karakter game *visual novel* ini adalah para penggemar game terutama young adult (16 – 24 tahun) yang juga pada rentang umur ini terbiasa dengan perkembangan media hiburan yang didominasi budaya pop Jepang seperti komik dan animasinya. Berikut rincian lebih lanjut akan populasi berdasarkan demografis, geografis dan psikografis.

#### Demografis

- Jenis kelamin wanita
- Rentang usia young adult yaitu 16 – 24 tahun
- Pendidikan minimum SMA

#### Geografis

Perkotaan besar di Indonesia. Wilayah ini menjadi pasar yang potensial karena kemudahan mengikuti perkembangan teknologi informasi yang terkini

didukung dengan tingkat ekonomi yang sepadan. Berbanding lurus dengan spesifikasi hardware produk yang akan dihasilkan dari perancangan ini yaitu menggunakan tablet PC.

### **Psikografis**

- Lifestyle modern.
- Memiliki ketertarikan pada game serta media penceritaan seperti buku, komik, film dan animasi.
- Mengikuti perkembangan informasi dan teknologi.
- Menyukai budaya dan sejarah Indonesia.
- Menyukai lawan jenis.
- Melakukan hobi pada waktu luangnya.

### **3.2.2 Sample**

- Jumlah Responden 50-100 orang
- Berjenis kelamin pria dan wanita
- Usia 16 – 24 tahun
- Pendidikan minimal SMU dan sederajat

Pengambilan sample menggunakan kuisisioner AIO, observasi di beberapa komunitas game atau *visual novel* maupun komunitas penggemar budaya jepang, wawancara terhadap stakeholder atau pelaku industri game lain maupun penikmat game. Diutamakan kepada mereka yang pernah memainkan *visual novel*, dan dekat dengan industri game.

## **3.3 Jenis & Sumber Data**

### **3.3.1 Jenis Data**

#### **a. Data Primer**

Data yang diperoleh langsung dari responden melalui pengisian kuisisioner , *Focus Group Discussion*, *Depth Interview* dan pengamatan langsung di lapangan. Dalam hal ini data primer digunakan untuk mengetahui pendapat responden di Indonesia mengenai sebuah game yang bernuansa budaya lokal.

Depth Interview dilakukan dengan narasumber CEO Eleven Games, Radik Kriolampah, S.Kom selaku stakeholder. Focus Group Discussion

dilaksanakan dengan audiens berlatar belakang sesuai spesifikasi target perancangan. Penulis juga melakukan observasi lapangan di situs – situs candi Majapahit di Trowulan, Mojokerto. Selain itu, observasi lapangan juga dilakukan di lingkungan para pelaku industri game dan *visual novel*, serta di komunitas para penikmat media hiburan khususnya game dan *visual novel*.

#### **b. Data Sekunder**

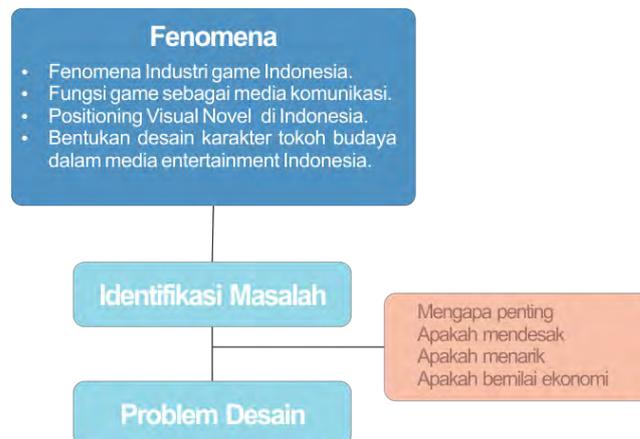
Data yang diperoleh dari dokumen atau laporan lain yang tidak langsung dari sumbernya, antara lain didapat melalui:

- a. Literatur, dengan mencari teori – teori melalui artikel, tulisan maupun buku – buku yang dapat mendukung perancangan ini.
- b. Internet, pencarian informasi melalui akses internet. Diantaranya adalah pengertian beberapa kata atau istilah, koran digital, forum, blog atau situs dari game online lainnya.
- c. Jurnal ilmiah yang mendukung perancangan, khususnya analisa akan gaya hidup masyarakat Majapahit pada masanya.
- d. Studi eksisting dan komparatif yang dapat menjadi acuan dalam perancangan karakter game *visual novel* yang tepat guna, unik dan mampu diterima pasar dalam mengangkat tema sejarah Majapahit.

### **3.4 Teknik Perancangan**

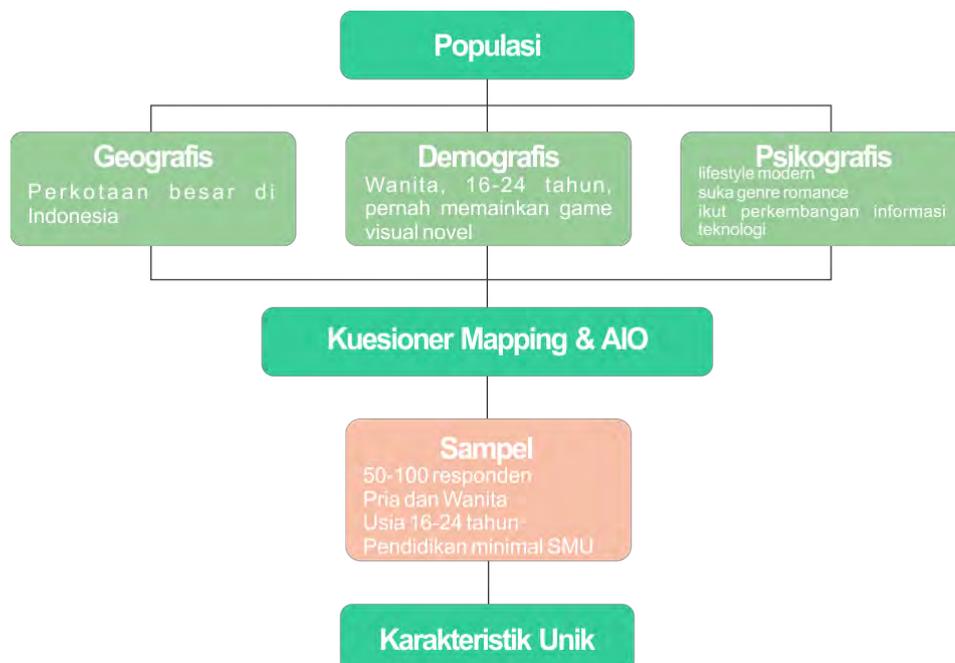
#### **3.4.1 Perancangan Konsep Desain**

Dalam proses perancangan, konsep desain adalah bagian paling penting yang mengarahkan jalannya perancangan hingga implementasi desain. Tapi sebelumnya diperlukan pencarian dan analisis dari sebuah fenomena yang hendak diangkat. Kemudian berangkat dari fenomena ini, perlu untuk menentukan dan memahami problematik tersebut.



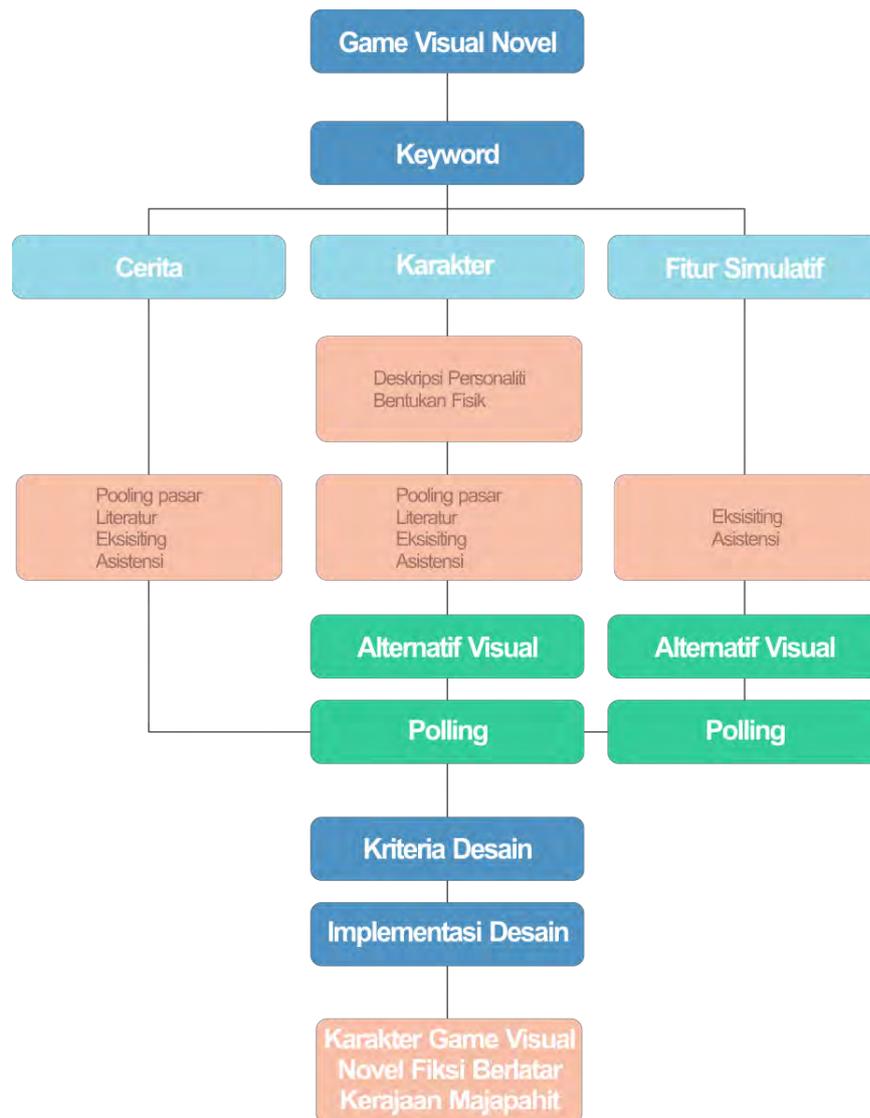
Gambar 3.1 Bagan Proses Penentuan Problematika Desain

Dari problematika desain yang telah diidentifikasi dan terkategori menjadi masalah desain dan non-desain, berikutnya dilakukan identifikasi dari karakteristik target audiens yang menjadi pelaku konsumsi produk. Proses identifikasi dari karakteristik target audiens ini dilakukan dengan penyebaran AIO dan studi etnografik kepa sekelompok populasi atau masyarakat umum. Yang hasil akhirnya adalah menemukan keunikan dari target audens tersebut. Karakteristik yang ditemukan berguna dalam menentukan pendekatan yang efektif untuk diaplikasikan berdasar preferensi konsumen.



Gambar 3.2 Bagan Proses Identifikasi Karakteristik

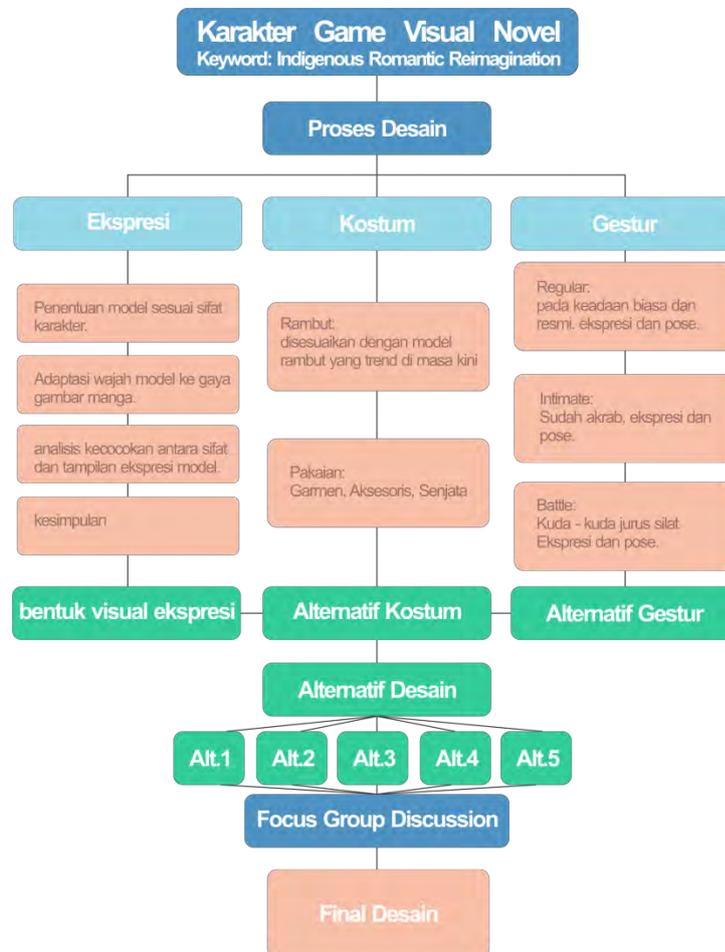
Berikutnya dengan melakukan observasi kepada sumber data, dapat dirumuskan variabel-variabel seperti cerita, karakter, dan fitur simulasi, yang diujikan pada audiens serta stakeholder sendiri. Melalui tahap ini, dapat ditarik sebuah kriteria desain yang membidani konsep desain dari *keyword*, yang fungsinya tak lain untuk diteruskan dalam bentuk implementasi desain.



Gambar 3.3 Bagan Teknik Perancangan

Proses desain secara visual adalah melakukan analisa terhadap tampilan – tampilan visual pada setiap tokoh yang ada, pada bab selanjutnya dikhususkan kepada keempat tokoh utama. Penjabarannya dibagi menjadi tiga, yaitu ekspresi,

kostum dan gestur. Di bawah ini merupakan bagan rencana workflow untuk proses desain karakter game ini yang nantinya akan dibahas pada subbab Proses Desain di Bab 4.



Gambar 3.4 Workflow Proses Desain Karakter

### 3.4.2 Variabel Desain

#### 3.4.2.1 Cerita

Cerita dan plot menjadi bagian terpenting dari sebuah game *Visual novel*. Dalam perancangan ini, karakter memiliki fungsi timbal balik dengan cerita dimana personalitas sebuah karakter mempengaruhi jalannya cerita. Elemen dialog dan narasi yang disampaikan harus saling menyesuaikan dengan kriteria-kriteria desain karakter dan konsep perancangan tersebut. sementara dalam penyusunan elemen fiksi dan percabangan cerita menjadi tanggung jawab bersama tim pengembang secara keseluruhan.

#### **3.4.2.2 Karakter**

Variabel karakter meliputi segala aspek dari penciptaan sebuah karakter, baik buatan ataupun karakter remodifikasi dari eksisting dunia nyata. Karakter yang menjadi objek desain adalah tiga tokoh sentral Majapahit; Gajahmada, Ra Kuti, dan Jayanagara, serta seorang tokoh fiktif yang merepresentasikan pemain. Penjabaran dari variabel ini meliputi aspek-aspek seperti wajah, gesture, kostum, latar belakang, hingga *character ingredient*.

#### **3.4.2.3 Fitur Simulasi**

Fitur simulasi berikut adalah teknik-teknik eksekusi yang bertujuan memunculkan keterlibatan user ataupun mewujudkan kedekatan antara karakter dengan user secara fungsi maupun visual. Penjabaran aspek-aspek dari variabel fitur simulasi ini antara lain mulai dari gaya visual, teknis gameplay yang melibatkan elemen karakter, dan teknis animasi karakter dalam game.

#### **3.4.3 Kriteria Desain**

Kriteria desain adalah segala ketentuan yang diperlukan untuk mencapai tujuan dari perancangan. Preferensi stakeholder, audiens, *mapping* kompetitor, dan nilai unik perancangan menjadi aspek yang menentukan untuk menghasilkan atau mengimplementasikan desain dalam wujud alternatif desain menurut kriterianya.

*halaman ini sengaja dikosongkan*

## **BAB IV**

### **KONSEP DESAIN**

#### **4.1 Gambaran Umum**

Industri *game* terus mengalami perkembangan, khususnya industri *game* di dalam negeri. Banyak *developer* berkompeten bermunculan dan pihak asing mulai menunjukkan minat terhadap industri *game* Indonesia. Walau begitu, di Indonesia fungsi *game* belum dimanfaatkan secara maksimal sebagai media komunikasi terutama dalam mengkomunikasikan sejarah dan budaya Indonesia kepada generasi muda.

Hal tersebut dapat diatasi dengan menggunakan genre *visual novel* yang dinilai maksimal dalam menjalankan fungsi *game* sebagai media komunikasi. Walau begitu *visual novel* merupakan genre yang masih baru di Indonesia, karena itulah dipilih tema Majapahit sebagai kerajaan Indonesia yang sudah dikenal banyak orang.

Sejarah kerajaan Majapahit dihiasi oleh para tokoh – tokoh besar seperti Raden Wijaya, Gajah Mada, sampai Hayam Wuruk. Personaliti dan karakteristik tokoh sentral Majapahit tersebut memiliki potensi untuk menjadi karakter yang segar dan baru bila digabungkan dengan selera dan trend sekarang, tidak terjebak lagi pada *stereotype* komik silat. Di lain pihak *visual novel* memiliki potensi negatif untuk membuat orang merasa bosan pada saat memainkannya, sehingga dilakukanlah pengoptimalan fitur simulatif pada elemen karakter. Fitur simulatif dapat digali lebih lanjut.

Wujud akhir perancangan ini selain merancang sebuah *game* pada umumnya juga mengubah citra karakter desain tokoh sejarah Indonesia yang masih kental akan gaya gambar komik klasik dan kurang cocok untuk pasar remaja saat ini, sehingga lebih mudah disukai dan diharapkan dapat menumbuhkan rasa penasaran akan sejarah Indonesia yang belum mereka ketahui.

#### **4.2 Penelusuran Masalah**

*Game* sebagai industri yang potensial dan mengalami pelebaran fungsi memberikan peluang yang banyak kepada para *developer* untuk bereksperimen membuat produk *game* baru. Di Indonesia industri *game* sedang berkembang

dan menunjukkan potensinya<sup>33</sup>, namun pemanfaatan fungsi *game* sebagai media komunikasi belum dimanfaatkan, padahal dilain pihak budaya dan sejarah Indonesia membutuhkan media untuk menyampaikan diri kepada generasi yang lebih muda. Penyampaian informasi secara maksimal dijawab oleh preverensi *game visual novel* yang dinilai memiliki kemampuan *storytelling* yang baik dan cocok untuk menyampaikan kronologis sejarah. *Elven Games* sebagai *stakeholder* yang memiliki proyek yang sama juga menyetujui konsep *visual novel* sebagai media penyampaian budaya dan sejarah, namun proyek tersebut terhambat karena membutuhkan waktu khusus untuk menyusun percabangan ceritanya.

Karakter dalam *visual novel* memegang peranan penting dalam pemaparan informasi dan pembentukan interaktif dengan pemain. Namun yang ada di media *entertainment* saat ini bahwa tampilan visual tokoh sejarah terlalu terpaku akan *stereotype* klasik seperti komik silat yang kurang tepat untuk remaja saat ini. Padahal karakter sejarah Majapahit memiliki personaliti yang beragam dan menjual bila dirancang dengan tepat.

## 4.3 Konsep Desain

### 4.3.1 Produk

Produk yang akan dihasilkan pada perancangan ini adalah *game visual novel* dengan menggunakan genre penceritaan fiksi, bertema sejarah kerajaan Majapahit pada masa pemberontakan Ra Kuti. *Hardware* yang akan digunakan adalah *mobile device* atau *gadget* dengan basis iOS maupun Android. Penulis khususnya menghasilkan *output* sebuah desain dan asset karakter yang akan diimplementasikan dalam *game*.

Karakter terdiri dari semua karakter yang mendukung jalannya cerita, berupa karakter protagonis, antagonis dan karakter pembantu, khususnya perancangan ketiga karakter sentral kerajaan Majapahit pada masa pemberontakan Ra Kuti ditambah seorang tokoh utama. Karakter bertujuan sebagai penyaji cerita dan memberikan sistem simulatif bagi *user* dalam memainkan *game* ini.

---

<sup>33</sup> Ami Raditya, 5 Januari 2013, [infectionator-borong-dua-gelar-dalam-Armor-Games-2012-Game-of-the-year](http://infectionator-borong-dua-gelar-dalam-Armor-Games-2012-Game-of-the-year), Duniaku.net

### 4.3.2 Segmentasi

Target audiens yang tepat untuk *output* karakter *game visual novel* ini adalah para penggemar *game* terutama young adult (15 – 25 tahun) yang pada rentang umur ini terbiasa dengan perkembangan media hiburan dan memilah konten yang akan dikonsumsi.

#### 4.3.2.1 Geografis

Perkotaan besar, Indonesia

#### 4.3.2.2 Demografis

- Wanita
- Rentang usia young adult yaitu 15 – 25 tahun
- Pendidikan minimum SMA dan sederajat
- Pelajar dan Mahasiswa
- Masyarakat perkotaan
- Pengeluaran Rp.100.000,00 – Rp.1.000.000,00 per bulan
- SES orangtua B
- Pernah memainkan *game Visual novel*

#### 4.3.2.3 Psikografis

- *Lifestyle* modern.
- Memiliki ketertarikan pada *game* serta media penceritaan seperti buku, komik, film, animasi, dan sebagainya.
- Mengikuti perkembangan informasi dan teknologi
- Menyukai budaya dan sejarah Indonesia
- Menyukai lawan jenis
- Melakukan hobi pada waktu luangnya.

#### 4.3.2.4 Kesimpulan AIO

Aktifitas

- Bermain *game*
- Menonton

- Terlibat dalam kegiatan seni rupa dan desain
- Online

#### Interest

- Menyukai budaya pop Jepang
- Menyukai genre *romance*
- Menyukai lawan jenis

#### Opini

- Sangat tertarik dengan cerita perang kerajaan Indonesia.
- Merasa unsur gaya visual serta keluwesan gestur dan ekspresi dalam karakter *game visual novel* sangat penting.
- Merasa nyaman bermain *visual novel* pada *hardware PC, Gadget, dan Mobile Console*.

Kesimpulan AIO diatas berdasarkan kuisisioner AIO yang disebarakan secara online dengan responden sebanyak 50 orang. Untuk aktifitas target audiens paling banyak memilih untuk bermain *game* (36%), Nonton (24%), Kegiatan Seni Rupa dan Desain (14%) serta Online (14%).

Untuk Main *Game*, Perangkat yang paling disukai adalah *PC* (68%) dimana jenis *game PC* yang disukai adalah *RPG* (43%) dan *Adventure* (33%). Untuk jenis *game RPG*, target audiens lebih memilih *game Final Fantasy Series* (40%) dan *Ragnarok Online* (30%). Mereka menyukai *game* tersebut karena Alur cerita yang menarik (40%) dan *Gameplay* yang menyenangkan (30%). Dan untuk jenis *game Adventure*, audiens memilih *game Fate/Stay Night Series* (89%) karena penokohan yang bagus (56%).

Lalu untuk Menonton, rata – rata audiens lebih memilih menonton diwaktu *Weekend* (60%) dibanding *weekdays* (40%). Film yang sering mereka tonton adalah film mancanegara (89%) dengan genre drama (33%) dan fiksi / fantasi (33%). Film mancanegara bergenre drama yang mereka sukai adalah *500 Days of Summer* (63%), sedangkan film bergenre fiksi / fantasi yang paling digemari adalah *Lord of the Ring Series* (50%).

Untuk kegiatan Seni dan Desain, audiens lebih mendalami *Visual Art* (92%) dengan gaya gambar *Manga / Anime* (79%).

Sedangkan saat *Online*, audiens melakukan kegiatan *Browsing* (44%) menggunakan *Google* (100%) untuk mencari Web (57%), dan *Social Networking* (44%) menggunakan *Facebook* (88%) untuk Mengikuti Forum dan Grup Sosial (33%) selebihnya untuk *chatting*(17%), *game*(17%), *share* artikel(17%) dan menambah teman (17%).

#### 4.3.2.5 Karakteristik Target Audiens

Karakteristik ini merupakan hasil kesimpulan dari analisis kuisioner, AIO serta observasi dalam kehidupan sosial sehari – hari.

- *Lifestyle* modern.
- Suka dengan lawan jenis.
- Menyukai genre *romance*.
- Menggunakan waktu luang untuk hobi.
- Mengikuti perkembangan informasi dan teknologi.
- Menyukai sejarah dan budaya Indonesia.
- Memiliki ketertarikan pada media *entertainment* seperti *game*, buku, komik, film, animasi, dan sebagainya.

#### 4.3.2 User Need

Konsumen membutuhkan karakter *game* dalam bentuk visual yang sesuai untuk genre *romance* yang mereka suka.

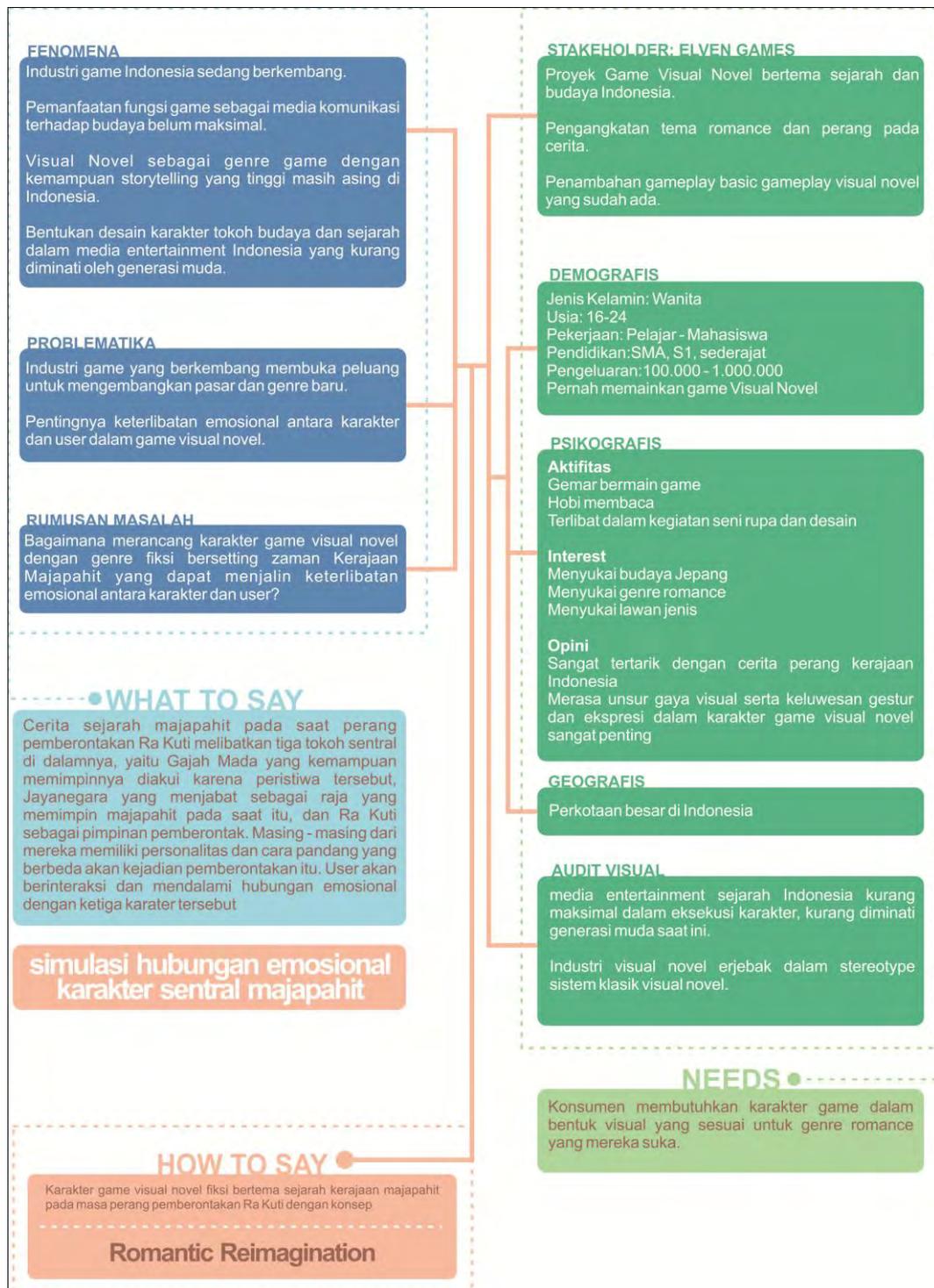
#### 4.3.3 Unique Selling Point

- *Visual novel* dengan statusnya sebagai genre *game* dan media *entertainment* kurang dikenal di Indonesia, hanya beberapa praktisi yang mengenalnya namun kebanyakan masih belum awam. Dengan pengangkatan genre yang masih asing ini maka digunakanlah tema yang familiar namun masih dalam rana sejarah, yaitu kerajaan Majapahit.
- Image karakter sejarah Indonesia, terutama jaman kerajaan, memiliki image komik klasik semacam “Sumpah Palapa Gajahmada”. Dan khususnya pada jaman kerajaan Majapahit Gajah Mada memiliki tampilan

visual yang sesuai dengan arca yang ada walau kebenarannya masih dipertanyakan. Sesuai dengan tema romantis yang diinginkan audiens, image tokoh sentral Majapahit ini akan diubah sesuai dengan selera pasar masa kini sehingga lebih *loveable*.

- Fitur *gameplay visual novel*, baik dalam negeri maupun luar negeri, mayoritas mengutamakan percabangan cerita pada *visual novel* dan penggarapan fitur lainnya tidak dieksplorasi. Khususnya pada karakter *game* yang *sprite* nya terbatas. Padahal *visual novel* mengutamakan konsep “*create-your-own-story*” namun unsur pendukung simulatifitasnya kurang dikembangkan. Karena itulah pada *game* ini dimasukkan fitur *skinship* sebagai simulasi interaksi dengan para karakter di dalamnya, dan penggunaan animasi 2D agar karakter semakin hidup.
- Dengan pasar terbanyak, *hardware mobile* dipilih khususnya *tablet PC* baik yang berbasis android maupun iOS. Seperti yang dikatakan oleh produser *Square Enix*, Takashi Funatsu pada kuliah tamu di Jurusan Desain Produk Industri ITS, bahwa orang – orang semakin sibuk kekurangan *leisure time* mereka sehingga tidak bisa menyempatkan duduk dan bermain *game*, sehingga banyak *game mobile* dikembangkan. Dengan *game* dibuat *mobile*, orang – orang akan semakin mudah mengaksesnya setiap saat.

### 4.3.4 Proposition



Gambar 4.1 bagan konsep desain

### A. Makna Denotatif

Kata kunci “*Romantic Reimagination*” mengacu pada konsep perancangan karakter *game visual novel* fiksi bertema sejarah kerajaan Majapahit. Bila dijabarkan secara denotatif, kata *Romantic* menurut Oxford Dictionary<sup>34</sup> dikatakan *not practical, very imaginative, having feeling of love, suggesting love, adventure, and excitement* yang dapat diterjemahkan menjadi sesuatu yang imajinatif dalam perasaan cinta, merujuk pada cinta itu sendiri, petualangan atau perasaan yang meluap. Terakhir adalah kata *Reimagination*<sup>35</sup>, terdiri dari dua kata yaitu *re* dan *imagination*, *re* berarti perbuatan mengulang kembali, lalu *imagination* diartikan oleh Oxford Dictionary sebagai *ability to form pictures or ideas in the mind, not in real life, especially of interesting things* dan dapat berarti kemampuan untuk membentuk sebuah gambar atau ide di dalam pikiran. Arti dari kalimat *Romantic Reimagination* lebih lanjut akan dijelaskan dalam subbab makna konotatif.

### B. Makna Konotatif

Makna dari *Romantic Reimagination* mengacu pada penyesuaian visual dan personality para karakter dalam *game* dengan masih mempertimbangkan identitas lokal Indonesia baik dari gestur, ekspresi dan elemen *character building* lainnya.

*Romantic reimagination* adalah pemberian kesan atau imajinasi ulang akan karakter dengan mempertimbangkan unsur romantic, dalam hal ini adalah mengubah tokoh sentral sejarah kerajaan Majapahit menjadi lebih *loveable* dengan cara menyesuaikan keinginan dan selera pasar, serta memberi kesan bahwa karakter tersebut benar – benar hidup. Hal ini akan menjadi menarik dimana tokoh sentral Majapahit yang sudah memiliki citra visual yang mainstream dibuat ulang dengan selera saat ini menjadi image yang lebih fresh sehingga pasar tidak jenuh dengan tampilan tokoh sejarah dengan visual klasik yang itu – itu saja.

---

<sup>34</sup> Oxford dictionaries-romantic,  
<http://oxforddictionaries.com/definition/english/romantic?q=romantic>

<sup>35</sup> Oxford dictionaries-reimage,  
<http://oxforddictionaries.com/definition/english/reimage?q=reimage>

#### 4.4 Strategi Media

*Game visual novel* bergenre fiksi dengan tema Sejarah Majapahit ini menggunakan *hardware* berupa *mobile device* atau *gadget* yang sedang menjamur saat ini berupa *smartphone* dan *tablet PC*, dimana waktu luang masyarakat kini semakin sedikit dengan mobilitas tinggi, maka mereka tidak bisa mengakses media hiburan dengan duduk beberapa jam di rumah sehingga membutuhkan hiburan di waktu luang yang hanya sedikit tersebut melalui *gadget* yang sifatnya *mobile* dan dapat diakses di mana saja. Hal inilah kenapa dipilih *mobile device* dan bukannya *Personal Computer* yang menempati urutan pertama.



Gambar 4.2 diagram preferensi platform (Kuiser Visual novel Dan Sejarah Oktober 2012)

Secara teknis preferensi *game* ini mengikuti preferensi aplikasi *tablet PC* yang memiliki dimensi layar 1920x1280, sehingga proses layouting dan pengerjaan ukuran aset *game* disesuaikan dengan itu.

Sebagai media baru yang ingin diperkenalkan kepada masyarakat Indonesia pada khususnya dan masyarakat global pada umumnya, produk yang akan ditawarkan nantinya dibagi menjadi dua macam seri *game*, yaitu:

- Versi Lite / Demo  
Merupakan versi yang memungkinkan diunduh secara gratis melalui AppStore dan Android Market, hanya menceritakan bagian prolog sampai pupuh 2, namun fitur *game* sudah disajikan secara utuh, hanya kuantitasnya yang dikurangi. Dimaksudkan agar meningkatkan *user awareness* akan *game* ini, jika masih penasaran akan klimaks penceritaannya maka *user* akan tertarik membeli.
- Versi Utuh / Full Version  
Merupakan versi utuh yang menceritakan keseluruhan cerita dari prolog sampai epilog. Pengguna versi lite / demo dapat

mengupdate *game* yang sudah mereka instal menjadi full version dengan proses berbayar. Pembayaran dapat dilakukan dengan berbagai cara seperti menggunakan uang tunai, paypal, kartu kredit atau debit, atau dengan cara pemotongan pulsa provider telepon seluler.

## 4.5 Kriteria Desain

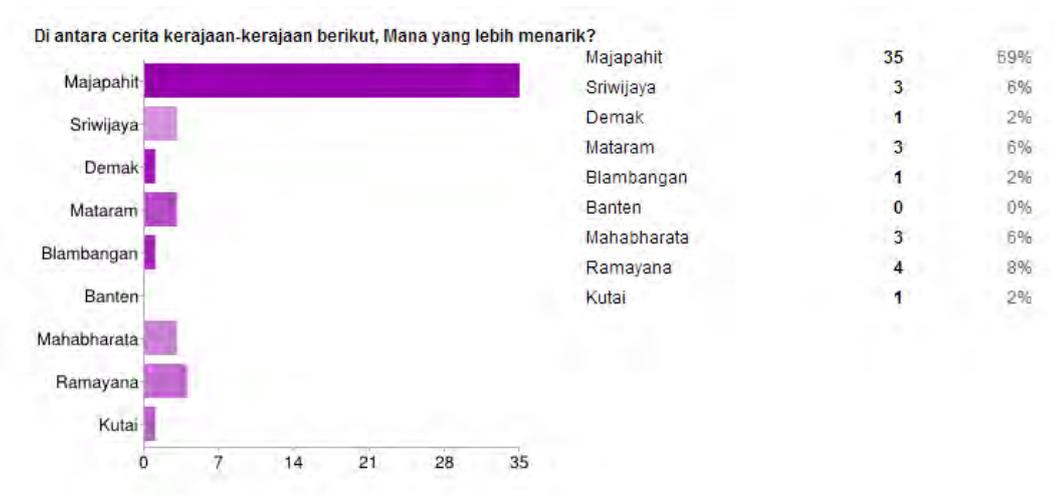
### 4.5.1 Cerita

Pada perancangan *game visual novel* ini penulis menyusun cerita bersama rekan perancangan lainnya. Cerita sejarah Indonesia yang diangkat adalah kisah kerajaan Majapahit dimana dalam kuisisioner menjadi cerita kerajaan Indonesia yang paling dikenal (66%) dan paling menarik (68%) bagi audiens<sup>36</sup>. Seperti yang telah dijelaskan pada subbab *unique selling point* bahwa memasukkan tema yang familiar menjadi salah satu strategi untuk mengenalkan *game* begenre *visual novel*.



Gambar 4.3 Diagram Popularitas Kerajaan Kuno Indonesia (Kuisisioner *Visual novel* Dan Sejarah Oktober 2012)

<sup>36</sup> OPCit. Kuisisioner *Game Visual novel* dan Sejarah



Gambar 4.4 Diagram Tingkat Ketertarikan Terhadap Kerajaan Kuno Indonesia (Kusioner Visual novel Dan Sejarah Oktober 2012)

Lalu selanjutnya *epoch* lebih detail dipilih berdasarkan karakter kerajaan Majapahit yang dinilai audiens paling menarik, yaitu Gajah Mada (76%). Di sini didapat dua tema, yaitu Majapahit dan karakter Gajah Mada.



Gambar 4.5 Diagram Preferensi Karakter Majapahit (Kusioner Visual novel Dan Sejarah Oktober 2012)

Selanjutnya dibuatlah tiga ide cerita fiksi berdasarkan timeline sejarah nyata Majapahit yang melibatkan tokoh Gajah Mada. Berikut adalah sinopsi ketiga cerita tersebut:

### 1. Petualangan Kecil Mada (1308 – 1309)

Tikta (20) adalah seorang gadis kesepian yang menghabiskan hari-hari membosankan di sebuah padepokan persilatan milik ayahnya. Hingga akhirnya ia terlibat dalam petualangan kecil Mada (20) dalam

mencapai ambisinya menjadi menjadi prajurit Majapahit. Dalam petualangan kecil ini, Ia menemukan teman-teman baru, Ra Kuti muda (23) Jayanagara (15). Dapatkah Tikta menemukan tempat dan teman terbaik bagi dirinya

## **2. Gajahmada sang Bhayangkara (1319)**

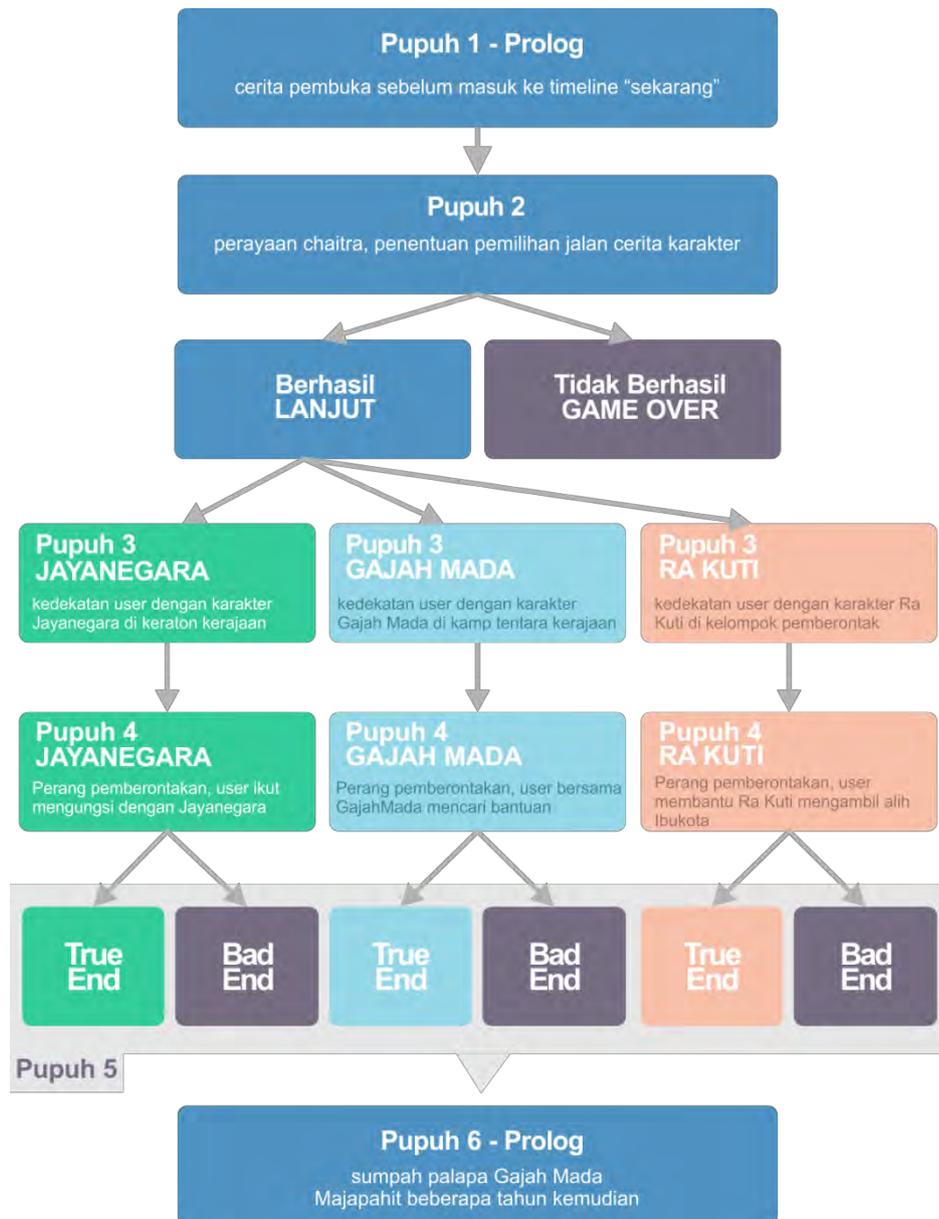
Tikta (21) adalah seorang keturunan Aria Wiraraja yang menjadi petapa di asrama Sagara. Ia melarikan diri demi mencari kebebasan dan menjumpai teman yang memberikan arah baru dalam kehidupannya, Gajahmada (29), Kagendra (33), dan Jayanagara (24). Namun siapa sangka pelarian kecilnya menjerumuskan ia dalam konflik politik berujung pemberontakan berdarah, melibatkan keluarganya, dan teman-temannya. Mampukah Ia menemukan ujung dari kekacauan ini?

## **3. Kejayaan dan Kejatuhan Gajahmada (1351)**

Tikta (22) adalah seorang gadis Pasundan biasa. Lebih dari itu, bagi putri Dyah Pitaloka Ia adalah sahabat dan tempat curahan hati permasalahan cintanya. Tikta melibatkan dirinya menjadi pengantar pesan dan mak Comblang menuju Majapahit, ditemani seorang pujangga, Prapanca (25). Namun cinta tidak sesederhana itu. Tikta terjebak dalam kisah cinta yang rumit, melibatkan konflik dengan Gajahmada (61) dan Hayam Wuruk (17) sendiri.

Sinopsis ini diberikan kepada audiens untuk mencari cerita terbaik yang cocok untuk mereka. Berikut adalah penjabaran cerita lebih lanjut untuk alternatif cerita kedua, Gajahmada sang Bhayangkara (1319). *User* akan berperan sebagai Tikta, seorang gadis tomboy yang penuh semangat. Setelah melarikan diri dari padepokan silat milik ayahnya dia menuju ibukota untuk melihat perayaan caitra. Di sinilah dia bertemu dengan Gajah Mada yang kolot, Sri Jayanegara yang gemar merayu dan Ra Kuti yang kelihatan ramah namun ada sesuatu dibaliknyanya.

Metode penceritaan menggunakan alur maju, dengan pembagian pupuh menjadi enam bagian yaitu pupuh 1 - prolog, pupuh 2, pupuh 3, pupuh 4, pupuh 5 dan pupuh 6 - epilog. Alur penceritaan ini dapat dirangkum lebih sederhana melalui *flowchart* dibawah ini.



Gambar 4.6 Diagram Logika Percabangan Cerita

Maka, berikut adalah penjabaran sinopsis dari tiap pupuh yang ada.

#### A. Pupuh 1 - Prolog

Tahun 1309, Masa kecil Tikta, sang tokoh utama. Ia kebosanan di rumah sementara ayahnya pergi ke pesta pelantikan raja Jayanagara dan tidak membolehkannya ikut tanpa alasan jelas. Di malam ini ia bertemu seorang pemuda, Ra Kuti yang masih muda.

Lompatan alur ke tahun 1319, Tikta, seorang petapa pelarian dalam perjalanan menumpang kereta sapi milik Abimana menuju ke kotaraja Majapahit.

## **B. Pupuh 2**

Tikta menjalani satu minggu di kotaraja mengikuti perayaan Caitra dan menikmati kota layaknya turis. Ia bertemu dengan berbagai individu berbeda, Kagendra, Gajahmada, dan Jayanagara. Ia bersikeras mengikuti rangkaian perlombaan perayaan Caitra demi menikmati kebebasan yang lama ia dambakan. Selama itu pula ia mendekati diri kedalam pribadi Kagendra, Gajahmada, dan Jayanagara, serta melibatkan dirinya sendiri kedalam konflik percobaan pembunuhan raja oleh Yoga, putra Abimana, dan dayang Dyah Gitarja sang Rani Jiwana. Pada akhirnya ia pun dihadapkan pada keinginan ayahnya, tumenggung Pu Wila, untuk memulangkan dia ke pertapaan, menjauhkannya dari bahaya politik.

Tikta dapat memilih untuk untuk mengikuti jalan prajurit Gajahmada, menjadi dayang Rani Jiwana, atau melibatkan diri dalam idealisme Kagendra, atau dipulangkan ke asrama Sagara dan menjalani kehampaan, mengakhiri cerita secara prematur.

## **C. Pupuh 3**

Di pupuh ketiga ini cerita bercabang menjadi tiga dimana Tikta mengikuti jalan cerita Gajah Mada, Jayanegara atau Ra Kuti. Perkembangan Berikut adalah sinopsis tiap percabangannya.

- **Cabang Gajah Mada**

Tikta mulai menjalani hari-harinya dibawah pengawasan Gajahmada sebagai mentor. Tikta pun harus memantaskan diri dengan jajaran pasukan Bhayangkara lainnya dengan terus menggembleng kemampuannya dan mendekati diri. Perlahan tapi pasti, Tikta mulai menjadi bagian dari mereka, seringkali sebagai tameng kemarahan Gajahmada. Tidak hanya sebagai bawahan, Tikta menjadi teman dan mentor bagi Gajahmada untuk urusan diplomatik dan control emosionalnya. Semakin dekat dengan Gajahmada, Tikta semakin memahami sifat-sifat dibalik ketegasan dan kekakuannya. Ia juga mulai memahami kecintaannya pada negeri ini. Tikta belumlah matang, namun

kekacauan politik melibatkan Pu Wila dan dirinya sebagai keturunan Arya Wiraraja. Intensitas konflik semakin memuncak saat pasukan Bhayangkara mendapat kabar dari telik sandi, pasukan pemberontak mengepung kotaraja, sementara sebagian besar prajurit sedang berada di luar. Raja segera diungsikan keluar dari kota melalui gorong-gorong air bawah tanah. Di tempat yang aman, Tikta menyaksikan kotaraja menyala dan bising oleh dentuman meriam.

- Cabang Sri Jayanegara

Pilihan Tikta menjalani hidup sebagai dayang Rani Jiwana, membawanya sampai ke sebuah desa terpencil di Jombang. Di tempat terpencil inilah Tikta menjalani hari-harinya mengurus rumah peristirahatan Rani Jiwana, terlibat berbagai peristiwa dengan penduduk desa, dan yang paling penting kehadiran Jayanagara. Walaupun seringkali Tikta malas berurusan dengan raja, namun Tikta justru mengetahui rahasia hati Jayanagara. Di balik stereotip sikap egois, kekanak-kanakan, sewenang-wenang, *playboy*, dan pesolek, Jayanagara hanyalah seorang yang merindukan sosok ibunya, walaupun berlebihan. Hubungan Tikta dan Jayanagara pun terlihat semakin menjadi *nemesis*, namun mereka makin saling dekat dan mengerti. Kedekatannya dengan raja menyeretnya kedalam arus pusaran konflik politik pejabat kerajaan, termasuk ayah serta Rani Jiwana sendiri. Ditengah kebimbangannya, pemberontakan terjadi lagi, dan kotaraja jatuh ke tangan Ra Kuti.

- Cabang Ra Kuti

Dalam perjalanan pulang Tikta dan Pu Wila bertemu Kagendra yang ditemuinya di perayaan caitra di Majapahit. Pu Wila dan Kagendra berpisah dengan Tikta, menimbulkan kegelisahan dalam dirinya akan rahasia yang disembunyikan mereka. Tikta pun mengikuti mereka hingga Pajajaran, menemukan kenyataan bahwa Kagendra adalah Ra Kuti, dan ayahnya sedang merencanakan pemberontakan bersama Ra Kuti. Tikta yang keras kepala tidak bisa dihentikan oleh kemauan ayahnya untuk tidak terlibat dalam bahaya. Akhirnya Tikta menjalani latihan keras untuk menjadi bagian dari prajurit Srikandhi dengan dukungan teman barunya,

Ayu. Ia melibatkan diri dalam arus pemberontakan demi melindungi ayahnya. Perlahan Ia berusaha memahami makna dari pemberontakan ini, berusaha memahami isi hati dan cita-cita Ra Kuti. Pada akhirnya, Pu Wila yang kukuh pada pendiriannya, luntur oleh kegigihan Tikta. Tikta pun menjadi lebih matang dari yang sudah-sudah.

#### **D. Pupuh 4**

Sama dengan pupuh sebelumnya, di pupuh keempat ini menjadi lanjutan atas kisah per karakter yang dijalani oleh Tikta, bertempat ketika perang pemberontakan tengah terjadi. Berikut adalah lanjutan cerita berdasarkan percabangan per karakter di pupuh sebelumnya.

- **Cabang Gajah Mada**

Pasukan Bhayangkara dan rombongan kerabat Raja tiba di Badander, tempat yang aman untuk mengungsi. Gajahmada secara diam-diam memanggil Tikta untuk mendiskusikan rencana penumpasan pemberontakan. Tikta ikut dengan Gajahmada meninggalkan Badander menuju kotaraja yang dikuasai oleh pasukan pemberontak. Secara diam-diam Berkumpul dengan para senapati di sebuah gedung tertutup dan Gajahmada melancarkan siasat demi mengetahui loyalitas pejabat istana. Akhirnya Gajahmada kembali ke Badander untuk mengirimkan prajurit secara terpencar ke desa-desa terdekat, mengumpulkan pasukan yang loyal dengan raja. Rencana tidak berjalan mulus, Tikta dan Gajahmada terlibat konflik dan argumen setelah Ia membunuh seorang mata-mata Ra Kuti di kesatuan Bhayangkara. Namun dalam kesedihan dan kemarahan, Tikta perlahan mengetahui latar belakang Gajahmada dan cita-citanya. Akhirnya Tikta kembali mendukung Gajahmada dan membantu mengumpulkan para tetua desa dan pasukannya. Di hari yang dinantikan, pasukan gabungan menyerbu kotaraja. Di puncak pertmpuran, Bhayangkara berhadapan dengan Dharmaputra, Gajahmada melawan Ra Kuti . Tikta dan Pu Wila pun harus saling berhadapan, namun akhirnya Pu Wila mengalah dan membiarkan dirinya tewas. Melihat Bhayangkara maupun Dharmaputra berguguran, Tikta berusaha menghentikan pertempuran karena tidak ingin lagi melihat kematian. Namun Ia terluka

oleh tinju Ra Kuti, Gajahmada pun menjadi berang dan menyerang Ra Kuti sekuat tenaga, pada saat itulah Tikta kehilangan kesadaran.

Sementara Tikta yang memutuskan untuk mengawasi keamanan raja, menemukan penghianat dalam kesatuan Bhayangkara, namun ia dilumpuhkan. Saat terjaga, Tikta tengah dikekang oleh Gajahmada karena dituduh sebagai mata-mata. Tikta secara nekat berusaha melepaskan diri namun malah tidak sengaja membunuh sang penghianat, semakin menimbulkan salah paham. Perang telah dimulai, Gajahmada membawa Tikta sebagai tawaran bagi pemberontak untuk menyerah. Tikta terkejut menyadari ayahnya seorang pemberontak, Gajahmada sudah mengetahuinya. Pu Wila yang ingin membebaskan Tikta bertempur dengan gajahmada. Tikta tidak bisa menghentikan mereka, tidak bisa menghentikan tewasnya sang ayah di tangan Gajahmada. Tikta yang meronta histeris dilumpuhkan oleh prajurit.

- Cabang Sri Jayanegara

Di tengah berkecamuknya pemberontakan. Kecemasan Tikta tertuju pada Jayanagara. Beruntung pasukan Bhayangkara yang dipimpin Gajahmada berhasil menyelamatkan keluarga kerajaan, termasuk Jayanagara. Tempat pengungsian keluarga raja tak lain adalah desa tempat Tikta berada. Sementara Gajahmada menyusun strategi untuk memberantas pemberontakan, Tikta dan buyut desa mengemban misi menjaga keselamatan Raja dan keluarganya. Selama itu Tikta harus menghadapi konflik demi konflik, terpaksa berhadapan dengan temannya yang ternyata seorang simpatisan pemberontak dan hendak membunuh raja, terpaksa mengotori dirinya dengan darah manusia, dan setelah pemberontakan berakhir, ia pun menerima kabar mengejutkan mengenai meninggalnya Pu Wali. Tiba-tiba saja Jayanagara menghilang di hutan dan Tikta pergi mencarinya. Di saat itulah Tikta mengetahui Jayanagara hendak mengasingkan dirinya, Jayanagara merasa muak dengan hidupnya yang serba salah. Ia begitu diharapkan, namun keputusannya selalu menimbulkan kebencian dan penderitaan. Di tengah perdebatan, mereka terjebak oleh segerombolan desertir pasukan pemberontak yang melintasi hutan.

Tikta dapat memilih untuk menghadapi mereka atau mengajak Jayanagara lari menentukan takdir sang Raja.

Tikta yang menghadapi pemberontak seorang diri, diselamatkan oleh kehadiran pasukan yang telah membuntuti desertir tersebut. Jayanagara pun disadarkan bahwa dia tidak boleh lari dari tanggung jawabnya sebagai raja.

Sementara Tikta yang memilih untuk memaksa Jayanagara melarikan diri membuat Jayanagara marah dan menggila, membantai pemberontak yang telah dilumpuhkan Bhayangkara.

- Cabang Ra Kuti

Hari yang dinantikan tiba, Pemberontak menyerbu dan dalam waktu singkat berhasil menduduki kotaraja. Namun pemberontak terlambat satu langkah, Jayanagara berhasil diungsikan. Selama beberapa hari pendudukan, Tikta diterpa kebimbangan setelah melihat banyak manusia dikorbankan demi revolusi ini, Ra Kuti pun mengerahkan pasukan pengintai setelah mengetahui mata-mata di kesatuan Bhayangkara tak kunjung mengirim kabar.

Tikta dapat memilih untuk bergabung dalam pasukan pencari atau tinggal di kotaraja demi melindungi sang ayah.

Kekuasaan pemberontak tidaklah lama, pasukan Bhayangkara dengan dibantu beberapa pasukan gabungan beberapa desa lainnya menyerang pemberontak yang kalah jumlah. Pertempuran semakin memanas, Ra Kuti dan Pu Wila harus berhadapan dengan Bhayangkara yang menyergap tiba-tiba, sementara Tikta terlibat duel dengan Gajahmada. Kemampuan Tikta mampu mengimbangi Gajahmada, namun kelengahannya memberi kesempatan untuk Gajahmada. Pu Wila mengorbankan dirinya sebagai perisai, dan menyuruh Tikta untuk melarikan diri sebagai pesan terakhir. Beruntung pasukan Dharmaputra muncul mengalihkan perhatian Bhayangkara dan Gajahmada. Tikta berusaha menyelamatkan Ra Kuti dalam kekacauan perang. Namun Ra Kuti pun tak mampu bertahan hidup dan meninggalkan Tikta yang hancur, tertelan dalam kesedihan. Tikta dapat memilih untuk membalaskan kematian ayahnya dan Ra Kuti, atau menuruti pesan ayah dan Ra Kuti.

Tikta yang memilih untuk meneruskan perjuangan pada akhirnya dikalahkan dengan mudah dan menjadi tawanan.

Tikta yang memilih untuk mundur akhirnya meninggalkan kotaraja yang telah ditaklukkan.

Sementara Tikta yang pergi bersama Ayu dalam pasukan pencari, terkepung di dalam hutan oleh serangan mendadak bhayangkara. Pada akhirnya Tikta berusaha menyelamatkan Ayu yang terluka parah.

### **E. Pupuh 5**

- Cabang cerita Gajahmada

Tikta yang pingsan setelah melihat duel Gajahmada dan Ra Kuti bangun di siang hari. Perang dimenangkan Majapahit dan pemberontak ditumpas. Untuk menghindari hukuman politik, Tikta hendak dibawa Gajahmada kembali ke asrama Sagara. Ia pun harus berpisah dengan Gajahmada, namun Gajahmada berjanji akan mewujudkan negeri Majapahit yang mereka impikan.

Sementara Tikta yang dianggap sebagai penghianat dihukum buang tanpa dihiraukan penjelasan atas kesalahpahaman Gajahmada.

- Cabang cerita Jayanagara

Di akhir cerita, Tikta menjalani kehidupan di desa sendirian, namun menjalani hubungan rahasia dengan Jayanagara demi kestabilan politik negara, dan tetap setia mendukungnya dikala reputasinya yang semakin menurun. Atau takdir buruk membawa Tikta mengasingkan diri setelah gagal mencegah Jayanagara yang tersesat dalam kebingungan identitasnya, dan kembali bertakhta sebagai raja lalim, si Kalagemet.

- Cabang cerita Ra Kuti

Tikta yang ditahan oleh kerajaan pada akhirnya menjalani hukuman buang. Dalam keputusan, ia mengutuk Gajahmada dan Jayanagara.

Tikta yang memilih untuk mundur akhirnya menjalani pengembaraan untuk dapat melindungi semua orang, dan berjanji untuk meruntuhkan segala kebobrokan negara ini.

Sementara Tikta yang bergabung dengan ayu dalam pasukan pencari, menyelamatkan diri ke Pajajaran untuk menemui kabar bahwa tentara pemberontak telah dibasmi habis.

## F. Pupuh 6

Tahun telah berganti, Jayanagara telah lama tiada digantikan oleh Tribhuwanatunggadewi, atau yang dikenal sebagai Rani Jiwana. Gajahmada diangkat sebagai patih dan tengah disaksikan pejabat dan rakyat. Gajahmada bersumpah Palapa. Diantara kerumunan seorang gadis kecil memandangi Gajahmada, kemudian bertemu pandang dengan anak Tribhuwanatunggadewi, Hayam Wuruk. Dalam keriuhan, sang gadis menghilang dari pandangan.

### 4.5.2 Desain Karakter

Di dalam *game* ini terdapat berbagai macam karakter yang terlibat dan perlu diwujudkan dalam bentuk visual. Berikut adalah list karakter yang terlibat dalam cerita di *game* ini beserta archetype dan keterangan singkat karakter tersebut.

Tabel 4.1 List Karakter

No.	Karakter	Archetype	Keterangan
1	Tikta	<i>Player/hero</i>	Petapa wanita
2	Gajahmada	Hero / shadow line Ra Kuti	Bekel kerjaan, pemimpin pasukan Bhayangkara
3	Ra Kuti	Hero / shadow line Jayanagara & GajahMada	Kepala pasukan pemberontak
4	Jayanagara	Hero / shadow line RaKuti	Raja Majapahit ke-2
<b>KELUARGA KERAJAAN</b>			
7	Dyah Gitarja	Herald	TribhuwanoTunggadewi, bhre kahuripan/rani jiwana, adik tiri Jayanegara= ibu Hayam Wuruk
<b>PETINGGI KERAJAAN</b>			
1	Rakryan Tumenggung Pu Jaladi	Guardian	Jala pati bersikap netral
2	Rakryan Tumenggung Pu	Guardian	pemimpin Jala yudha mendukung istana

	Braja		
3	Rakryan Tumenggung Pu Wila	Guardian	Ayah Tikta, pemimpin Jala Rananggana makar terhadap Sang Prabu Jayanegara
<b>RAKYAT BIASA</b>			
1	Abimana	Mentor	Pedagang yang membantu Tikta kabur
2	Yoga	Mentor	anak Abhimana
3	Garini	Mentor	istri Abhimana
4	Praba	Allies	termasuk telik sandi pemberontak
7	Ayu	Allies	dayang istana, prajurit pemberontak

Dalam *visual novel*, asset yang diperlukan dari karakter adalah perubahan pose dan ekspresi yang mendukung penceritaan. Detail list karakter dan perubahan ekspresi dan gesturnya dapat dilihat pada beberapa tabel di bawah ini, disertai dengan tabel penceritaan keseluruhan aset karakter.

Tabel 4.2 Asset List Sprite Ekspresi dan Pose Karakter *Visual novel*

Karakter	Pose	Ekspresi					
		Excited	Happy	Tender	Scared	Sad	Angry
Tikta	Normal			smile	serious		
Gajah Mada	Battle	more smile	bluffing	serious	sweating	hurt	sparta
							hate
	Normal			see	surprise	sigh	dislike
				okay			hate
	Relaxed	mad blushing	okay smile	see	worry	pity	look away
		lookawayblush	smile			sigh	dislike
Ra Kuti	Battle	more smile	bluffing	serious	sweating	hurt	sparta
			challenging				
	Normal	laugh	smile	see	surprise	sigh	look away
					worry		hate
	Relaxed	surprise blush	big smile	see	worry		more hate
		smile blush	flirt	smile			disagree
Jayanegara	Battle	more smile	bluffing	serious	sweating	hurt	sparta
							hate

	<b>Normal</b>	evil laugh	flirt	see	surprise	sigh	look away
			lookdown				disagree
							hate
	<b>Relaxed</b>	laugh	okay smile	see	worry	down	hate
		lookawayblush	tendersmile	smile		disapoint	disagree
<b>Yoga</b>	<b>Normal</b>	more smile	smile	see	surprise	panic	disagree
<b>Abimana</b>	<b>Normal</b>		smile	see	sweating		
<b>Garini</b>	<b>Normal</b>		more smile	smile	surprise	worry	
<b>Maling</b>	<b>Action</b>			see			hate
<b>Panitia</b>	<b>Normal</b>		smile	see	sweating	panic	disagree
<b>Ayu</b>	<b>Normal</b>		smile	see	sweating	cry	disagree
<b>Gitarja</b>	<b>Normal</b>	more smile	smile	see	surprise	sigh	disagree
<b>Pu Wila</b>	<b>Normal</b>			see	surprise	disapoint	hate
<b>Pu Jaladi</b>	<b>Normal</b>		wise smile	see	surprise	sigh	disagree
<b>Pu Braja</b>	<b>Normal</b>	more smile	smile	see	sweating	sigh	hate
<b>Praba</b>	<b>Normal</b>	more smile	smile	see	sweating	sigh	disagree
<b>Tikta Kecil</b>	<b>Normal</b>			see	surprise		
<b>Kuti Muda</b>	<b>Normal</b>	more smile	smile	see	sweat smile	sad smile	
		wise smile			surprise		

Tabel 4.3 Asset List Karakter In War Simulation

No.	Karakter	Type	Weapon	Sprite		
1	Tikta	lunge	tombak	Idle	walk	attack
2	GajahMada	melee	pedang	Idle	walk	attack
3	Jayanegara	melee	keris	Idle	walk	attack
4	Ra Kuti	lunge	pedang, two handed	Idle	walk	attack
5	Maling	melee	pisau	Idle	walk	attack
6	Peserta lomba	melee	pukulan	Idle	walk	attack
7	Ayu	melee	kerambit	Idle	walk	attack

Tabel 4.4 Asset List Karakter Per Adegan

No	Adegan	Karakter Pose	Ekspresi
<b>Pupuh 1</b>			
1	1309, pelantikan Sri Jayanagara, Tikta jenuh dan diam-diam keluar namun dipergoki seorang pemuda	Tikta kecil_normal	Normal Surprise
		Kuti muda_normal	See
2	Tikta berkenalan dengan sang pemuda kenalan ayahnya itu	Kuti muda_normal	

2a	menjawab kagendra dengan agresif	Kuti muda_normal	Surprise More Smile
2b	menjawab kagendra dengan sinis	Kuti muda_normal	Sweat Smile Surprise
2c	menjawab kagendra dengan diplomatis	Kuti muda_normal	Surprise
3	sambil berbincang, diantar oleh si pemuda ke keraton, namun malah berputar-putar tidak jelas	Kuti muda_normal	See Smile Sad Smile Surprise Sweat Smile Wise smile
4	kembali di rumah, akhir pertemuan singkat dengan sang pemuda tanpa sempat berkenalan	Kuti muda_normal	See Smile Surprise Wise Smile
5	tahun 1319, Tikta terbangun dari mimpinya dalam perjalanan menuju kotaraja menumpang kereta Abimana	Abimana_normal	Smile
		Tikta_normal	Normal

Pupuh 2			
1	Tiba di Kotaraja, Yoga, anak Abimana, menjemput mereka di pken agung dan bersedia menemaninya	Tikta_normal	
		Abimana_Normal	Smile See
		Yoga_Normal	See Smile Surprise
1a	Menolong Abimana menurunkan barang	Abimana_Normal	Smile
		Yoga_Normal	Panic
1b	langsung diantar Yoga	Yoga_Normal	See
2	sambutan ramah Garini, kemudian mengejar maling di tengah kota	Garini_Normal	Smile More Smile
		Yoga_Normal	Panic Surprise
3	bertarung dengan Maling dan pertemuan dengan pria aneh yang tak terduga	Maling_Normal	See Hate
		RaKuti_Attack	See
4	menjadi korban salah tangkap prajurit Majapahit, bertemu Gajahmada	GajahMada_Normal	See
5	Tikta bersitegang dengan Mada dan prajurit, untung ada Yoga	GajahMada_Normal	See Dislike Hate
6	Tikta gagal mendaftar lomba perayaan Caitra, tapi Gajahmada dapat membantunya	GajahMada_Normal	Sigh Okay See
		Praba_Normal	Smile Sweating

			Disagree More Smile
		Panitia_Normal	Smile See Sweating Panic
6a	mengenai keprajuritan, Tikta terpesona dengan kekuatan	GajahMada_Normal	Sigh See
6b	mengenai keprajuritan, Tikta terpesona dengan tanggungjawabnya	GajahMada_Normal	Surprise See
7	malam hari di pondok keluarga Abimana, Tikta bertemu dengan Kagendra si pria aneh dan Yoga curhat mengenai masalah cinta	Ra Kuti_Normal	Surprise See Smile Laugh
		Garini_Normal	Smile Worry
		Yoga_Normal	Disagree See Smile Surprise
		Ayu_Normal	See Smile
8	hari perayaan Caitra tiba saatnya menunjukkan kemampuan	Yoga_Normal	Smile More Smile
		Panitia_Normal	See Sweating Panic
		Siluet Mini Tikta Mini PesertaCaitra	
9	Kedatangan Sri Jayanagara, dan amuk Tirta saat dipermalukan oleh peserta lomba lainnya	Jayanegara_Relaxed	Smile
		Gajahmada_Normal	See Dislike Hate
		Siluet	
10	adu sindiran antara Tikta dan Sri Jayanegara	Jayanegara_Relaxed	
		Gajahmada_Normal	
10a	membalas dengan ejekan sinis, ditegur Gajahmada	Jayanegara_Relaxed	Smile
		Gajahmada_Normal	Hate See
10b	mengajukan tawaran uji tanding Jayanagara, Gajahmada menginterupsi	Jayanegara_Relaxed	Smile Laugh
		Gajahmada_Normal	Dislike Sigh
11	pertemuan dengan wanita misterius membuatnya disangka penyusup oleh prajurit Majapahit. Ia hendak dibawa ke ayahnya, Pu Wila	Ayu_Normal	See
11a	melarikan diri dengan kekuatan		
11b	pura-pura pasrah dan membodohi prajurit		

12	malam hari di rumah Abimana. mengingat masa kecilnya	Garini_Normal	Smile More Smile
		Yoga_Normal	Smile See
		Abimana_Normal	Smile Sweating
13	perayaan Caitra hari kedua	Yoga_Normal	Smile More Smile
		Panitia_Normal	Sweating Disagree
14	menjelang akhir pertandingan terjadi ketegangan antar penonton, Kagendra ditangkap prajurit	Ra Kuti_Normal	Smile Surprise Worry
		Siluet	
14a	berusaha menerobos prajurit	Ra Kuti_Normal	Surprise
14b	menghadapi prajurit dengan kharismatik	Ra Kuti_Normal	See
15	kabur dengan Kagendra ke pinggiran kotaraja. sedikit tur berdua dengan kagendra	Ra Kuti_Normal	Surprise See
16	gagal mengatasi masalah, mengamuk menghajar perusuh dan kagendra lolos dengan sendirinya.	Ra Kuti_Normal	Worry Smile
17	Gajahmada datang meleraikan dengan damai hingga sedikit terluka, Tikta menolongnya	Gajahmada_Battle	Serious Hurt
18	mengetahui kekasih Yoga adalah wanita yang menjebaknya, Ia mengaku miskin sehingga harus mencuri, Tikta terpaksa memaafkan	Ayu_Normal	See Sweating Cry
		Yoga_Normal	See Panic
18a	opini soal Sri Jayanagara, setuju dengan Yoga mengenai arogansi raja	Yoga_Normal	See
18b	opini soal Sri Jayanagara, penasaran dengan sisi tersembunyi raja	Yoga_Normal	Surprise
19	hari terakhir perayaan Caitra	Yoga_Normal	See Smile
		Panitia_Normal	See Disagree
20	Usai pertandingan, Kagendra dan Gajahmada saling berkenalan. Pertemuan singkat dengan dyah gitarja dan berbincang dengan Ayu	Ra Kuti_Normal	Smile
		Gajahmada_Normal	See Hate
		Dyah Gitarja_Normal	Smile
		Ayu_Normal	See Smile
20a	menjawab dyah gitarja dengan agresif	Dyah Gitarja_Normal	See Smile
		Ayu_Normal	See Sweating

20b	menjawab dyah gitarja dengan sinis	Dyah Gitarja_Normal	Sigh Smile
		Ayu_Normal	Disagree
20c	menjawab dyah gitarja dengan diplomatis	Dyah Gitarja_Normal	More Smile Smile
		Ayu_Normal	See
20d	Tikta mendekati Kagendra	Ra Kuti_Normal	Smile
20e	Tikta mendekati Gajahmada	Gajahmada_Normal	Sigh
21	menghabiskan hari dengan Kagendra	Ra Kuti_Normal	See Smile Laugh Worry Look Away
22	menghabiskan hari dengan Gajahmada	Gajahmada_Normal	See Okay Surprise Sigh
		Praba_Normal	See Smile More Smile Sweating
23	muncul sebagai pemenang dan dipergoki oleh ayahnya. bercakap dengan Jayanagara	Pu Wila_Normal	Surprise Hate
		Yoga_Normal	Panic See
		Panitia_Normal	Sweating See Panic
		Jayanegara_Relaxed	See Smile Laugh
23a	mengenai posisi politik Tikta, tidak takut dengan raja sekalipun	Pu Wila_Normal	Surprise Disappoint
23b	mengenai posisi politik Tikta, percaya dengan kebijaksanaan Jayanagara	Pu Wila_Normal	Surprise
24	Paginya diajak ikut perjamuan kerajaan di keraton, ayahnya bersitegang dengan tumenggung lain	Pu Wila_Normal	See Surprise Disappoint Hate
		Pu braja_Normal	More Smile Hate See
		Pu jaladi_Normal	See
		Jayanegara_Normal	See Lookdown Evil Laugh Disagree
		Siluet	

25	Tikta terpaksa harus menari di depan tamu dan Jayanagara dalam perjamuan	Jayanegara_Normal	See Flirt
25a	mengajak Jayanagara	Jayanegara_Relaxed	Smile
25b	melarikan diri		
26	Tikta berkeliling kotaraja menghindari keributan.		
27	Tikta diperebutkan oleh Jayanagara dan Dyah Gitarja untuk menjadi dayang. Ayahnya membawa Tikta pergi	Jayanegara_Normal	Lookdown Flirt Disagree Hate
		Dyah Gitarja_Normal	See Smile
		Pu Wila_Normal	Disapoint Hate
28	menghabiskan waktu di barak prajurit	Praba_Normal	See Smile More Smile Sweating Sigh
29	Kagendra menampakkan diri, berbincang mengenai Tikta sendiri	Ra Kuti_Normal	See Smile Worry Look Away
29a	optimistis	Ra Kuti_Normal	Smile
29b	pesimistis	Ra Kuti_Normal	Sigh
30	kembali ke kediaman Pu Wila, bermonolog dalam tidurnya	Pu Wila_Normal	See Disapoint
31	Tikta menurut pada ayahnya. menyimpan memoir Jayanagara diam-diam	Pu Wila_Normal	See
32	Tikta berdebat dengan ayahnya	Pu Wila_Normal	Hate
32a	menyangkal kekhawatiran ayah	Pu Wila_Normal	Disapoint
32b	menyangkal kelemahan dirinya	Pu Wila_Normal	Disapoint
33	Gajahmada menemukan Tikta dan memaksanya menuruti kemauan Pu Wila demi keselamatannya	Gajahmada_Normal	See Dislike
		Pu Wila_Normal	Hate
33a	menolak, Gajahmada tergerak	Gajahmada_Normal	Sigh Okay
		Pu Wila_Normal	Surprise
33b	lari, menyadari kenyataan	Gajahmada_Normal	Surprise Hate
		Pu Wila_Normal	Surprise
34	rumah ayah Tikta dibakar, ayah Tikta diduga diculik. Tikta dilanda kebingungan berlindung di rumah abimana lagi.	Yoga_Normal	Surprise Panic
		Abimana_Normal	Sweating

		Garini_Normal	Worry
35	dalam perjalanan, kereta Tikta tiba-tiba dihentikan Kagendra	Abimana_Normal	Sweating
		Ra Kuti_Normal	Worry
36	Tikta diambil menjadi dayang oleh Dyah Gitarja dan pergi ke Jombang	Abimana_Normal	See
		Jayanegara_Normal	See
		Dyah Gitarja_Normal	Smile
		Ayu_Normal	See
37	Gajahmada mengajak Tikta bergabung menjadi prajurit	Abimana_Normal	See
		Gajahmada_Normal	See
38	Tikta kembali ke asrama Sagara	Abimana_Normal	See Smile

#### 4.5.2.1 Deskripsi Karakter

Berikut adalah deskripsi keempat karakter utama (*hero* dan *shadow*) yaitu Tikta, Gajah Mada, Jayanegara dan Ra Kuti.

##### A. Tikta

Nama : Tikta

Panggilan : Tikta dipanggil dengan berbagai nama oleh para karakter di sini sesuai dengan tingkat kedekatannya dengan seorang karakter. Berikut adalah tahapannya: tahap 1: *acquaintance* (**Gajah Mada** : Kau, **Jayanegara** : Nona, **Ra Kuti** : Nona); tahap 2 : *Friend* (**Gajah Mada** : Tikta, **Jayanegara** : Cewek Jelek, **Ra Kuti** : Adik) tahap 3 : *Close Friend* (**Gajah Mada** : Tikta, Partner, **Jayanegara** : Tikta, Sayang, **Ra Kuti** : Tikta)

Archetype : Heroine

Umur : 21 tahun

Jenis Kelamin : Perempuan

Kepribadian : Tomboy, bersemangat, naif, pemberani.

Kepribadian ini nantinya akan berkembang dengan berjalannya cerita, sesuai dengan percabangan cerita yang akan dipilih oleh *user*. Walaupun begitu kepribadian dasar dari tokoh utama tetap bertahan sampai akhir cerita. Hal ini akan dijelaskan lebih lanjut pada subbab Tahapan Karakter.

- Pekerjaan : Petapa
- Keahlian : Bela diri tangan kosong dan tombak
- Yang disukai : Kebebasan, kemandirian. Kedamaian.
- Yang tidak disukai : Namanya yang seperti kata Tikta dalam Wilwatikta yang berarti pahit. Dipandang remeh orang lain. Menjadi lemah.
- Keluarga : Memiliki seorang ayah dan mendiang ibu.
- Tempat tinggal : Berasal dari asrama Sagara di Probolinggo
- Lingkungan Tumbuh : Sejak kecil selalu didik oleh ayahnya untuk mendalami ilmu bela diri. Ayah Tikta sangat protektif kepadanya sehingga dia jarang pergi keluar dari asrama Segaran milik ayahnya tersebut.
- Kekurangan : Serampangan, mudah emosi, terburu – buru dalam mengambil keputusan.
- Kelebihan : Optimis, tekun
- Status finansial : *Average*
- Karakteristik vokal : Suara wanita sesuai umumnya, *range* vokal alto, tegas dan keras, terkesan maskulin dan waktu berbicara normal tidak berkata dengan nada tinggi dan kecil seperti wanita kebanyakan.

Sinopsis yang berhubungan dengan cerita :

Tikta, tokoh utama dalam cerita ini, sejak kecil selalu dididik dengan keras oleh ayahnya, baik secara fisik maupun psikologis. Terlebih sejak ditinggal mati oleh sang ibu. Karena itulah dia menjadi gadis yang tomboy dan mudah emosi. Namun karena selama ini dia tidak pernah melihat dunia luar secara bebas, dia sama sekali tidak berprasangka buruk akan orang lain dan pandangannya masih sangat naif dan polos. Dia senang membantu sesama walau kadang caranya salah. Tikta juga merupakan keturunan Aria Wiraraja dari darah ibunya, yang dulu Aria Wiraraja memiliki peranan besar dalam membantu Raden Wijaya membangun Majapahit.

## B. Gajah Mada

Nama	: Gajah Mada.
Panggilan	: Gajah Mada, sebelum mendapat gelar bernama Mada, dan menjadi panggilan untuknya oleh teman – teman masa kecilnya, Tuan Bekel.
Archetype	: Hero
Umur	: 29 tahun
Jenis Kelamin	: Laki - laki
Kepribadian	: <i>Aggresive / direct</i> (kuat, cenderung terkesan kasar dalam bertutur kata, terang – terangan, tidak segan membentak orang lain, serius, susah diajak bergaul)
Pekerjaan	: Bekel Kerajaan
Keahlian	: bela diri tangan kosong dan golok, ahli strategi
Yang disukai	: Majapahit, keteraturan, waktu sendiri
Yang tidak disukai	: Ketidak teraturan, orang yang berbeda ideologi dengannya.
Keluarga	: (tidak ada dalam sumber sejarah) lahir dalam keluarga sederhana.
Tempat tinggal	: Saat cerita berlangsung tinggal di Kotaraja
Lingkungan Tumbuh:	Lahir di desa Badander dan hidup sebagai orang sederhana.
Kekurangan	: Susah berkomunikasi dengan orang lain, tidak bisa berkata dengan menjaga perasaan orang lain. Menghalalkan segala cara demi mencapai tujuannya.
Kelebihan	: Berhati teguh, sungguh – sungguh dalam hal yang dia tekuni, memiliki persepsi positif terhadap kemampuan orang lain. Mampu berkepala dingin dan berpikir taktis, dalam keadaan terdesak sekalipun. Memiliki kemampuan motorik diatas rata – rata.
Status finansial	: <i>Average</i>
Karakteristik vokal	: Suara laki - laki sesuai umurnya, range vocal bass, nada formal seperti memberi komando pasukan, berwibawa. Tidak jarang pula membentak tanpa ada intensi merasa marah, namun ketika marah pun bentakannya terdengar sama.

Sinopsis yang berhubungan dengan cerita :

Gajahmada pada masa ini masih berupa bekel kerajaan, kepala pasukan Bhayangkara yang belum bisa memimpin dengan baik. Dia sering terlalu bersemangat dan teguh akan misi yang diembannya sehingga secara tidak sengaja dia memforsir orang lain seperti dia memforsir dirinya sendiri tanpa komunikasi yang jelas sehingga banyak orang merasa dirinya menakutkan. Tiktalah yang mengajarkan bagaimana berdiplomasi, mengajak seseorang ikut mengerti akan semangat Gajah Mada yang menggebu – gebu. Dia tidak loyal kepada pemerintahan Majapahit, tetapi kepada kerajaan Majapahit itu sendiri.

### C. Jayanegara

Nama	: Jayanagara
Panggilan	: Jayanagara, Sri Baginda, Kala Gemet menjadi julukan oleh para antipatinya yang berarti penjahat yang lemah, ketika masa pemerintahannya dia bergelar Sri Maharaja Wiralandagopala Sri Sundarapandya Dewa Adhiswara.
Archetype	: Hero
Umur	: 24 tahun
Jenis Kelamin	: Laki - laki
Kepribadian	: <i>Sarcasm / charming</i> (tukang sindir, bisa memanfaatkan karismanya untuk mencapai tujuan), perayu, <i>self centered</i> , kekanakan.
Pekerjaan	: Raja kedua Majapahit menggantikan Raden Wijaya.
Keahlian	: Mengancam orang melakukan kehendaknya.
Yang disukai	: Majapahit, wanita, bersenang senang, berkumpul bersama orang banyak
Yang tidak disukai	: Kesendirian, ketidakamanan, ancaman kepada orang – orang yang disayangnya
Keluarga	: Anak dari Raden Wijaya dan Dyah Dara Petak (Indreswari).
Tempat tinggal	: Kotaraja
Lingkungan Tumbuh:	Sejak lahir hidup di lingkungan istana yang penuh persaingan. Ibunya yang sangat dia cintai pun pergi

- sewaktu dia masih kecil dan menjadi penyebab dia mengidap *oedipus complex* saat ini.
- Kekurangan : Sifatnya yang kekanakan, kadang mengabaikan kewajibannya sebagai raja, tidak peduli dengan pencitraan diri sehingga banyak yang salah paham kepadanya.
- Kelebihan : Memiliki karisma yang tinggi untuk membawahi orang – orang penting, punya bakat di bidang seni walau tidak terlalu disorot.
- Status finansial : Tinggi, sebagai orang teratas di Majapahit pada masa itu.
- Karakteristik vokal : Suara pria yang terkesan lebih muda dari umut aslinya, range vocal tenor, berapi api penuh semangat saat berbicara, sewaktu dia mengancam beberapa orang untuk melakukan sesuatu sesuai kehendaknya suaranya semakin terdengar manis dan *playfull*.

Sinopsis yang berhubungan dengan cerita :

Masa kecil Jayanegara penuh dengan konflik yang menjadi dampak akan peristiwa perebutan permaisuri Raden Wijaya sebelum dia lahir. Banyak orang yang tidak suka akan dia dan ibunya, membuat Jayanegara kesepian di masa kecilnya dan hanya mengenal sosok Ibu yang baik hati. Hal tersebut membuatnya mencari sosok sang ibu di setiap wanita yang ditemuinya. Dia mencintai rakyatnya namun karena tubuhnya yang lemah dan tidak bisa mengikuti sebagian besar event kerajaan banyak orang yang salah paham kepadanya.

#### **D. Ra Kuti**

- Nama : Ra Kuti, nama samaran Kagendra
- Panggilan : Ra Kuti, Kagendra, Boss.
- Archetype : Hero
- Umur : 33 tahun
- Jenis Kelamin : Laki - laki

- Kepribadian : *Diplomatic / helpful* (suka menolong, punya jiwa keadilan yang kuat), *humble*, menyenangkan, namun menyimpan taktik di balik segala perbuatannya, oportunist.
- Pekerjaan : Kepala pasukan pemberontak, sewaktu menyamar dia berlaku sebagai gelandangan.
- Keahlian : Beladiri menggunakan senjata ringan dan cepat seperti keris. Mengamati sifat seseorang.
- Yang disukai : Memanfaatkan orang lain, revolusi.
- Yang tidak disukai : Orang bodoh, pasif, ketidak berdayaan.
- Keluarga : Tidak diketahui
- Tempat tinggal : Pinggiran Kotaraja
- Lingkungan Tumbuh : Tidak diketahui
- Kekurangan : Tidak dapat menaruh kepercayaan kepada orang lain sepenuhnya.
- Kelebihan : Mampu memanipulasi emosi sendiri dan orang lain, selalu melihat kesempatan dalam keadaan apapun, fasih berbicara dengan kalangan manapun, bertanggung jawab.
- Status finansial : Rendah secara individu, finansialnya diakomodasikan untuk keberlangsungan hidup pasukan pemberontak.
- Karakteristik vokal : Suara pria yang terkesan lebih muda dari umur aslinya, range vocal bass, terkesan santai saat berbicara, tipe suara seorang kakak yang baik, namun mampu membawa berbagai emosi dengan fasih tanpa terdengar dibuat buat.

Sinopsis yang berhubungan dengan cerita :

Dia adalah kepala pasukan pemberontak yang terlihat cukup bersahabat, memiliki wajah sebagai pemuda baik hati yang lemah, padahal dia selalu memperhatikan setiap perbuatan yang dia lakukan dan dengan tepat melakukan strategi untuk memanipulasi orang lain. Kemampuan diplomatic yang luar biasa sehingga bisa mengumpulkan orang – orang dengan berbagai visi untuk membantunya melaksanakan pemberontakan. Dia tidak suka dengan pemerintahan Jayanegara itu sendiri, selain ingin membalaskan dendam rekannya, Ra Semi, Ra Kuti

merupakan salah satu dari sekian banyak orang yang menganggap Jayanegara tidak kompeten.

#### **4.5.2.2 Visualisasi Karakter**

Setelah menjabarkan deskripsi karakter selanjutnya dilakukanlah beberapa upaya memvisualkan karakter tersebut. Untuk mendukung konsep Romantic Reimagination, maka perlu adanya elemen-elemen visual yang mampu membangun suasana romantis dan simulatif sehingga membangkitkan rasa penasaran akan karakter di dalamnya. Implementasi hal tersebut dapat diterapkan dengan menggunakan beberapa cara, antara lain:

##### **A. Gaya gambar**

Dalam *Focus Group Discussion* yang dilakukan pada 29 September 2013, para responden memberikan eksisting karakter berupa karakter animasi Jepang yang menggunakan gaya gambar manga, sehingga dapat dilihat kedekatan target konsumen dengan gaya gambar manga ini.

Gaya gambar mengikuti trend pasar yang cocok dengan tema romantic namun tetap dengan aroma Indigenous yang secara visual diwujudkan dalam kostum dan properti. Secara spesifik dipilih gaya gambar manga bishounen karena selain menjawab keinginan pasar, penulis menilai gaya gambar ini paling tepat mempresentasikan tema romantis di dalam karakter tersebut.

##### **B. Kostum**

Selain menggunakan gaya gambar dengan mengadaptasi ekspresi dan gestur orang Indonesia, kostum juga menunjukkan peran besar dalam menonjolkan identitas budaya bangsa, budaya Majapahit khususnya. Beberapa sumber mencoba memvisualkan dari peninggalan arca yang ada menjadi sebuah bentukan kostum pada masa kerajaan Majapahit<sup>37</sup>. Berikut adalah penjabarannya.

---

<sup>37</sup> drg. Bambang Samodra, Upabhoga, puriMajapahit.wordpress.com

### Mahabhusana Wilwatiktapura

Mahabhusana Wilwatiktapura adalah busana kebesaran raja dan permaisuri kerajaan Majapahit. Raja dan kaum bangsawan mengenakan kain bergambar bunga yang tipis untuk menutupi bagian atas tubuh. Menggunakan ikat pinggang emas dan anting – anting emas. Rambut Raja disanggul di atas kepala. Dia mengenakan lonceng emas, jubah sutra dan sepatu kulit.



Gambar 4.7-4.8 Mahabhusana Rajakaputran Wilwatiktapura dan kesamaan pada arca ([puriMajapahit.wordpress.com](http://puriMajapahit.wordpress.com))

Tabel 4.5 Kelengkapan Mahabhusana Rajakaputran Wilwatiktapura

Kiritamukuta (tutup gelung dan bukasri)	Gelangkana
Sumping	Kalpika
Kundala	Binggel
Kalung	Nuputa
Upawita	Sampet Sutra
Udarabandha	Kampuh Sutra
Kendit Kemer Uncal	Sinjang Sutra
Kalibandha	Sabuk Sutra
Kilatbahu	Sasampur Sutra

Gambaran	
----------	--



Gambar 4.9-4.10 Mahabusana Rajakaputran Wilwatikta dan kesamaan pada arca  
(puriMajapahit.wordpress.com)

Tabel 4.6 Kelengkapan Mahabusana Rajakaputrian Wilwatikta

Kiritamukuta (tutup gelung dan bukasri)	Gelangkana
Sumping	Kalpika
Kundala	Binggel
Kalung	Nuputa
Upawita	Sampet Sutra
Udarabandha	Kampuh Sutra
Kendit Kemer Uncal	Sinjang Sutra
Kalibandha	Sabuk Sutra
Kilatbahu	Sasampur Sutra
Gambaran	Wastra Sutra
Karah	

### Bhusana Gagampang

Bhusana Gagampang adalah busana dengan perhiasan, hanya dipakai oleh para bangsawan selain raja dan permaisuri. Gadis muda menutupi tubuh mereka dengan kain katun dan mengenakan ikat pinggang sulam. Pria tubuh bagian atasnya tidak ditutupi kain, namun bagian bawah ditutupi dengan satu atau dua kain berbunga – bunga dan dikencangkan dengan kain tipis atau linen yang dikencangkan di sekitar perut.



Gambar 4.11 Relief Yang Menunjukkan Busana Rakyat Majapahit ([puriMajapahit.wordpress.com](http://puriMajapahit.wordpress.com))



Gambar 4.12-4.13 Bhusana Gagampang Putra dan Bhusana Gagampang Putri  
([puriMajapahit.wordpress.com](http://puriMajapahit.wordpress.com))

Tabel 4.7 Kelengkapan Bhusana Gagampang Putra

Gelung Cacandyan	Suweng
Kalung	Kilatbahu
Gelangkana	Binggel
Wedihan Gringsing	Sabuk Gringsing
Gambaran	

Tabel 4.8 Kelengkapan Bhusana Gagampang Putri

Gelung Kekendon	Suweng
Kalung	Gelangkana
Binggel	Kahin Gringsing dengan Sampir
Gambaran	

### Bhusana Gampang Basaja

Bhusana Gampang Basaja adalah busana rakyat biasa. Baik pria dan wanita tidak mengenakan penutup dada tetapi menggunakan sarung katun untuk menutupi bagian bawah tubuh mereka, ada juga yang mengatakan dada perempuan tertutup. Rambut mereka dibiarkan tergerai.



Gambar 4.14-4.15 Bhusana Gagampang Basaja (puriMajapahit.wordpress.com)

Busana - busana ini akan digambar sesuai dengan kebutuhan di dalam *game*, tidak mengambil apa adanya dari data yang ada karena kebenaran dari pakaian khas Majapahit sendiri masih diperdebatkan keabsahannya.

Eksplorasi kostum menjadi 3 jenis kostum dengan mengadaptasi pakaian secara tradisional Indonesia secara utuh, penggabungan unsur tradisional dengan pakaian asia timur (oriental), dan yang terakhir penggabungan unsur tradisional dengan pakaian bangsa barat (medieval).

Selanjutnya setiap karakter yang ada memerlukan elemen yang membuat diri mereka kontras satu sama lain, salah satunya adalah dengan pengaturan tone warna antar karakter. Seperti yang terjadi pada *visual novel* Tokimeki Memorial dan Hakuouki Shinsengumi Kitan.



Gambar 4.16 Ciri warna khas tiap karakter dalam game visual novel Hakuouki Shinsengumi Kitan.



Gambar 4.17 Ciri warna khas tiap karakter dalam game visual novel Tokimeki Memorial Girl's Side 3rd Story.

Selain itu, genre lain yang membutuhkan warna pembeda adalah *game fighting*, dimana tiap karakternya membutuhkan tingkat keunikan yang tinggi agar dapat kontras satu sama lain diantara banyak karakter yang dapat dipilih *player*. Dapat diambil contoh adalah *game fighting* Darkstalker dengan berbagai karakter berwarna warni dan hanya dengan mengingat tone warnanya saja *player* sudah familiar dengan karakter tersebut.



Gambar 4.18 Enam tokoh di dalam *game fighting* Darkstalker yang saling memiliki warna khas.

Walau karakternya memiliki warna khas masing – masing namun tetap ada satu pengikat agar *game* ini tidak saling menumpuk dan dapat selaras



Di dalam kostum terdapat elemen visual lainnya yang perlu didesain antara lain gaya rambut dan ekspresi para karakter. Setelah kostum terjabarkan, mulai dibentuklah bentukan ekspresi dan gaya rambut yang menyesuaikan dengan trend remaja saat ini. Kemudian dilakukan lagi pengembangan karakter dengan memakai metode yang sama dengan *game* berlatar budaya dan sejarah dalam mengembangkan karakternya. Sebagai contoh adalah gambar Okita Shouji pada *game* Hakuouki Shinsengumi Kitan dibandingkan dengan sebuah foto yang diperkirakan Okita Shouji yang asli. Secara visual dilakukan adaptasi yang sesuai dengan tampilan anak muda Jepang jaman sekarang dengan badan tinggi berisi serta rambut berponi dan berwarna coklat walau peninggalan sejarah memperlihatkan tipikal samurai yang kurus, setengah botak dan berambut hitam. Namun yang dipertahankan adalah personalitas dari Okita Shouji yang tercatat dalam catatan sejarah maupun rumor yang beredar di masyarakat.



Gambar 4.20-4.21 Orang yang diperkirakan Okita Souji dari dokumen sejarah (kiri) dan Okita Souji buatan Yone Kazuki dalam Hakuouki Shinsengumi Kitan (kanan)

### C. Animasi karakter

Animasi pada karakter dimaksudkan agar karakter semakin terasa hidup dan seperti berbicara langsung dengan *user*. Unsur simulasi akan lebih terasa

dibandingkan dengan preverensi asset *visual novel* klasik yang hanya berupa gambar diam saja.

Karena minimnya adegan action maka animasi karakter hanya sebatas animasi ketika karakter sedang berbicara baik berbicara kepada *player* maupun saling berdialog satu sama lain. Dalam animasi ini menggunakan teknik animasi flash dengan menggerakkan gambar 2D. Tampilan penganimasian bertujuan memperlihatkan proses percakapan dan gerakan kecil. Hasil animasi yang disasar adalah animasi sebuah aplikasi android bernama Mirai Clock dimana *user* dapat berinteraksi dengan karakter Mirai di dalam aplikasi tersebut. Ekspresi Mirai berubah sesuai dengan rangsangan apa yang diberikan oleh pengguna, dia dapat tersenyum, marah, sampai tersipu malu.



Gambar 4.22 penampang aplikasi Mirai Clock dan karakter yang beranimasi di dalamnya, Mirai.

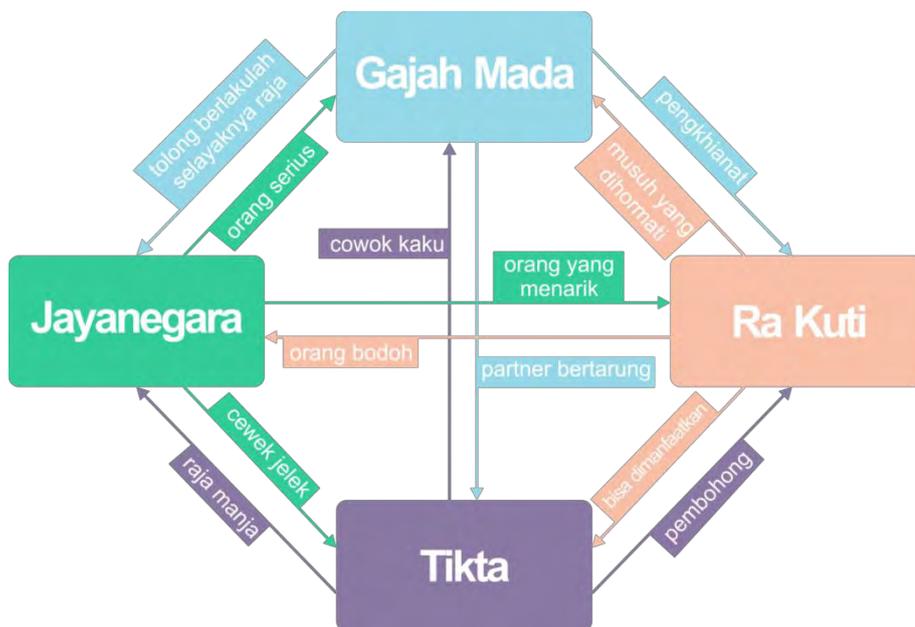
#### D. Fitur Simulasi

Fitur simulasi di sini merupakan fitur skinship pada karakter yang menambah perasaan simulasi, seperti kenyataan. Dimana *player* seolah – olah dapat menjabat tangan karakter, menepuk pundak bahkan mengusap dahi

mereka. Membuat karakter yang diambil dari tokoh – tokoh sejarah itu terasa semakin dekat dengan *user*.

#### 4.5.2.3 Segitiga Karakter

Berdasarkan penjabaran deskripsi karakter di atas, maka dapat dibuat sebuah kesimpulan akan hubungan antar karakter seperti apa. Berikut adalah bagan hubungan antara keempat karakter tersebut.



Gambar 4.23 Bagan Hubungan Emosional Antar Karakter

#### 4.5.2.4 Tahapan Karakter

Tahapan karakter di sini lebih mengutamakan pada tahapan karakter utama dimana terdapat fitur pengembangan sifat berdasarkan jalan cerita dan lingkungan yang dipilih oleh *user*. Seperti yang sudah dijelaskan di atas, bahwa kepribadian Tikta mengalami perkembangan seiring dengan berkembangnya cerita. Hal ini terjadi karena perkembangan karakter tikta yang awalnya hanyalah Intrapersonal menjadi Komunitas, dan lebih besar lagi, Kemanusiaan.

- Level 1 : Intrapersonal

Pada tahap intrapersonal kepribadian Tikta masih dasar dimana dia hanyalah seorang gadis tomboy, serampangan dan naif yang

ingin lepas dari ikatan orangtuanya walau hanya sebentar. Tahapan Intrapersonal ini dijabarkan pada Pupuh 2 di awal.

- Level 2 : Interpersonal

Interpersonal ditunjukkan pada akhir Pupuh 2 dan awal Pupuh 3. Karena terdapat interaksi dengan karakter (Gajah Mada, Jayanegara, Ra Kuti) maka kepribadian Tikta berkembang dengan berkembangnya lingkungan dimana dia berada. Para karakter memiliki tiga sifat basic yang berbeda – beda, yaitu Aggressive Direct, Sarcasm Charming dan Diplomatic Helpful. Tikta, yang bertemu karakter dengan kepribadian itu mulai beradaptasi dan membentuk fraktal dari kepribadian dasarnya. Berikut adalah fraktal kepribadian Tikta bila bertemu dengan ketiga karakter yang berbeda. Kepribadian ini baru diimplementasikan dalam cerita pada Pupuh 3.

*Tabel 4.9 Tabel Perbandingan Kepribadian Karakter Dan Perkembangan Kepribadian Karakter Tikta*

KARAKTER	KEPRIBADIAN KARAKTER	PERKEMBANGAN KEPRIBADIAN TIKTA
Gajah Mada	Aggresive Direct	Diplomatic Helpful
Jayanegara	Sarcasm Charming	Aggresive Direct
Ra Kuti	Diplomatic Helpful	Sarcasm Charming

- Level 3 : Tim

Pada tahap tim, Tikta mulai mendalami tidak hanya kepentingan dirinya dan karakter saja, namun juga orang – orang dalam lingkungannya dalam jumlah yang masih sedikit. Akhir cerita pada pupuh 3 memperlihatkan intensi tokoh utama ke dalam Tim.

- Level 4 : Komunitas

Tahap Komunitas mulai ditunjukkan pada saat Pupuh 4 dimulai, ketika kejadian perang pemberontakan berlangsung. Di sini mulai ditunjukkan ideologi antara komunitas, perang nilai benar dan salah dari masing – masing pihak dan Tikta pun ikut mempertahankan apa yang dia anggap benar, berdasarkan

percabangan cerita yang dia dapat dia mendapat pilihan untuk membela keluarga kerajaan, membantu pasukan Bhayangkara mempertahankan Kotaraja, atau bersama Ra Kuti menumpas keburukan pemerintahan Majapahit pada masa itu.

- Level 5 : Kemanusiaan  
Tidak pernah mencapai tahapan ini karena pada dasarnya cerita *game* ini menceritakan tentang perang saudara, kepentingan beberapa pihak (bisa disebut komunitas) yang saling memiliki pandangan ideologinya masing - masing sehingga Tikta pun tidak mempunyai motivasi sebesar kepentingan bagi kemanusiaan.

## 4.6 Proses Desain

### 4.6.1 Tikta

Eksisting karakter serupa dalam media hiburan yang memiliki kedekatan sifat dengan karakter Tikta adalah Winry Rockbell dari *Fullmetal Alchemist*, Korra dari *Avatar : The Legend of Korra*, dan Yuffie dari *Final Fantasy 7*.



Gambar 4.24-4.26 Winry Rockbell (*Fullmetal Alchemist*), Korra (*Avatar : The Legend of Korra*), Yuffie (*Final Fantasy 7*)

Berikut adalah spesifikasi lain akan gestur dan bentukan visual karakter Tikta.

- Bentuk tubuh : Tegap, bertubuh bagus, berpakaian simple, rambut terikat.  
Tampang serius, tidak terlalu imut.
- Pose Khas : Mengepalkan tangan dan berkacak pinggang
- Gestur : Dada membusung bangga, berjalan tegap dan badan lentur yang cocok untuk jurus bela diri yang mengandalkan kecepatan.

Tanda khusus dalam tubuh : Tidak ada tanda tertentu.

Tone Warna : Tikta adalah karakter yang memiliki ambisi tinggi akan kebebasannya. Dia ingin mandiri dari kekangan sang ayah, walau dia berapi – api tetapi masih ada rasa kebenaran yang membuatnya tidak bertindak serampangan. Oleh karena itulah dipilih warna utama ungu yang menggabungkan energi dari warna merah dan stabilitas dari warna biru. Ungu juga melambangkan kekuatan, ambisi, kebebasan dan kehormatan.



*Gambar 4.27 Preliminary Sketch karakter Tikta*

#### **4.6.2. Gajah Mada**

Eksisting karakter serupa dalam media hiburan yang memiliki kedekatan sifat dengan karakter Gajah Mada adalah Hijikata Tousei dari *game* Hakuouki Shinsengumi Kitan, Smoker dari One Piece, dan Gilgamesh dari Fate Stay Night.



Gambar 4.28-4.30 karakter Hijikata Tousei (Hakuouki Shinsengumi Kitan) Smoker (One Piece) dan Gilgamesh (Fate Stay Night)

Eksisting peninggalan sejarah berupa beberapa Arca dan lukisan yang menggambarkan rupa Gajah Mada sesuai dengan bukti sejarah. Walau bentuk visual ini masih dipertanyakan validasinya namun banyak media hiburan maupun formal yang menggunakan image gajah mada yang gemuk, berbibir besar dan memiliki pipi yang penuh ini.



Gambar 4.31-4.33 Variasi Portrait Gajahmada Dari Lukisan Kontemporer, Artifak Terakota, Patung Modern (id.wikipedia.org)

Berikut adalah spesifikasi lain akan gestur dan bentukan visual karakter Gajah Mada.

- Bentuk tubuh : Tegap, Berotot. Berambut panjang.
- Pose Khas : Mengepalkan tangan dan berkacak pinggang
- Gestur : Berjalan tegap, berkesan berat dan mendominasi setiap kali dia lewat.

Tanda khusus dalam tubuh : Tidak ada yang lebih menonjol daripada bekas luka sabetan yang mengering di sekujur tubuhnya, tanda dia telah berlatih keras dan berkali kali berada di pertarungan.

**Tone Warna** : Biru dipilih sebagai warna utama untuk karakter Gajah Mada. Warna biru melambangkan stabilitas, loyalitas, kebijaksanaan, percaya diri. Walau melambangkan kekuatan, integritas dan keseriusan, dilain pihak warna ini juga melambangkan kelembutan dan pengertian. Hal tersebut sesuai dengan karakter Gajah Mada yang dibalik sifat keras dan seriusnya akan tugas dan kesetiaannya akan Majapahit, dia memiliki sifat lembut yang tidak bisa dilihat semua orang.



*Gambar 4.34 Preliminary Sketch karakter Gajah Mada*

#### **4.6.3 Jayanegara**

Eksisting karakter serupa dalam media hiburan yang memiliki kedekatan sifat dengan karakter Jayanegara adalah Alois Trancy dari Kuroshitsuji dan Okita Souji dari Hakuouki.



Gambar 4.35 – 4.36 karakter Alois Trancy (Kuroshitsuji) dan Okita Souji (Hakuouki)

Eksisting peninggalan sejarah, lukisan yang menggambarkan rupa Jayanegara karya seorang ilustrator tak dikenal.



Gambar 4.37 Variasi rupa Jayanegara

Berikut adalah spesifikasi lain akan gestur dan bentuk visual karakter Jayanegara.

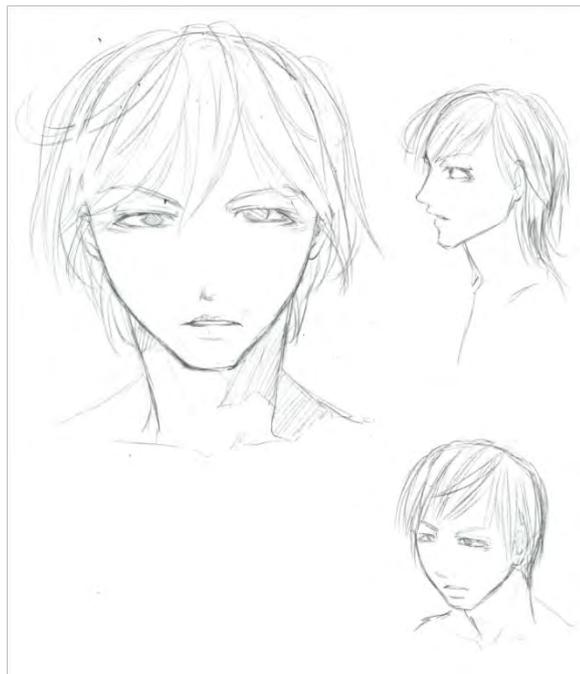
Bentuk tubuh : Bertubuh kecil, baby-face, penampilan rapi.

Pose Khas : Bertopang dagu.

Gestur : Berjalan dengan santai dimana saja, sampai dikatakan kekanakan dan tidak pantas menjabat sebagai maharaja.

Tanda khusus dalam tubuh : Perhiasan emas dan mahkota maharaja yang selalu dipakainya.

Tone Warna : Untuk karakter Jayanegara dipilih warna hijau sebagai tone warna utama. Jayanegara adalah karakter yang flamboyan, berambisi besar sampai menimbulkan keserakahan yang kekanak – kanakan, beberapa orang menganggapnya pengecut dan jahat walau sebenarnya dia mengharapkan kerajaannya yang pada saat itu terpecah belah menjadi satu kembali. Sifat ini sesuai dengan warna hijau yang biasa dikaitkan dengan uang dan kekayaan, ambisi dan keserakahan, pengecut dan kurang pengalaman walau dilain sisi melambangkan harmoni, pertumbuhan, penyembuhan dan perlindungan.



Gambar 4.38 Preliminary Sketch karakter Jayanegara

#### 4.6.4 Ra Kuti

Eksisting karakter serupa dalam media hiburan yang memiliki kedekatan sifat dengan karakter Ra Kuti adalah Tsukitaci dari Karneval dan Sousuke Aizen dari Bleach.



Gambar 4.39 – 4.41 karakter Sousuke Aizen (*Bleach*) sebelum membelot, karakter Sousuke Aizen (*Bleach*) setelah membelot, dan Tukitachi (*Karneval*)

Eksisting peninggalan sejarah tidak ada yang menggambarkan rupa Ra Kuti secara spesifik, cerita pemberontakan Ra Kuti pun tidak tercatat dengan detail dalam Pararaton.

Berikut adalah spesifikasi lain akan gestur dan bentukan visual karakter Ra Kuti.

Bentuk tubuh : Pria paruh baya, misterius, murah senyum, pada saat tertentu terlihat licik. Cerdas dan karismatik.

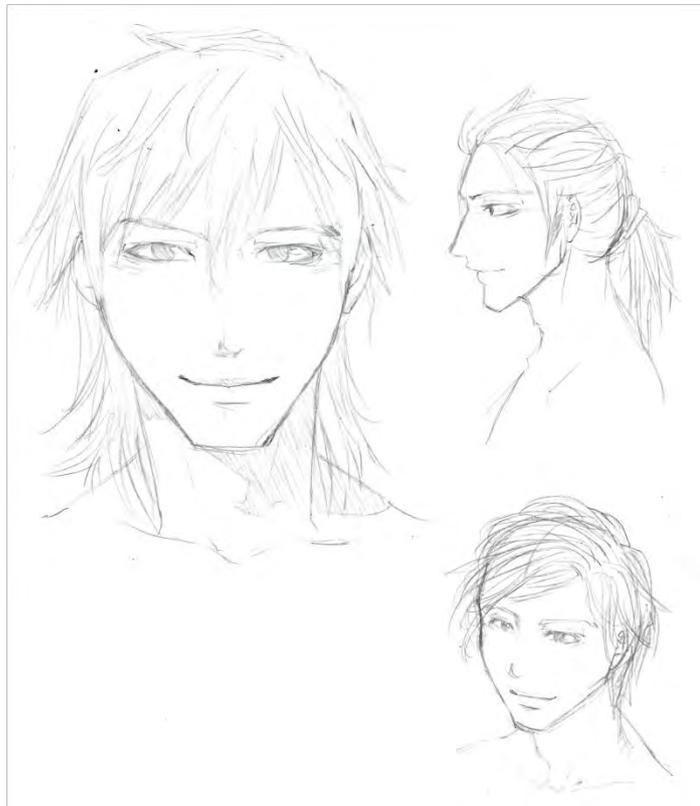
Pose Khas : Dada membusung percaya diri.

Gestur : Tegap, namun tidak menunjukkan sikap mendominasi.

Tanda khusus dalam tubuh : Tubuhnya yang tinggi dan besar.

Tone Warna : Ra Kuti pada dasarnya adalah orang yang baik, namun karena dipenuhi dendam dan semua yang dia percayai

mulai runtuh, yang tersisa di dirinya hanyalah dendam dan ambisi untuk mengungkap kebohongan dan kebobrokan pemerintahan Majapahit saat ini. Karena itulah warna merah menjadi pilihan warna utama untuk karakter ini. Merah adalah warna untuk api dan darah, memiliki asosiasi dengan peperangan, kekuatan, ketetapan hati, kemarahan. Walau begitu dilain pihak warna merah melambangkan cinta dan kerinduan.



*Gambar 4.42 Preliminary Sketch karakter Ra Kuti*

Berikut adalah preliminary design berupa rangkuman keseluruhan karakter yang ada agar dapat terlihat perbedaan sifat diantara mereka.



Gambar 4.43 Preliminary Design Keseluruhan Karakter

Dalam *game visual novel* ini juga diperlukan adanya bentukan karakter lain untuk melengkapi mini *game* in war simulation. Berikut adalah beberapa sketsanya.



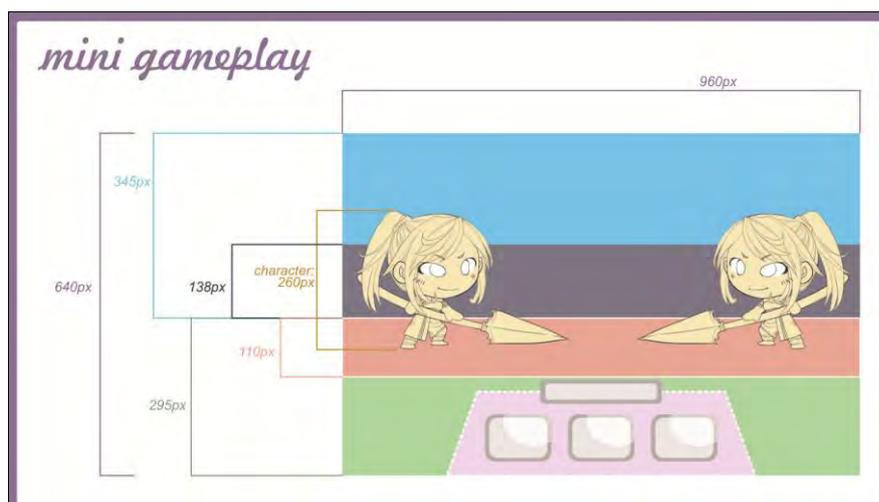
Gambar 4.44 Sketsa pilihan gaya gambar sprite in game war simulation



Gambar 4.45 Sketsa empat karakter utama In-Game war simulation



Gambar 4.46 Sketsa karakter sampingan In-Game war simulation



Gambar 4.47 mockup proporsi antara karakter dengan layar untuk war simulation.

*halaman ini sengaja dikosongkan*

## **BAB V**

### **IMPLEMENTASI DESAIN**

#### **5.1 Karakter**

Spesifikasi visual karakter yang akan digunakan adalah sebagai berikut:

- Gaya gambar: *Manga*, dengan konsep visual *bishounen*.
- Kostum: Sebisa mungkin mempertahankan unsur sejarah, namun akan diubah sesuai dengan moral dan selera pada saat ini. Menggunakan tone warna berbeda tiap karakter.
- Ekspresi: ekspresi dan raut wajah berdasarkan sifat, bukan bukti sejarah. Mengadaptasi trend masa kini baik dari gaya rambut maupun model yang digunakan.

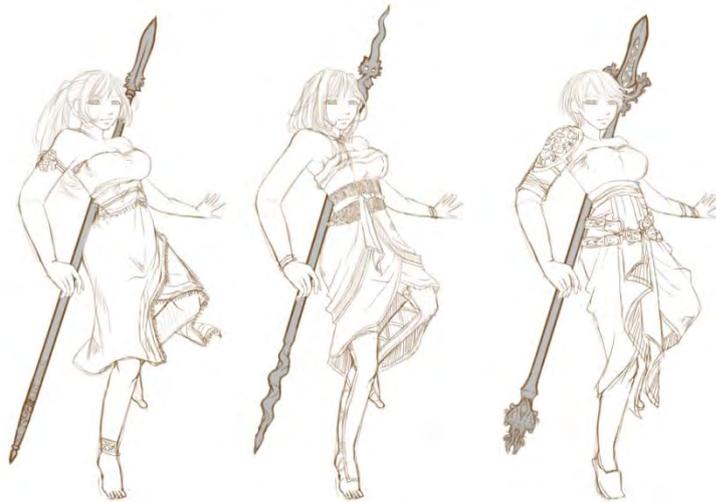
Berdasarkan spesifikasi karakter tersebut, maka jenis karakter yang dikerjakan ada dua, yaitu karakter *In-Game Visual novel* dan Karakter *In-Game War Simulation*. Elemen pembentuk karakter berupa bentukan kostum & aksesoris, batik, dan warna.

##### **5.1.1 Tokoh Utama**

Tokoh utama dalam *game visual novel* Tikta Kavya ini ada empat, yaitu Tikta sebagai tokoh utama wanita yang dimainkan player dan tiga karakter utama lainnya yaitu Gajah Mada, Ra Kuti dan Jayanegara.

###### **5.1.1.1 Tikta**

Tikta adalah seorang keturunan bangsawan yang sedang menyamar dan tidak terlalu peduli dengan darah bangsawannya tersebut. Karena itulah dia memakai jarik dengan wiru seperti rakyat jelata yang ringkas. Walau begitu dia tidak bisa melepas aksesoris peninggalan ibunya sehingga dia masih memakai gelang tangan dan kaki. Berikut adalah desain alternatif untuk karakter Tikta berdasarkan latar belakang dan kepribadiannya.



Gambar 5.2 alternatif karakter Tikta

Dari alternatif tersebut dipilih satu alternatif sesuai dengan selera audiens. Visualisasi fisik Tikta, seperti *hairstyle* rambut terikat, dan postur sedikit kekar, selain mengacu pada kepribadian karakter yang *tomboy*, juga didapat dari hasil eksisting karakter yang diusulkan audiens melalui *Focus Group Discussion*.



Gambar 5.1 referensi karakter Tikta

Dasar dari busana dan perhiasan yang dipakai Tikta diambil dari riset Drg. Bambang Samodra<sup>33</sup>, yakni busana rakyat biasa yang sederhana yang disebut *bhusana gampang basaja*. Berbagai ragam ornamental merujuk pada sumber pustaka *Indonesian Ornamental Design*<sup>34</sup> dan juga mengambil referensi dari artifak situs Trowulan dan perhiasan tradisional Jawa.

Aksesoris yang digunakan Tikta adalah Kelat Bahu dan Binggel. Kelat Bahu adalah sejenis perhiasan gelang yang dikenakan di lengan atas dekat bahu dan biasa digunakan oleh kaum bangsawan. Sedangkan Binggel adalah gelang kaki. Untuk aksesoris, diambil sebuah tema yaitu “bunga” yang menunjukkan sisi feminim dari karakter Tikta.

Pose yang memerlukan penelitian lebih jauh adalah pose bertarung atau pose Attack dimana dicari sebuah pose yang multi fungsi baik menggunakan senjata maupun tangan kosong sesuai dengan kebutuhan skenario. Dalam silat, kuda – kuda yang digunakan pada posisi siaga bisa diaplikasikan untuk kebutuhan baik menggunakan senjata maupun tidak, sehingga dicarilah posisi siaga khususnya dalam silat tombak untuk karakter Tikta. Untuk karakter lainnyapun akan digunakan kuda – kuda siaga untuk pose Attack dalam asset Visual Novel ini.

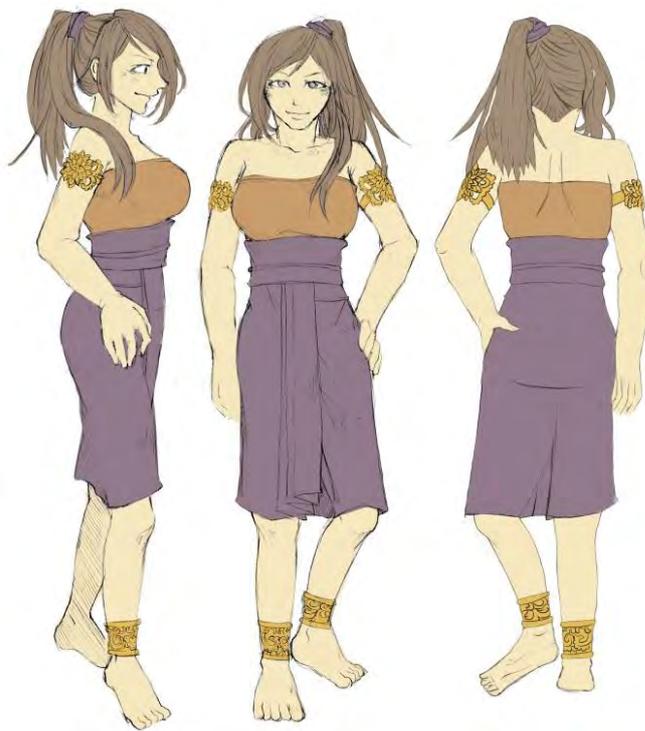
---

<sup>33</sup> Drg. Bambang Samodra, Upabhoga, purimajapahit.wordpress.com

<sup>34</sup> Pepin van Roojen, 1998, *Indonesian Ornamental Design*, Amsterdam, The Pepin Press



*Gambar 5.3 sketsa karakter Tikta dalam pose Normal (kiri), Attack (tengah) dan karakter Tikta Kecil (kanan)*



*Gambar 5.4 180° view karakter Tikta*



*Gambar 5.6 studi ekspresi karakter Tikta*



*Gambar 5.7 final design karakter Tikta dengan pose Normal (kiri) dan Attack (kanan)*

Motif batik yang dipakai oleh Tikta adalah motif Ceplok yang dikombinasikan dengan motif parang rusak di belakangnya. Motif parang rusak sebagai lambang motif ceplok kebangsawanan<sup>35</sup> yang tersembunyi dibalik sesuai dengan situasi Tikta yang ingin menyembunyikan status kebangsawanannya.



*Gambar 5.8 pola batik dan palet warna yang digunakan untuk karakter Tikta*

<sup>35</sup> Pepin van Roojen, 2001, *Batik Design, The Pepin Press*



*Gambar 5.9 final design karakter Tikta Kecil*

Palet warna Tikta Kecil dibuat serupa dengan palet Tikta dewasa yang masih didominasi warna ungu. Yang membedakan hanyalah warna baju dan kulit yang lebih muda, serta aksesoris kaki tikta yang bermotif kuncup bunga yang belum mekar.

	CMYK : 47-55-35-5 RGB : 144-122-137 HEX : #907A89		CMYK : 27-33-41-0 RGB : 190-167-150 HEX : #BEA796		CMYK : 4-7-28-0 RGB : 244-231-192 HEX : #F4E7C0
	CMYK : 23-40-67-2 RGB : 198-156-109 HEX : #C69C6D		CMYK : 33-58-67-15 RGB : 159-113-93 HEX : #9F715D		CMYK : 4-25-29-0 RGB : 241-197-174 HEX : #F1C5AE
	CMYK : 23-32-38-0 RGB : 200-172-155 HEX : #C8AC9B				
	CMYK : 11-24-79-0 RGB : 229-190-94 HEX : #E5BE5E				

*Gambar 5.10 palet warna yang digunakan untuk karakter Tikta Kecil*

### 5.1.1.2 Gajah Mada

Gajah Mada sebagai seorang prajurit Majapahit sangat peduli akan segala perilaku yang mendukung efektifitas kerjanya, termasuk caranya berpakaian. Dia memakai jarik dengan lipatan yang dipakai sebagai seragam semua prajurit, dengan sabuk Surya Majapahit terikat rapi di pinggang dan alas kaki yang sama seperti prajurit lainnya. Aksesoris yang dia gunakan dia anggap berguna untuk menangkal sabetan lawan. Untuk detail ukiran aksesoris yang dikenakan Gajah Mada menggunakan tema “kayu” yang mewakili personalitanya yang keras dan teguh namun kadang bisa menjadi rapuh. Seperti pada karakter Tikta, berikut adalah alternatif karakter Gajah Mada.



*Gambar 5.11 alternatif karakter Gajah Mada*

Dari alternatif yang ada dipilihlah satu desain yang mewakili selera audiens seperti yang telah dijelaskan pada bab empat. Rambut Gajah Mada yang panjang terurai mewakili image dan stereotype garang, perkasa, dan menyerupai pendekar. Demikian pula image fisik pada karakter-karakter anime eksisting yang diusulkan oleh audiens.

Menurut penelitian Drg. Bambang Samodra<sup>36</sup>, busana prajurit Majapahit pada masa itu hanya mengenakan cawat. Namun penulis merasa tampilan visual

<sup>36</sup> Drg. Bambang Samodra, Upabhoga, purimajapahit.wordpress.com

tersebut terasa kurang sesuai dengan tema romantis yang diangkat game Tikta Kavya ini sehingga perlu dilakukan perombakan seragam prajurit secara keseluruhan sebelum mendesain detail tampilan Gajah Mada.



*Gambar 5.12 referensi busana prajurit Majapahit*

Yang ingin diterapkan dalam perancangan seragam prajurit ini tidak lepas dari konsep *form follow function* dimana efektifitas bentuk pakaian untuk menjalankan tugas keprajuritan dengan nyaman menjadi prioritas utama.

Bentuk yang diambil adalah bentukan *bhusana gampang basaja* dimana panjang jarik hanya sebatas lutut sehingga memudahkan prajurit untuk berlari dan bergerak. Untuk kepentingan estetis lipatan jarik tradisional Jawa juga digunakan.



*Gambar 5.13 referensi busana prajurit Majapahit setelah desain ulang*

Alas kaki dibuat tidak seperti bentuk alas kaki gampanan yang dipakai oleh kaum bangsawan. Walau begitu mereka tetap memerlukan alas kaki untuk membantu menjaga kaki mereka dari luka yang tidak perlu. Karena itulah penulis memilih bentuk seperti sandal gladiator yang terikat kuat di sekitar betis agar kaki prajurit tetap terjaga tanpa perlu merasa khawatir bila alas kaki mereka terlepas ditengah peperangan.



*Gambar 5.14 referensi alas kaki prajurit Majapahit*

Yang terakhir adalah simbol yang hanya dipakai oleh prajurit majapahit yaitu ukiran Surya Majapahit yang disabukkan di pinggang sebagai identitas. Ukiran Surya Majapahit ini kurang lebih memiliki fungsi yang sama seperti lencana polisi pada saat ini.



*Gambar 5.15 referensi ukiran Surya Majapahit*

Spesifikasi desain seragam Prajurit Majapahit di atas akan digunakan untuk semua kalangan kecuali para Tumenggung yang secara pangkat memiliki posisi yang lebih tinggi dari prajurit biasa sehingga perombakan seragamnya masih menggunakan spesifikasi yang sama namun dengan detail yang berbeda. Selanjutnya akan dibahas detail bentuk visual untuk karakter Gajah Mada.

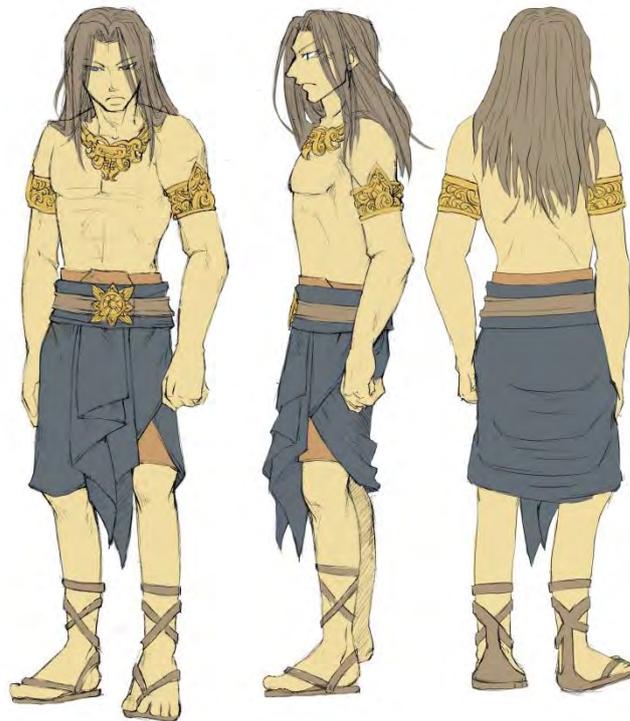
Berbagai bentuk perhiasan yang dipakai Gajahmada mengambil dari berbagai ukiran dan perhiasan logam peninggalan Majapahit. Walaupun Gajah Mada bukan berasal dari kalangan bangsawan, untuk menampilkan kedudukan tinggi sebagai bekel pemimpin satuan Bhayangkara, visualisasi Gajah Mada lebih mewah dari sekedar prajurit. Berikut adalah beberapa alternatif tampilan visual Gajah Mada.



*Gambar 5.16 referensi karakter Gajah Mada*



*Gambar 5.17 sketsa karakter Gajah Mada dalam pose Relaxed (kiri), Attack (tengah) dan Normal (kanan)*



*Gambar 5.18 180° view karakter Gajah Mada*



*Gambar 5.19 studi ekspresi karakter Gajah Mada*



*Gambar 5.20 final design karakter Gajah Mada dengan pose Attack (kiri), Relaxed (tengah) dan Normal (kanan)*

Motif batik yang dipakai oleh Gajah Mada dan semua prajurit bhayangkara lainnya adalah motif Banji yang banyak digunakan pada masa hindu-budha<sup>37</sup>. Motif banji melambangkan keteraturan dan keasrian sangat sesuai digunakan sebagai seragam prajurit elit bhayangkara yang menjaga kedamaian Majapahit pada masa itu.

<sup>37</sup> Pepin van Roojen, 2001, *Batik Design, The Pepin Press*



*Gambar 5.21 pola batik dan palet warna yang digunakan untuk karakter Gajah Mada*

### 5.1.1.3 Ra Kuti (Kagendra)

Ra Kuti yang pada masa ini adalah seseorang yang dalam masa pelarian dan sedang merencanakan pemberontakan merasa perlu untuk menyembunyikan identitasnya. Sehingga dia memakai jarik dengan wiru yang sama dengan rakyat biasa, tidak memakai perhiasan maupun lipatan baju yang mencolok. Pembuatan karakter Ra Kuti diasosiasikan dengan image “angin” yang tidak terlihat namun tiupannya dapat dirasakan. (JELASIN POSE)



*Gambar 5.22 referensi karakter Ra Kuti*

Busana Ra Kuti dibuat memiripi busana seorang resi dan rakyat jelata yang disebut juga *bhusana ciwara* dan *wedihan*<sup>38</sup>. Semenataara aksesoris pada Ra Kuti hanya berupa gelang dan sabuk kulit untuk menggambarkan kesederhanaannya.



Gambar 5.23 sketsa karakter Ra Kuti dalam pose Attack (kiri), Relaxed (tengah) dan Normal (kanan)



Gambar 5.24 sketsa karakter Ra Kuti Muda

<sup>38</sup> Drg. Bambang Samodra, Upabhoga, purimajapahit.wordpress.com



Gambar 5.25 180<sup>0</sup> view karakter Ra Kuti

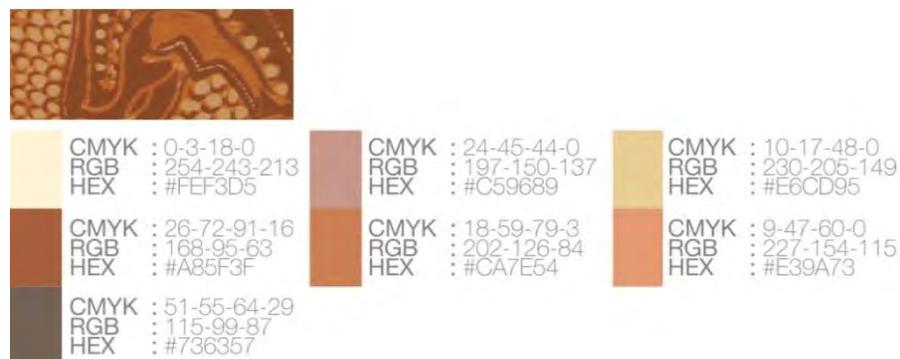


Gambar 5.26 studi ekspresi karakter Ra Kuti



*Gambar 5.27 final design karakter Ra Kuti dengan pose Relaxed (kiri), Normal (tengah) dan Attack (kanan)*

Motif batik yang dipakai oleh Ra Kuti adalah motif Semen yang mengangkat tema floral dan tumbuhan<sup>39</sup>. Merupakan motif yang biasa digunakan rakyat jelata pada masa itu, dipadu dengan palet warna yang sering dipakai oleh rakyat Majapahit pada saat itu sehingga membuat dirinya membur dan tidak mencolok.



*Gambar 5.28 pola batik dan palet warna yang digunakan untuk karakter Ra Kuti*

<sup>39</sup> Pepin van Roojen, 2001, *Batik Design, The Pepin Press*



*Gambar 5.29 final design karakter Ra Kuti Muda*

	CMYK : 51-56-64-29 RGB : 114-98-87 HEX : #726257		CMYK : 24-45-44-0 RGB : 197-150-137 HEX : #C59689		CMYK : 10-17-48-0 RGB : 230-205-149 HEX : #E6CD95
	CMYK : 10-9-22-0 RGB : 229-221-199 HEX : #E5DDC7		CMYK : 18-59-79-3 RGB : 202-126-84 HEX : #CA7E54		CMYK : 9-47-60-0 RGB : 227-154-115 HEX : #E39A73
	CMYK : 41-51-64-16 RGB : 144-118-98 HEX : #907662				
	CMYK : 11-24-79-0 RGB : 229-190-94 HEX : #E5BE5E				

*Gambar 5.30 pola batik dan palet warna yang digunakan untuk karakter Ra Kuti*

#### 5.1.1.4 Jayanegara

Jayanegara adalah Maharaja yang pesolek dan flamboyan, dia merasa sudah sewajarnya apabila seorang Raja tampil mencolok. Dengan jubah berwarna cerah yang menjuntai panjang dan tubuhnya yang penuh dengan aksesoris membuat tiap kali dia berjalan setiap orang akan mendengar bunyi perhiasan emas itu bergemerincing bersamaan dengan langkah kakinya.



Gambar 5.31 referensi karakter Jayanegara

Visualisasi busana yang dipakai oleh Jayanegara memiliki sumber tekstual dari Berita Cina dan riset busana kebesaran raja Drg. Bambang Samodra<sup>40</sup>. Perhiasannya juga berdasarkan koleksi museum Trowulan dan koleksi buku *Indonesian Ornamental Design*<sup>41</sup>.

Pada masa itu, Majapahit pun sudah memiliki teknologi patri logam yang memadai dan justru menjadi pionir berkembangnya perhiasan dan senjata logam

<sup>40</sup> Drg. Bambang Samodra, Upabhoga, purimajapahit.wordpress.com

<sup>41</sup> Pepin van Roojen, 1998, *Indonesian Ornamental Design*, Amsterdam, The Pepin Press

di pulau jawa dan nusantara<sup>42</sup>. Tidak salah bila artifak perhiasan pada jaman Majapahit memiliki bentuk yang beragam dan kompleks, terutama untuk perhiasan seorang raja. Tema aksesoris yang dipakai oleh Jayanegara adalah “ular” sehingga bentukannya mengacu kepada bentukan Naga Jawa yang berbentuk seperti ular raksasa yang dapat ditemui pada candi, gamelan maupun tokoh pewayangan Antaboga.



*Gambar 5.32 referensi ukiran ular naga jawa*

Adapun senjata keris yang dipegang raja merujuk pada buku *Pesona Tosan Aji*<sup>43</sup>. Keris dibedakan berdasarkan strata sosial penggunaanya dengan acuan dapur dan jumlah luk. Keris untuk petani disebut dapur kebo lenjer, keris untuk prajurit disebut dapur pasopati, sementara untuk bangsawan dan kasta ksatria disebut dapur sengkelat yang memiliki luk sebanyak 13.



*Gambar 5.33 referensi keris yang digunakan Jayanegara*

<sup>42</sup> Drs. Kusen, Drs. Timbul Haryono, M.Sc. , Drs. Edi Triharyantoro, “Seni Majapahit,” dalam Sartono Kartodirdjo dkk., 700 tahun Majapahit: Suatu Bunga Rampai (Surabaya: Dinas Pariwisata Daerah Propinsi Daerah Tingkat I Jawa Timur, 1993) h.253-257

<sup>43</sup> Wibawa, Prasida, 2008, *Pesona Tosan Aji*, Jakarta, Gramedia Pustaka Utama



Gambar 5.34 sketsa karakter Jayanegara dalam pose Normal (kiri), Relaxed (tengah) dan Attack (kanan)



Gambar 5.35 180<sup>0</sup> view karakter Jayanegara



Gambar 5.36 studi ekspresi karakter Jayanegara



*Gambar 5.37 final design karakter Jayanegara dengan pose Attack*

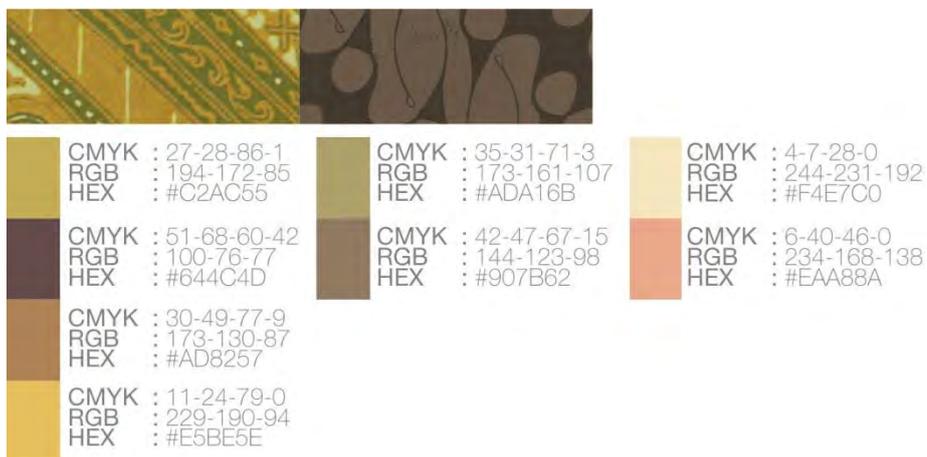


*Gambar 5.38 final design karakter Jayanegara dengan pose Normal*



Gambar 5.39 final design karakter Jayanegara dengan pose Relaxed

Motif batik yang dipakai oleh Jayanegara ada dua, yaitu sama – sama memakai motif garis miring dengan corak Udan Liris dan Parang Rusak, keduanya melambangkan status kebangsawanan<sup>44</sup>.



Gambar 5.40 pola batik dan palet warna yang digunakan untuk karakter Jayanegara

<sup>44</sup> Pepin van Roojen, 2001, *Batik Design, The Pepin Press*

### 5.1.2 Tokoh Pembantu

Para Tokoh pembantu ini memiliki status sosial dan peranan yang beragam. Berikut akan dibagi menurut status sosial para tokoh, yaitu Para Tumenggung, Penghuni Istana, Prajurit dan Rakyat.

#### 5.1.2.1 Para Tumenggung

Para Tumenggung ini merupakan pemimpin para divisi militer Majapahit pada masa itu yang turut serta dalam konflik pemberontakan, sebagaimana yang diceritakan dalam Kitab Pararaton dan dianalisa oleh Prof. DR. Slamet Muljana<sup>45</sup>. Kostum mereka diseragamkan dengan ikat pinggang berukiran hewan mistik, Makara sebagai simbol kekuatan lautan. Mereka juga memakai pola batik yang sama untuk menunjukkan pangkat mereka dalam kerajaan.

Visualisasi fisik dan penggolongan aketip tiap tumenggung sedikit mencontoh rupa para punakawan. Arketip fisik dari punakawan memiliki ragam yang unik, seperti semar yang memiliki sosok tua dan resi, petruk yang jangkung, bagong yang tambun, dan gareng yang cacat.



*Gambar 5.41 referensi pewayangan punakawan*

---

<sup>45</sup> Prof. DR. Slamet Muljana, 2005, Menuju Puncak Kemegahan: Sejarah Kerajaan Majapahit, Yogyakarta, LKiS Yogyakarta

#### 5.1.2.1.1 Pu Wila

Pu Wila adalah ayah Tikta yang keras. Dia hampir tidak pernah tersenyum dan bersifat kaku dan dingin dimanapun dia berada. Beliau adalah pemimpin divisi militer bernama Jalarananggana yang nantinya divisi tersebut akan mengkhianati pemerintahan Jayanegara. Spesialis divisi ini adalah bela diri menggunakan senjata. Pakaiannya selalu rapi karena beliau memiliki kebanggaan akan gelar dan jabatannya.



Gambar 5.42 sketsa karakter Pu Wila



Gambar 5.43 final design karakter Pu Wila



Gambar 5.44 pola batik dan palet warna yang digunakan untuk karakter Pu Wila

#### 5.1.2.1.2 Pu Braja

Pu Braja adalah orang yang temperamental, sangat membanggakan dirinya sebagai seorang bangsawan dan memiliki kecongkaan yang sepadan dengan rasa bangganya. Walau begitu dia adalah seorang pemimpin divisi militer

bernama Jalayuda yang sangat memihak politik istana. Tangannya yang besar merupakan lambang keahliannya dalam beladiri tangan kosong.



*Gambar 5.45 sketsa (kiri) dan final design karakter Pu Braja (kanan)*



	CMYK : 23-40-67-2 RGB : 198-156-109 HEX : #C69C6D		CMYK : 27-33-41-0 RGB : 190-167-150 HEX : #BEA796		CMYK : 4-7-28-0 RGB : 224-231-192 HEX : #F4E7C0
	CMYK : 47-55-35-5 RGB : 144-122-137 HEX : #907A89				CMYK : 6-44-52-0 RGB : 233-161-128 HEX : #E9A180
	CMYK : 11-24-79-0 RGB : 229-190-94 HEX : #E5BE5E				
	CMYK : 11-24-79-0 RGB : 229-190-94 HEX : #E5BE5E				

*Gambar 5.46 pola batik dan palet warna yang digunakan untuk karakter Pu Braja*

### 5.1.2.1.3 Pu Jaladi

Pu Jaladi yang tenang dan bijaksana ini adalah seorang tumenggung pemimpin divisi militer bernama Jalapati yang memilih bersifat netral dan tidak terlalu terombang ambing politik istana. Beliau adalah spesialis tenaga dalam dan unggul dalam ilmu kerisnya.



Gambar 5.47 sketsa (kiri) dan final design karakter Pu Jaladi (kanan)



Gambar 5.48 pola batik dan palet warna yang digunakan untuk karakter Pu Jaladi

### 5.1.2.2 Penghuni Istana

Penghuni istana adalah orang – orang yang hidup di dalam istana sehari – harinya, antara lain Dyah Gitarja dan dayangnya yang bernama Ayu. Jenis busana dyah gitarja mengambil *Mahabhusana Rajakaputrian Wilwatiktapura* dan *Bhusana Gagampang Putri*<sup>46</sup>.



Gambar 5.49 referensi karakter Dyah Gitarja dan Ayu

#### 5.1.2.2.1 Dyah Gitarja

Dyah Gitarja adalah adik beda ibu dari Jayanegara sang Maharaja. Walau begitu pembawaannya lebih tenang dan dewasa bila dibandingkan dengan kakaknya yang pesolek tersebut. Walau begitu dia ternyata sangat kekanakan terutama ketika menginginkan sesuatu dia tidak akan pernah melepaskannya.

Visualisasi Dyah Gitarja mengambil referensi dari arca ratu Tribhuwana Wijayatunggadewi, namun hanya sebatas referensi aksesoris yang dikenakan sesuai dengan statusnya sebagai kerabat raja saat itu.

<sup>46</sup> Drg. Bambang Samodra, Upabhoga, purimajapahit.wordpress.com



Gambar 5.50 sketsa karakter Dyah Gitarja



Gambar 5.51 final design karakter Dyah Gitarja



Gambar 5.52 pola batik dan palet warna yang digunakan untuk karakter Dyah Gitarja

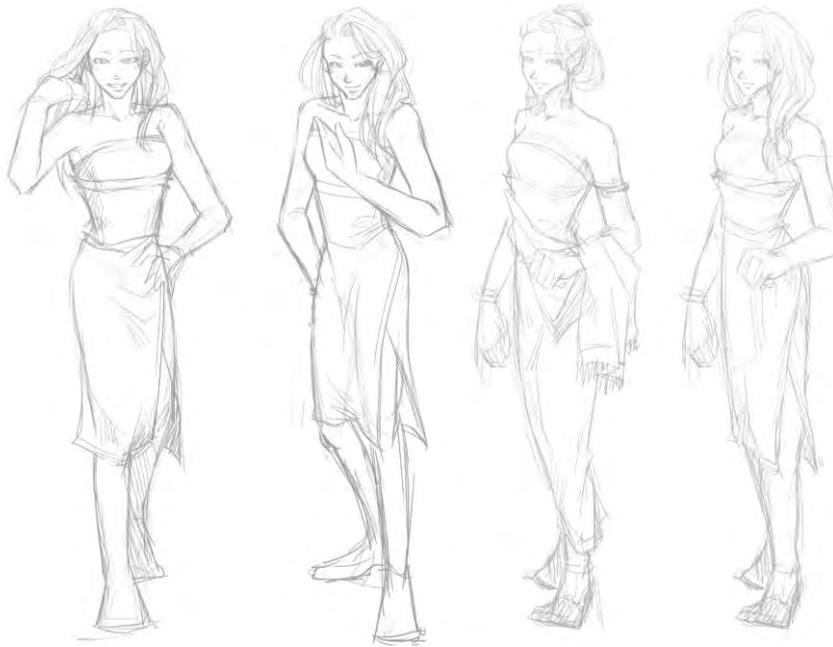
#### 5.1.2.2.2 Ayu

Ayu adalah seorang dayang pribadi Dyah Gitarja yang memiliki hubungan romansa dengan Yoga. Walau terlihat lemah lembut dan bertubuh kurus kecil, dia adalah salah satu mata – mata pemberontak yang menjadi mata dan telinga mereka di dalam istana. Perhiasan yang dipakai oleh digunakan oleh Ayu mengambil dari referensi *Indonesian Ornamental Design*<sup>47</sup>.

Dia memakai binggel dan gelangkana tanpa motif tertentu.

*Tambah scan aksesoris ayu*

<sup>47</sup> Pepin van Roojen, 1998, *Indonesian Ornamental Design*, Amsterdam, The Pepin Press



Gambar 5.53 sketsa karakter Ayu



Gambar 5.54 final design karakter Ayu



Gambar 5.55 pola batik dan palet warna yang digunakan untuk karakter Ayu

### 5.1.2.3 Prajurit

Seragam prajurit Majapahit adalah lipatan jarik ditengah yang khas, ikat pinggang dengan ukiran Surya Majapahit serta alas kaki yang hanya dimiliki oleh prajurit istana. Khusus untuk prajurit Bhayangkara yang dipimpin Gajah Mada menggunakan corak Banji untuk menunjukkan pangkat<sup>48</sup>.

Seperti yang dijelaskan pada subbab karakter Gajah Mada, prajurit Majapahit seharusnya memakai cawat<sup>49</sup>, namun untuk kepentingan visual game ini maka karakter prajurit memakai jarik. Selain itu cawat dikatakan sebagai pakaian pada saat pertempuran, jadi memungkinkan prajurit untuk memakai pakaian yang lebih banyak kain saat di dalam kotaraja. Penjelasan properti utama Prajurit Majapahit dapat dilihat pada subbab karakter Gajah Mada.

#### 5.1.2.3.1 Praba

Praba merupakan salah satu prajurit Bhayangkara, teman Gajah Mada dari kecil sehingga dia dapat bersikap santai di depan sahabatnya tersebut. Dia tidak terlalu kuat dalam pertarungan tangan kosong namun sangat ahli dalam menggunakan busur dan panah.

<sup>48</sup> Pepin van Roojen, 2001, *Batik Design, The Pepin Press*

<sup>49</sup> Drg. Bambang Samodra, Upabhoga, [purimajapahit.wordpress.com](http://purimajapahit.wordpress.com)



Gambar 5.56 sketsa karakter Praba



Gambar 5.57 final design karakter Praba



Gambar 5.58 pola batik dan palet warna yang digunakan untuk karakter Praba

#### 5.1.2.3.2 Yoga

Yoga adalah prajurit berpangkat rendah sekaligus anak semata wayang pasangan Abimana dan Garini, keluarga yang membantu Tikta selama dia berada di Kotaraja. Kekasih Ayu yang dia sendiri tidak paham sedang dimanfaatkan oleh wanita pujaan hatinya itu. Tampilannya sederhana dengan memakai rompi jahitan ibunya ketika Yoga berhasil menjadi prajurit kerajaan.



Gambar 5.59 sketsa karakter Yoga



*Gambar 5.60 final design karakter Yoga*



*Gambar 5.61 pola batik dan palet warna yang digunakan untuk karakter Yoga*

#### **5.1.2.4 Rakyat**

##### **5.1.2.4.1 Abimana**

Abimana adalah orang yang menolong Tikta mencapai ibukota. Keluarga kecilnya berulang kali ditolong oleh Pu Wila sehingga Abimana merasa memiliki hutang budi untuk merawat putri dari Pu Wila tersebut. Penarik gerobak sekaligus pedagang yang giat bekerja dan ramah.



*Gambar 5.62 sketsa (kiri) dan final design karakter Abimana (kanan)*



*Gambar 5.63 pola batik dan palet warna yang digunakan untuk karakter Abimana*

#### **5.1.2.4.2 Garini**

Garini adalah sosok ibu yang ideal. Baik hati, ramah, pintar melakukan berbagai kegiatan rumah tangga terutama memasak. Kadang dia menjual kue buaatannya ke para tetangga. Menggunakan ikatan kain panjang yang sederhana untuk membantunya bergerak sehari – hari.



Gambar 5.64 sketsa (kiri) dan final design karakter Garini (kanan)

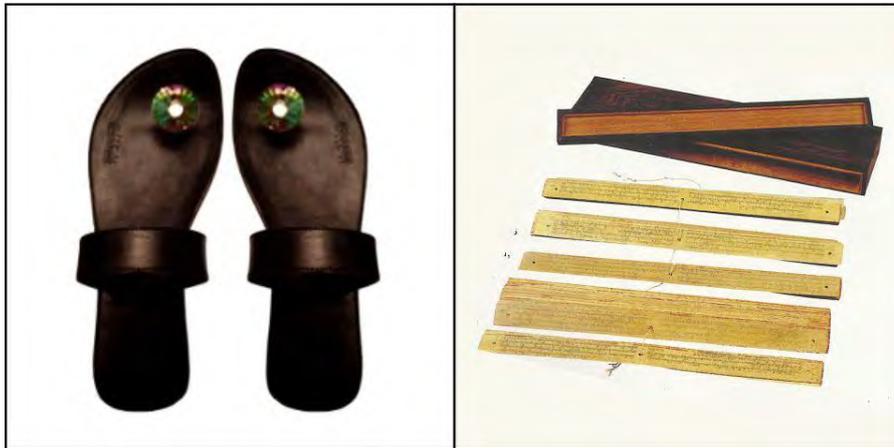


Gambar 5.65 pola batik dan palet warna yang digunakan untuk karakter Garini

#### 5.1.2.4.3 Panitia

Panitia ini adalah orang pintar yang bisa baca tulis yang mencatat dan memberikan pengumuman, dimana pada saat itu hanya orang – orang tertentu yang memiliki kemampuan tersebut. Namun karena itulah dia menjadi congkak dan memandang rendah orang lain. Memiliki masalah dengan rambut,

berpakaian sopan dengan memakai alas kaki paduka dan rompi dengan hiasan benang emas.



*Gambar 5.66 referensi karakter Panitia*



*Gambar 5.67 sketsa (kiri) dan final design karakter Panitia (kanan)*



*Gambar 5.68 pola batik dan palet warna yang digunakan untuk karakter Panitia*

#### 5.1.2.4.4 Maling

Karakter ini adalah karakter pembantu yang hanya muncul sekali yang mempertemukan Tikta dengan Ra Kuti dan Gajah Mada.



*Gambar 5.69 sketsa (kiri) dan final design karakter Maling (kanan)*

### 5.1.3 Karakter In-Game War Simulation



Gambar 5.70 final design karakter pembantu dalam War Simulation meliputi Maling (kiri), Ayu (tengah) dan Peserta Caitra (kanan)



Gambar 5.71 final design karakter utama dalam War Simulation meliputi Jayanegara (kiri), Ra Kuti (tengah) dan Gajah Mada (kanan)



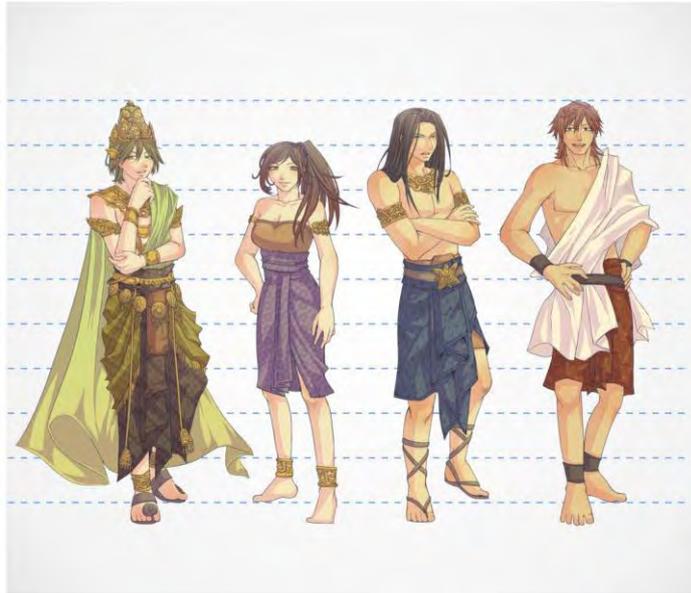
*Gambar 5.72 final design karakter Tikta dalam War Simulation*

#### **5.1.4 Proporsi Antar Karakter**

Berikut adalah perbandingan tinggi antar karakter yang sudah dijabarkan sebelumnya.



*Gambar 5.73 proporsi keseluruhan karakter*



*Gambar 5.74 proporsi antar karakter utama*



*Gambar 5.75 proporsi antar karakter utama dalam War Simulation*



*Gambar 5.76 proporsi antar karakter pembantu dalam War Simulation*

## 5.2 Teknik Animasi

Animasi menggunakan animasi flash, dimana pada *In-Game Visual novel* animasi terbatas hanya pada raut wajah dan kibaran rambut. Animasi seluruh tubuh akan dimunculkan pada saat *cutscene* dan mode *War Simulation*. Berikut adalah pemecahan anggota tubuh karakter sehingga karakter tersebut dapat dianimasikan menggunakan teknik animasi flash.



Gambar 5.77 pemecahan anggota tubuh pada karakter *In-Game Visual novel* dari karakter Tikta

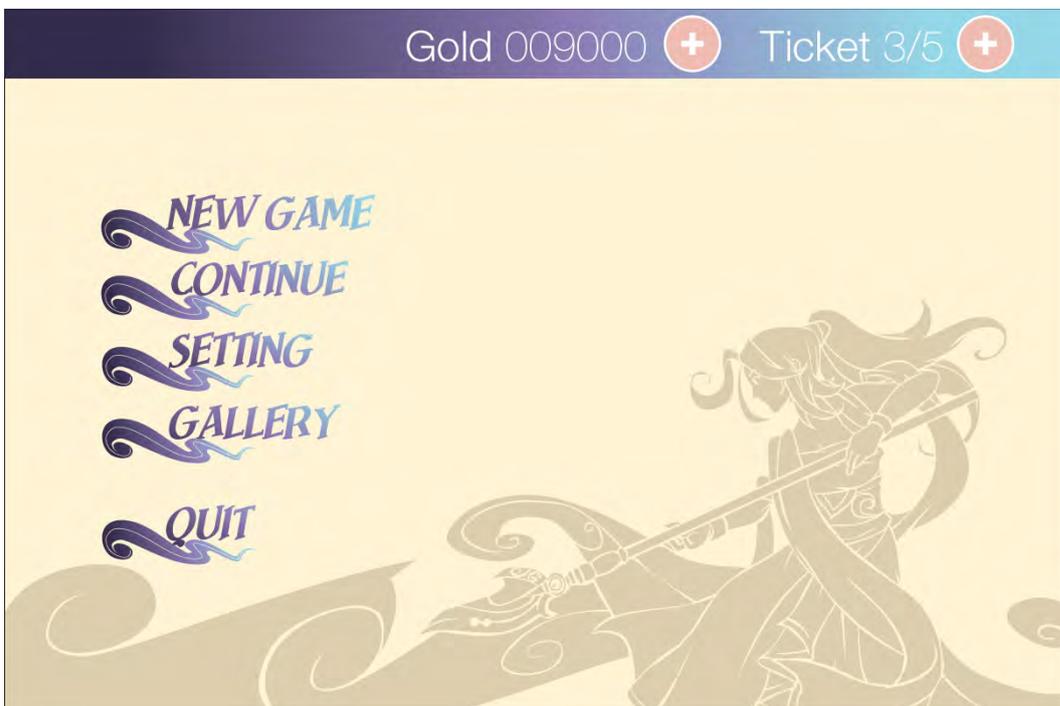


Gambar 5.78 pemecahan anggota tubuh pada karakter *In-Game War Simulation* dari karakter Tikta

### 5.3 Mockup Gameplay



Gambar 5.79 mockup halaman depan



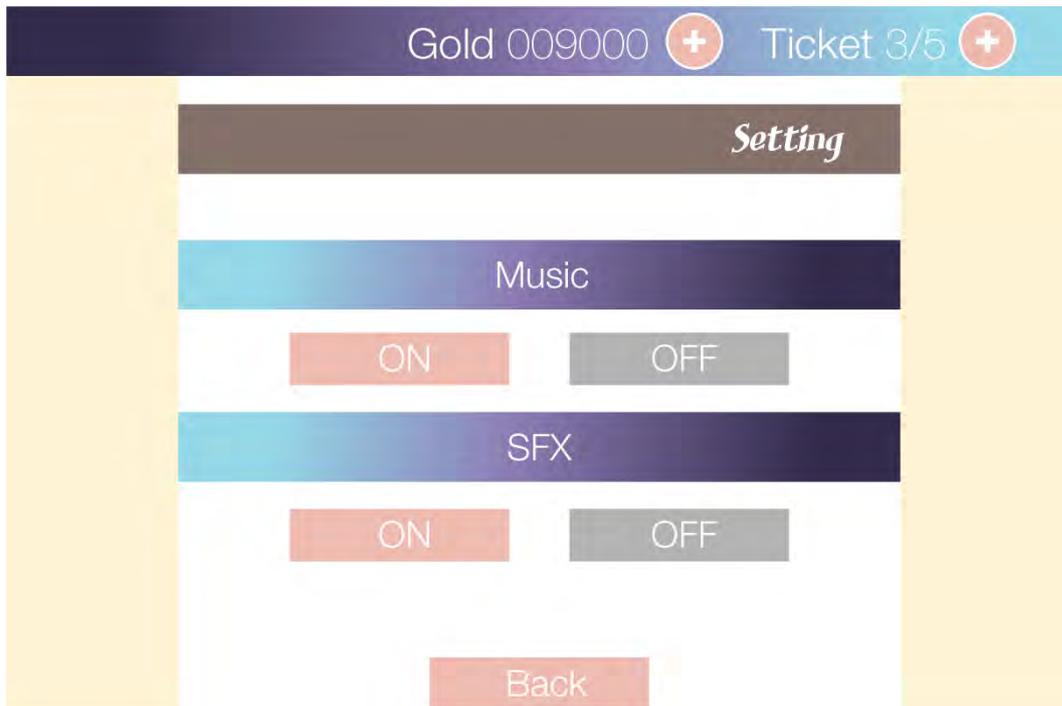
Gambar 5.80 mockup menu utama



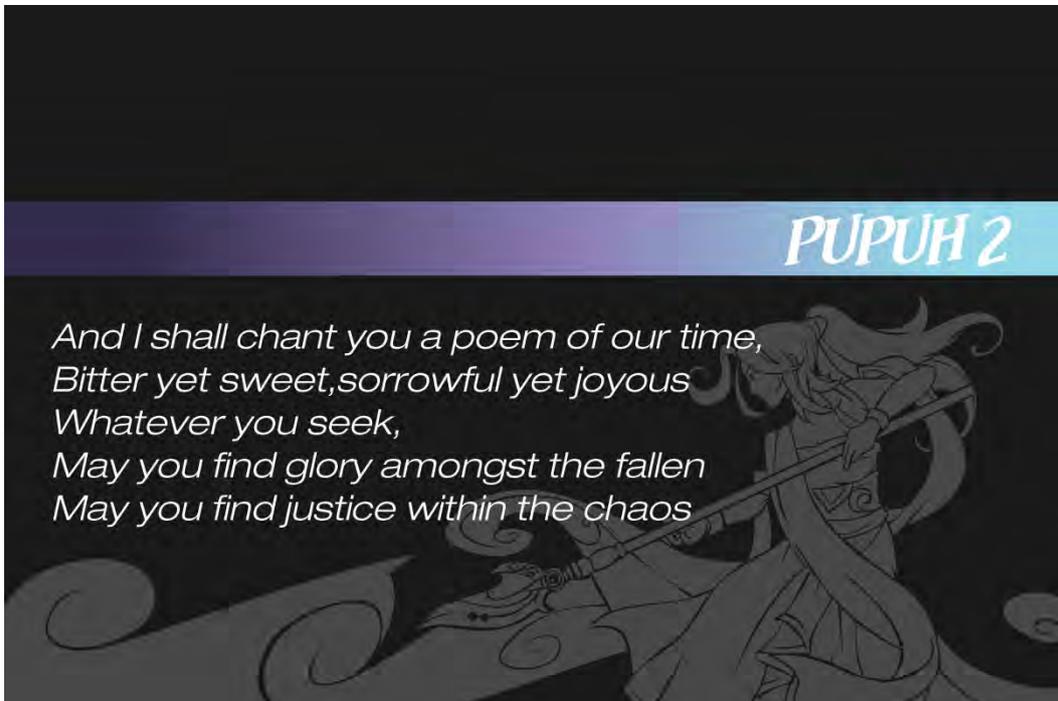
Gambar 5.81 mockup menu manajemen data



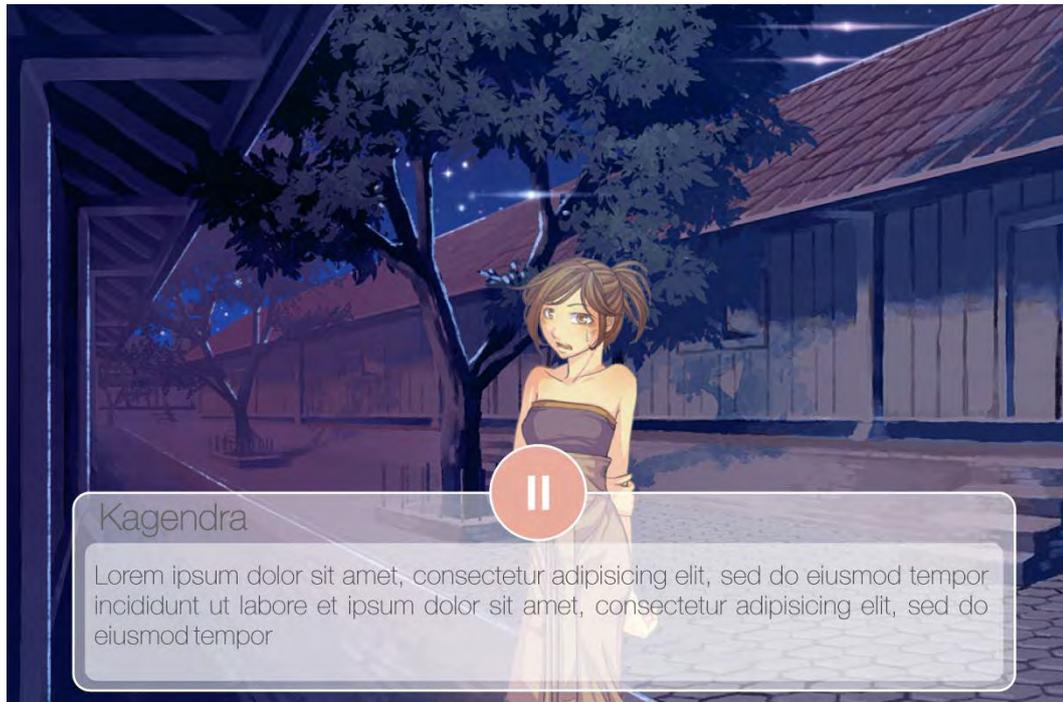
Gambar 5.82 mockup menu gallery



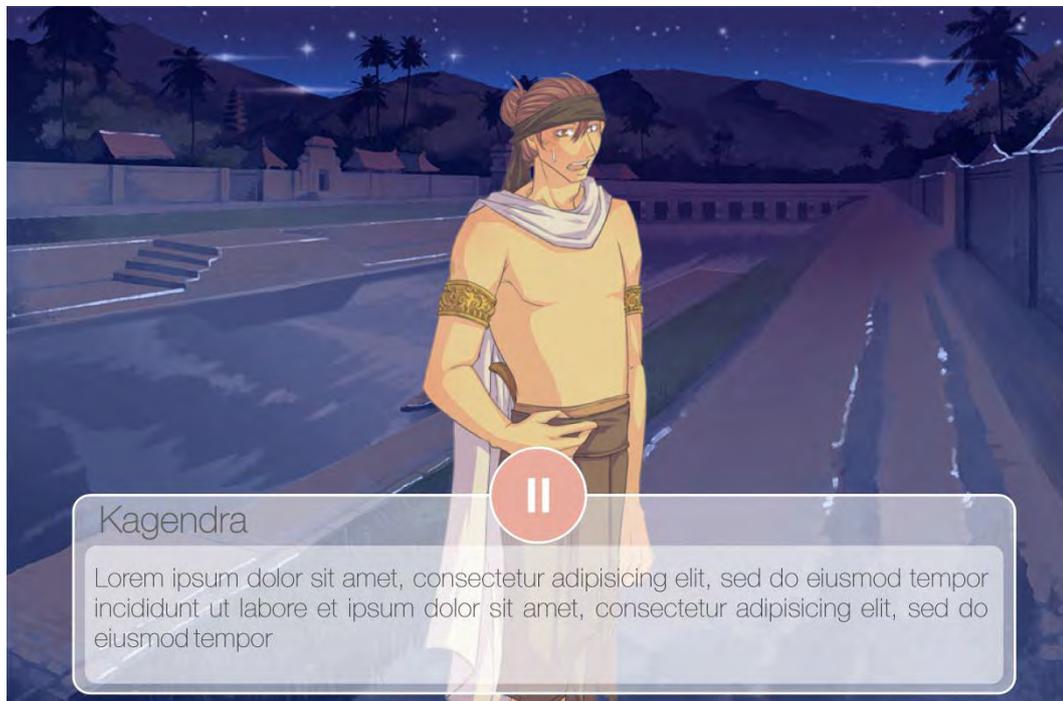
Gambar 5.83 mockup menu setting



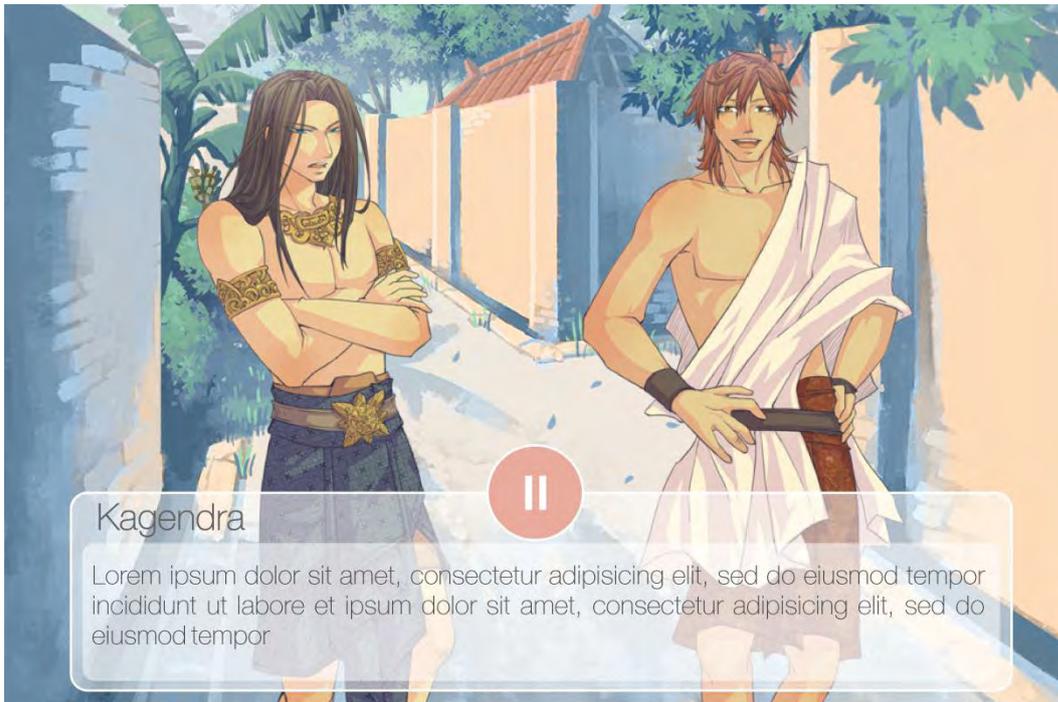
Gambar 5.84 mockup halaman pemisah chapter



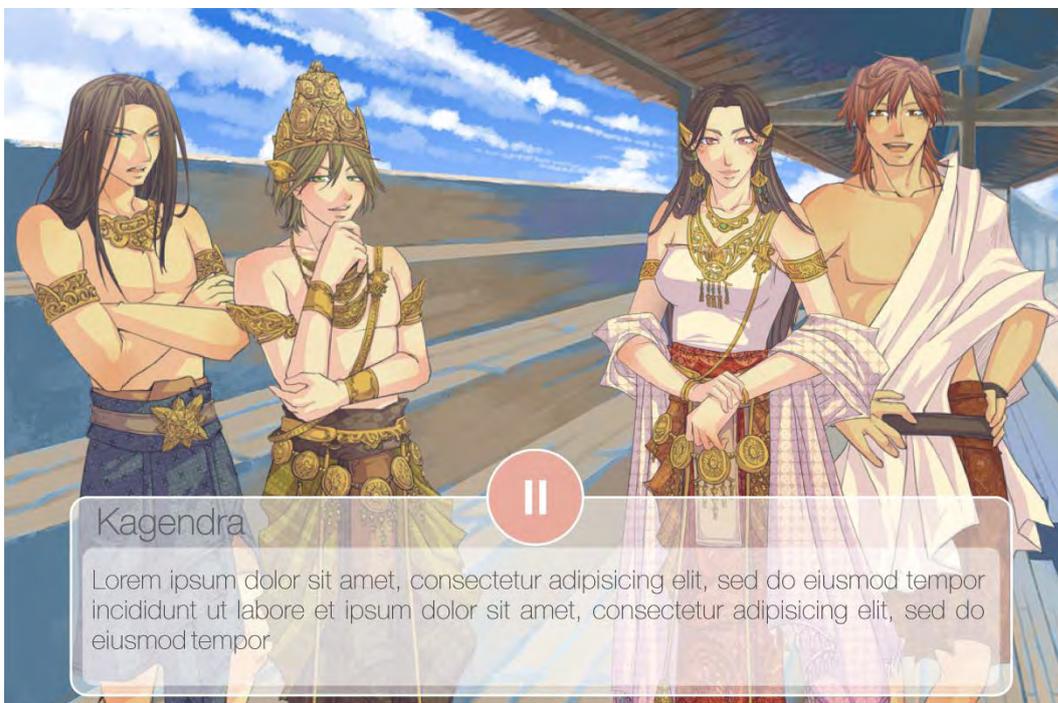
*Gambar 5.85 mockup dialog karakter Tikta*



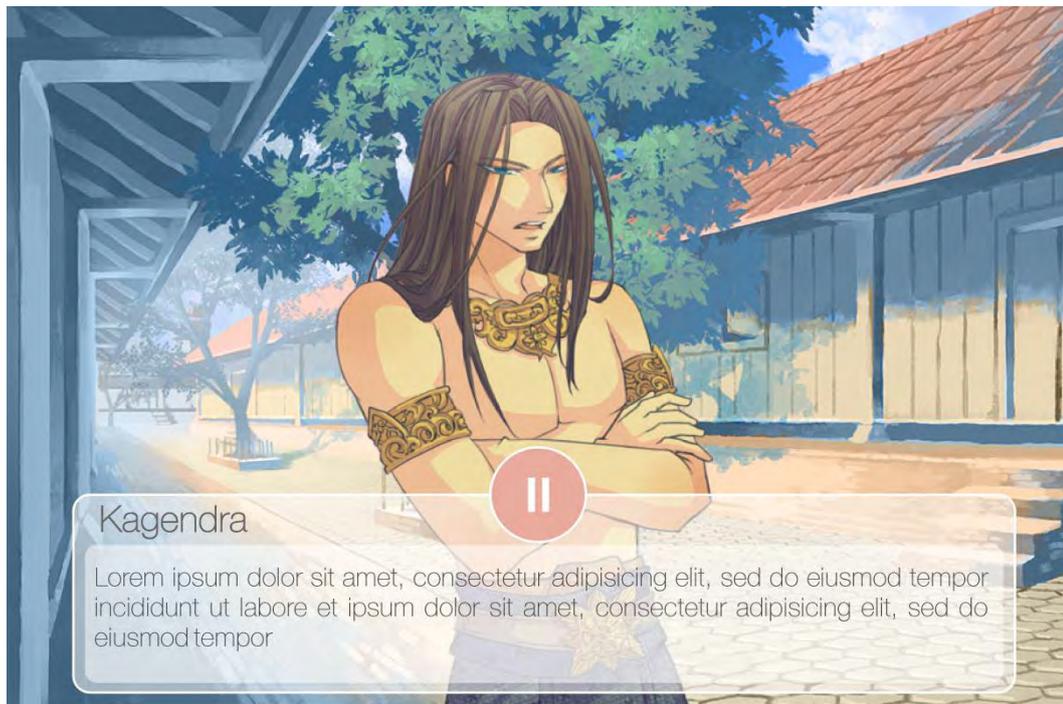
*Gambar 5.86 mockup dialog satu karakter*



*Gambar 5.87 mockup dialog dua karakter*



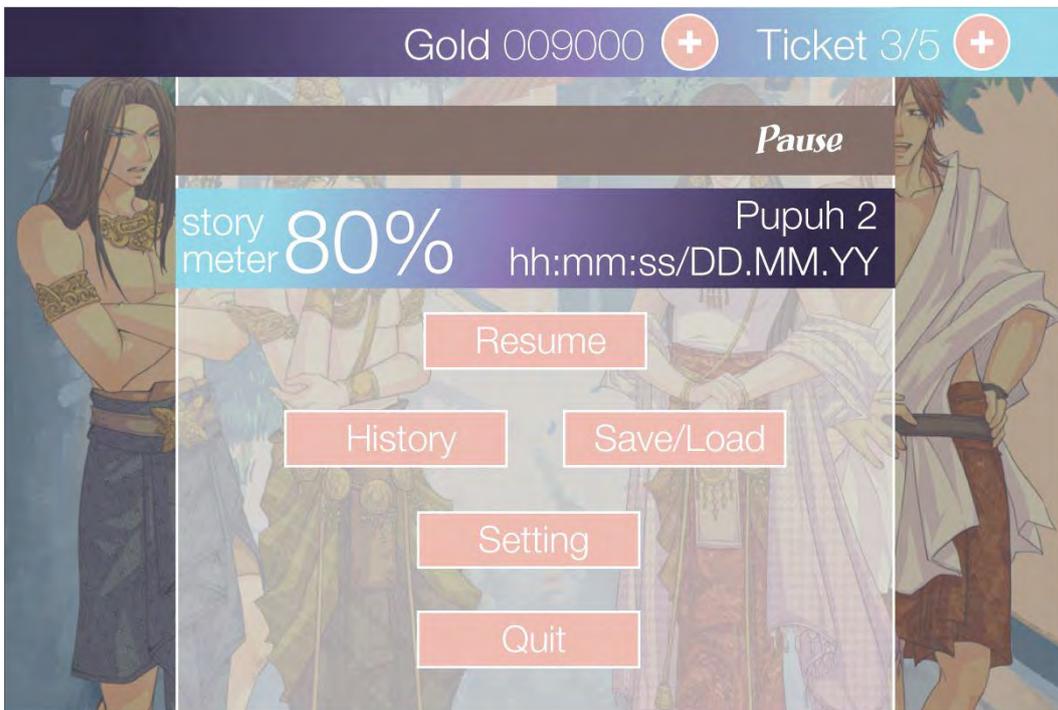
*Gambar 5.88 mockup dialog empat karakter*



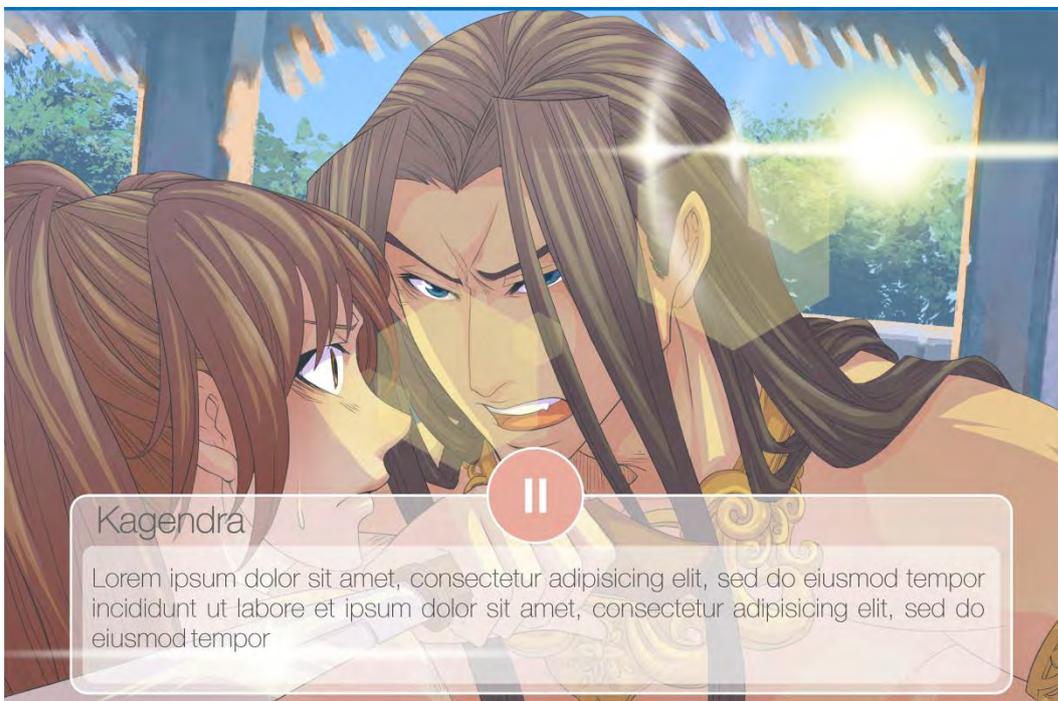
*Gambar 5.89 mockup dialog karakter close up*



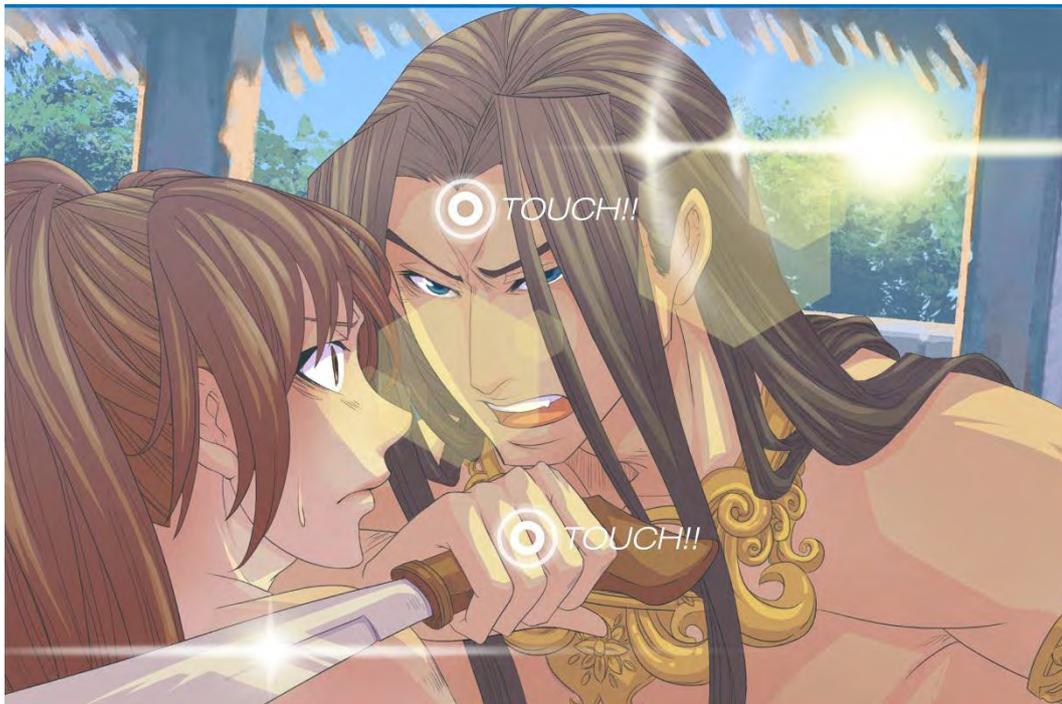
*Gambar 5.90 mockup pemilihan opsi dialog*



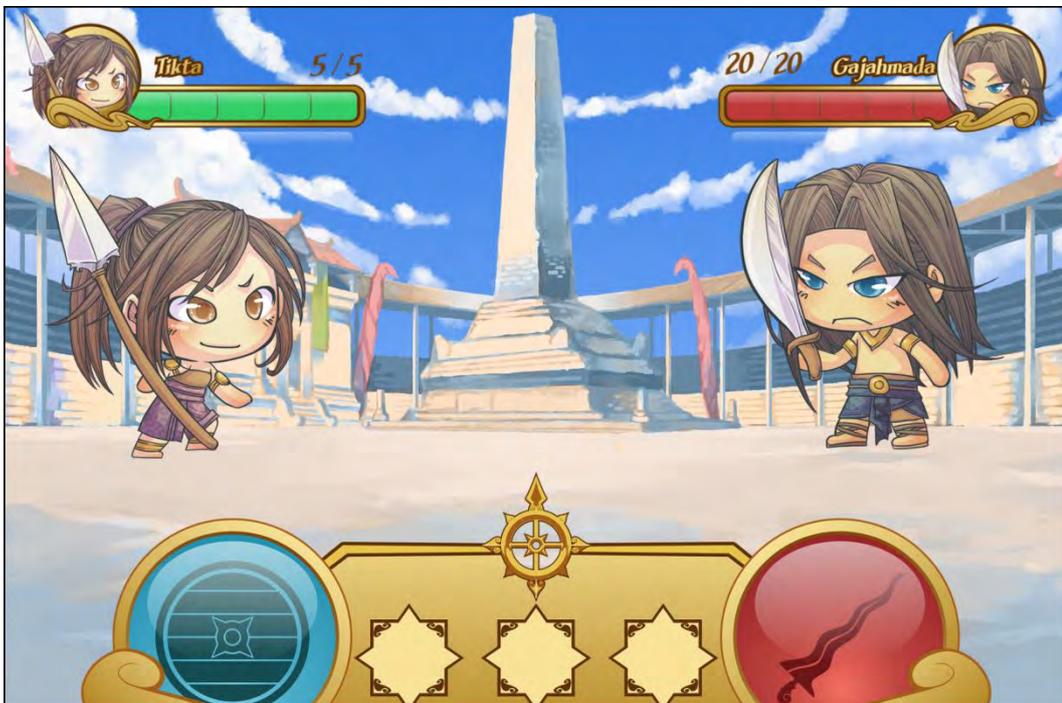
Gambar 5.91 mockup menu pause



Gambar 5.92 mockup dialog cutscene



Gambar 5.93 mockup fitur skinship pada cutscene



Gambar 5.94 mockup minigame In War Simulation

*halaman ini sengaja dikosongkan*

## LAMPIRAN

Dokumentasi bersama Radik Kriolampak, CEO Elven Games selaku Stakeholder.



### **A. Soal industri game Indonesia (peminat, distribusi, keadaan developer)**

1. Bagaimana perkembangan Industri game di Indonesia selama 5 tahun terakhir?  
Industri game indonesia dalam beberapa tahun belakangan ini bertumbuh dengan pesat, terbukti dengan semakin bertambahnya studio lokal dan beberapa perusahaan game asing yang membuka cabang di indonesia
2. Game seperti apa yang laris di pasaran saat ini?  
Casual Game, tiper game yang bisa dimainkan semua umur can cukup mudah memainkannya. Game ini banyak terdapat pada platform mobile (ios, android) dan facebook
3. Apakah animo masyarakat cukup besar dalam menerima game buatan lokal?  
Kalau animo dalam menerima cukup bagus tetapi animo untuk membeli masih kurang
4. Bagaimana arah pasar game di Indonesia saat ini?  
Akan lebih ke pasar casual game (Mobile), karena market disitu saat ini sangat besar dan cost development yang relatif kecil

### **B. Soal Teknis Visual Novel dan perkembangannya di Tanah Air**

1. Bagaimana perkembangan industri game Visual Novel di Indonesia selama 5 tahun terakhir ini?  
Game visual novel di indonesia setahu saya masih terbatas pada game untuk komunitas, masih sedikit sekali yang sampai tahap komersil
2. Visual Novel apa saja yang pernah anda mainkan?  
Fate Stay Nigh, Mirai no Kimi to, Alice soft game
3. Menurut anda, secara teknis Visual Novel itu apa? Apa ciri khasnya?  
Sebuah game dimana fokus permainann terdapat pada cerita yang dalam dan menarik
4. Apa yang anda harapkan dari sebuah game Visual Novel?  
Awesome story, dan tidak hanya terbatas pada membaca dialog saja tetapi juga disisipi elemen game lainnya, seperti dating simulation (tokimeki) atau strategy (alice soft)
5. Apa yang membuat Visual Novel berbeda dari media storytelling lainnya (komik/ novel/ anime)?

Dalam visual novel player lebih berinteraksi dengan cerita dibanding dengan media lainnya, sering kali pilihan yang diambil player akan mempengaruhi ending cerita

6. Lebih suka Visual Novel buatan Jepang ato Lainnya? Kenapa?

Jepang, alasannya karena VN berasal dari jepang, dan jepang lah yang paling tahu bagaimana membuat visual novel yang bagus

7. Lebih suka subtitle English / Indonesia / Jepang? Kenapa?

English/indonesia, karena tidak bisa membaca kanji

8. Apakah anda pernah main VN Subtitle Jepang? Kalau pernah apakah ada alasan tertentu?

Pernah hanya untuk mencoba sekilas sambil menunggu versi inggrisnya, saya mencoba karena VN tersebut memiliki cerita dan gameplay yang menarik, judulnya daitekoku

### C. Soal program elven sendiri

1. Soal elventales dan kesibukan saat ini

Sedang menyelesaikan Adventure of Wanara project untuk ios dan android, selain itu ada beberapa game lain yang dikerjakan, salah satunya bekerjasama dengan studio game besar di indonesia juga

2. Apakah ada yang pernah membuat game bermuatan sejarah dan budaya Indonesia? Apakah ada program atau motifasi khusus dalam pembuatannya?

Ada, Adventure Of Wanara dan Garuda Riders, sebuah game untuk smartpone yang memiliki nuansa indonesia yang kental, mulai dari cerita, visual maupun penamaan dalam game. Kamu antusias untuk membawa konten lokal ke pasar global

3. Bagaimana dengan sebuah proyek Visual Novel sendiri? Kalo pernah, apa saja motifasi, kekurangan dan kelebihan dari proses produksinya. Kalau belum apakah ada rencana membuat Game bergenre ini?

Saat ini kami belum pernah membuat VN, kalau mengenai proses produknya secara umum lebih mudah dibanding game lainnya, tetapi harus memiliki cerita yang sangat bagus. Karena kesibukan kami dalam beberapa project yang saat ini masih dikerjakan, jadi kami belum memiliki rencana membuat visual novel dalam jangka waktu dekat

4. Game seperti apa yang rencananya akan dilaunching oleh Elventales Studio dalam waktu dekat?

Adventure of Wanara dan digital komik Garuda Riders vol 3

5. Bagaimana soal segmentasi pasar? Siapa saja yang disasar untuk memainkan game produksi Elventales Studio?

Casual gamer, terutama pengguna smartphone (ios dan android), usia antara 10 sampai 30 tahun

#### **D. Soal proyek perancangan penulis**

1. Apa pendapat anda mengenai sebuah perancangan Visual Novel Fiksi dengan setting sejarah kerajaan majapahit?

Menarik untuk diimplementasikan, setahu saya belum ada yang mengangkat cerita majapahit dalam visual novel

2. Apa yang harus dipertahankan dari sejarah asli kerajaan Majapahit dalam perancangan ini?

Kalau di jepang, banyak game bertema sejarah yang memiliki cerita berbeda dengan aslinya. Tetapi sepertinya di indonesia terkadang masih ada resistensi masyarakat untuk menerima karya yang merubah sejarah aslinya, jadi hal itu harus dipertimbangkan. Tetapi menurut saya asal cerita utamanya relatif sama, penambahan bumbu cerita agal lebih menarik tidakj masalah

3. Apa unsur utama yang harus ditonjolkan dalam Visual Novel bertema Sejarah Kerajaan Majapahit?

Menurut saya hal yang paling terkenal dalam majapahit adalah karakter gajah mada, mungkin karakter ini bisa ditonjolan menjadi karakter utama

4. Apakah pasar akan membutuhkannya?

Bisa saja, asal gamenya dikemas dengan menarik

5. Bagaimana dengan kebijakan developer atas ide perancangan ini?

Saya pribadi senang apabila anda bisa mewujudkan VN ini

6. Apakah dengan mengangkat tema sejarah kerajaan majapahit akan menjadi solusi yang baik untuk membuat sebuah Visual Novel Game?

Menurut saya akan menarik, karena sejarah majapahi sendiri sangat kompleks, cocok dengan genre VN

7. Jika Visual Novel ini diluncurkan, harapan apa yang developer inginkan dalam perancangan ini?

Dikemas dengan visual yang baik dan penyampain cerita yang mudah diikuti

### E. Soal Teknis

1. Bagaimana pendapat anda tentang game Visual Novel yang memakai teknik editing foto sebagai Background environmentnya?

Tidak masalah, beberapa visual novel juga melakukan hal yang sama, tapi saya pribadi lebih suka background 2d digital painting

2. Seberapa penting elemen environment dalam game Visual Novel, terutama tema historical fiction, dan mengapa?

Penting untuk mengangkat suasana sehingga player bisa menikmati cerita dengan baik

3. Menarik dan perlukah fitur eksplorasi dalam game Visual Novel bertema Majapahit ini, seperti world map misalnya?

Menarik, sehingga tidak melulu menonton percakapan dialog cerita

4. Menarik dan perlukah interaktivitas player dalam environment game Visual Novel bertema Majapahit ini, seperti fitur animated?

Ya, kalau perlu kasi efek yang wah waktu adegan pertarungan ☐

5. Apa saja ketentuan teknis untuk sebuah game Visual Novel di mobile device?

Sesuaikan resolusinya, karena ada banyak resolusi pada mobile devices, untuk master file nya pake resolusi besar sehingga mudah diresize

6. Apa saja ketentuan teknis sebuah game untuk dapat bersaing dengan game berstandar internasional?

Memiliki kualitas grafis dan gameplay yang menarik

7. Di visual Novel sering kita temui tokoh utama yang memiliki personality netral, apakah hal ini sudah tepat atau perlukah tokoh utama memiliki personality yang lebih khas/mencolok, seperti tsundere misalnya?

Lebih suka yang khas, tapi jangan tsundere, haha. Kalau character ke 2 bolehlah tsundere, tapi jangan karakter utama

8. Menarik dan perlukah teknik animasi live2d dalam asset karakter game Visual Novel bertema Majapahit ini?

Kalau bisa sih bagus, tapi mahal loh 1500 dollar untuk tools nya, dan plus 400 dollar untuk masukin ke program untuk paket student

9. Visual karakter apakah perlu disesuaikan dengan selera pasar atau dipertahankan sesuai fakta sejarah, seperti gajahmada yang berwajah gemuk dengan hidung dan bibir tebal?

Menurut saya sesuai selera pasar

10. Gameplay apa yang sekiranya cocok untuk Visual Novel bertema Majapahit di Mobile device ini, apakah tradisional, atau kombinasi dengan genre lain seperti casual minigame, strategy, platformer?

Kombinasi, kalau hanya baca dialog ga seru, misal kasi mini games untuk menampilkan adegan pertarungan, seperti battle perangnya suikoden, kalau waktunya cukup loh haha

## **F. GUI**

1. menurut pengalaman anda apa yang dicari player dalam sebuah interface game?

Interface yang langsung membuat paham elemen gameplay cukup dengan melihat tanpa diperlukan tutorial dengan text yang bertele-tele

2. mengapa GUI terpisah dengan karakter dan background?

Llayer gui terletak paling depan tentu terpisah dengan karakter atau background

3. bagaimana seharusnya tampilan GUI dalam game?

Menarik, simpel dan intuitif

4. seberapa banyak porsi GUI dalam game visual novel majapahit sendiri?

Disesuaikan ama gamenya sendiri, mau ada minigame atau hanya dialog

5. Komunikasi apa yang ingin disampaikan oleh Elven Games kepada player dalam perancangan GUI game visual novel bertema majapahit? adakah kesan atau hal yang ingin ditonjolkan didalam GUI?

Kesan nuansa lokal majapahitnya

6. platform apa yang dipilih oleh developer untuk GUI game visual novel majapahit?

Mobile, karena memiliki audiens yang luas. Bisa juga flash yang bisa dimainkan di browser

7. menurut anda sudahkah ada game indonesia baik visual novel maupun yang bukan visual novel yang memiliki GUI dengan ciri khas Indonesia?

Gamenya Elven, Adventure of Wanara hehe

## HASIL FOCUS GROUP VISUAL NOVEL : TIKTA KAVYA

*Minggu, 29 September 2013 | Jam 14.00 | Di Mc Donald Manyar*

### STORYLINE

*tujuan: mencari jenis dan cara penyampaian cerita secara verbal maupun visual yang disukai player / audience*

#### **1. Cerita apa yang kalian sukai baik dari komik animasi maupun film? Adegan apa?**

Romance dengan konflik NTR, triangle love

Genre ringan, Komedi action, macam Fairy tail

Sci-fi, dark, historikal, psychological, seinen, macam psycho pass

Fantasy misteri supernatural, film horror

Adegan aksi macam psychopass, atau komedi cute macam K-ON

Slice of life, adegan sepele yang bermakna, macam studio KyoAni

Drama keluarga, adegan galau suram sedih.

Historikal, konten sosial budaya

Historikal, slice of life, komedi., adegan perang.

Historikal, josei, supernatural, slice of life, macam studio KyoAni, suka aksi dan komedi.

#### **2. Bagaimana tanggapan kalian terhadap cerita berlatar belakang sejarah?**

Menarik, penasaran dengan visual yang berbeda dan pengetahuan yang didapat.

Menarik untuk mencari tahu lebih dalam

#### **3. Adegan seperti apa yang diharapkan dari cerita berlatar belakang sejarah?**

Adegan perang, politik kerajaan, gambaran kehidupan sosial, romance

#### **4. Bagaimana dengan sejarah yang dibalut cerita romantis?**

Konflik politik dengan cinta, macam princess hours.

**5. Apa perasaan kalian ketika pertama kali mendengar Majapahit dan Gajah Mada?**

Kesan heroik

**6. Ekspektasi dari VN bertema majapahit?**

visual yang modern dan sesuai selera pasar.

**7. Dari 3 sinopsis mana yang paling menarik untuk diikuti? Ada saran?**

nomer2, dengan umur karakter yang rata-rata masih muda, konflik politik yang lebih menarik, lebih kaya konten.

**KARAKTER**

*tujuan: mencari bentukan dan intensitas karakter yang memiliki kedekatan emosional dengan player / audience*

**1. Tipe karakter seperti apa yang menarik perhatian kalian ketika memainkan VN?**

moe, ikemen, cantik.

hero yang terlihat kuat, heroik, punya emosi dan ideologi, tidak useless

villain yang keren

pria yang memiliki sikap dewasa,

pria yang memiliki kekurangan, emosi dan kebodohan

tokoh yang terlihat biasa namun memiliki kekuatan mengejutkan

cowok easy going, cewek brother complex yang moe

tokoh yang tsundere

**2. Tipe karakter dateable seperti apa yang menarik minat kalian?**

-sama dengan di atas-

**3. Pada adegan apa kalian merasa kagum/mengidolakan karakter tersebut?**

Adegan emosional akibat kekalahan dan kesulitan

adegan romance yang simple tapi sweet

trauma dan kegalauan

ambiguitas moral, yang baik juga dapat jadi jahat

**4. Karakter seperti apakah yang menurut kalian menarik ketika berinteraksi dengan karakter idola kalian tersebut?**

Tokoh yang saling melengkapi, bertolak belakang, agar balance

duo komedi, yang bisa bertingkah konyol

tokoh yang saling salah paham

Terlibat ironi dan konflik besar

Tokoh yang menjadi partner

**5. Lebih suka asset karakter diam atau beranimasi? (jika animasi : ) sebatas apa?**

Animasi simple, gerak mata dan mulut, atau dapat dikontrol player.

**6. Apa yang diharapkan ketika mendengar karakter dengan sifat utama sebagai berikut, secara tampilan kira2 seperti apa? kalau dari orang asli seperti siapa?**

**a. Tikta : Wanita, tomboy, bersemangat, naif, pemberani, namun serampangan, mudah emosi, buru-buru dalam mengambil keputusan.**

seperti Korra, bertubuh bagus, tipe kakak yang keren, berpakaian simple, rambut terikat, seperti Yuffie, ceroboh, tomboy. Tampang serius, tidak terlalu imut.

**b. GajahMada: Pria, kuat, cenderung terkesan kasar dalam bertutur kata, terang - terangan, tidak segan membentak orang lain, serius, susah diajak bergaul.**

seperti Gilgamesh, arogan dan selfish. Badboy, yankee yang temperamental. Bertubuh tegap berotot, Emo berambut panjang,

**c. Ra Kuti : Pria, suka menolong, punya jiwa keadilan yang kuat, humble, menyenangkan, namun menyimpan taktik di balik perbuatannya, oportunistis.**

pria paruh baya elegan parolente misterius, murah senyum, tampang licik, macam tsukitachi karneval, cerdas dan karismatik. Tipe Aizen dari bleach.

**d. Jayanegara : Pria, tukang sindir, bisa memanfaatkan karismanya untuk mencapai tujuan, perayu, oedipus complex, self centered, kekanakan.**

bertubuh kecil, baby-face, penampilan rapih.

## **ENVIRONMENT, WORLD, SETTING**

### **1. Seberapa penting environment dalam Visual Novel?**

Penting sebagai pembangun suasana, menyesuaikan emosi dengan adegan, tepat fungsi dalam genre historikal

### **2. Lebih suka environment hand-drawn atau dari foto dan 3d?**

Style tergantung dan menyesuaikan visual karakter.

### **3. Dari semua VN yang pernah anda mainkan, apakah environment yang ada sudah menyampaikan kesan setting dengan baik?**

Environment VN dari game indie kebanyakan buruk secara kualitas art, contoh yang baik mampu menampilkan efek visual dan suasana (hujan, berangin)

### **4. Apakah Interaktivitas dalam environment membantu menciptakan kesan hidup dalam setting? (misal animasi, minigame kecil, parallax scroll)**

Interativitas membuat pemain tidak bosan, seperti Amnesia dengan interaksi berupa point and click di environmentnya. Harus tepat guna dengan cerita dan genre.

### **5. Apakah kebebasan mengeksplor setting dapat membantu penyampaian setting dalam cerita?**

Bagus untuk membangun imajinasi tentang setting, tapi kalau background mampu menyampaikan setting tidak perlu, peta ditampilkan dengan simple.

### **6. Apa kesan anda terhadap setting majapahit? (megah, etnik, mistis, chaos?)**

Kesan tradisional, arsitektur sederhana. Sesuai seperti sinetron laga indosiar.

### **7. Menurut anda elemen seting apa saja yang perlu ditampilkan dalam environment game VN majapahit ini? (candi candi terkenal, ibukota majapahit)**

Detil dan elemen yang mampu menggambarkan kehidupan bermasyarakat, aktivitas sehari-hari

### **8. Dalam menampilkan arsitektur bangunan majapahit, mana yang lebih menarik, dimodifikasi dengan elemen fantasi atau menjaga keaslian historisnya?**

Fantasi, tidak terlalu jauh, sedikit diubah agak modern agar tidak boring

Asli, kesan historikal dan informasi sejarah tetap terjaga.

**9. Apa saja contoh eksisting dari game dengan setting historis/medieval serupa yang sekiranya cocok untuk environment game bersetting majapahit ini?**

Suikoden, avatar legend of aang, kesan tradisional, alami, dan nyata.

**USER INTERFACE**

**1. Device apa yang sering digunakan untuk bermain visual novel? Mana yang lebih baik untuk memainkan VN?**

Kebanyakan memainkan Visual novel dengan PC, namun lebih menarik memainkan di device android, nds dengan interaksi touchscreen.

**2. Tampilan percakapan visual novel yang bagaimana yang lebih anda sukai? (sebagai orang pertama, sebagai orang ketiga)**

Lebih suka sudut pandang orang pertama dalam dialog VN, tapi juga penasaran dengan karakter utama yang dimainkan dan pose yang dilakukan, lebih baik fleksibel.

**3. Tampilan dialog yang bagaimana menurut anda lebih mudah membaca visual novel? ( tipe dialouge dibawah, baloon chat)**

Lebih suka kotak dialog di bawah agar teks tetap terbaca dan background tidak banyak tertutup oleh dialog. Setidaknya pemain butuh control untuk menyembunyikan kotak/balon dialog agar dapat melihat background.

**4. Dalam cerita bercabang selalu ada parameter untuk menentukan route cerita, apakah parameter tersebut perlu ditampilkan secara visual?**

butuh untuk mengetahui progress cerita menuju bad atau good ending.

**5. Berapa save file yang biasa anda gunakan dalam memainkan game dengan cerita yang memiliki percabangan (visual novel & game rpg dengan cerita kompleks contoh: suikoden II )**

Mengenai slot save file.

Berkisar 13-15 slot.

tergantung opsi pertanyaan.

tergantung percabangan karakter

kalau ada guide cuma sedikit yang dibutuhkan.

Bisa mencapai 30 slot

memakai puluhan untuk mengesave banyak percabangan cerita. Setelah mendapatkan satu ending, lalu menindih slot yang sebelumnya lagi.

tidak sampai 5, hanya save di awal dan mendekati klimaks.

**6. Side gameplay seperti apa yang anda suka? Menurut anda side gameplay mana yang cocok untuk visual novel dengan tema majapahit (strategy, RPG, battle, puzzle, tanpa side gameplay)**

permainan yang menarik dan ringan, rhytym atau permainan ketangkasan. Tipe permainan Button masher.

permainan kartu dengan visual chibi

rpg dengan kebebasan memilih item dan equip

sekedar memilih item

rpg yang menampilkan aksi sederhana, ada attack dan semacamnya.

gameplay sederhana seperti slot game.

bertarung dengan taktik, memilih unit dan strategi

gameplay strategi tempur, macam suikoden 2. Sesuai dengan tema kerajaan yang diambil.

menyajikan point dan reward tertentu.

Biodata Peserta Focus Group Visual Novel : Tikta Kavya								
Minggu, 29 September 2013, jam 14.00 di Mc. Donald Manyar								
No	Nama Lengkap	Usia	Kota Tempat Tinggal	Pendidikan Terakhir	Pekerjaan	E-Mail	Nomor Telepon	Hobby
1	Saffira Granita Rachmat	21	Surabaya	S1	Mahasiswa	<a href="mailto:saffiragranita@yahoo.com">saffiragranita@yahoo.com</a>	8133655909	Tidur, membaca dan membahagiakan hidup
2	Dyah Ayu Wardani	20	Surabaya	S1 Pendidikan bahasa Jepang	Mahasiswa	<a href="mailto:yuuki_kazuya@yahoo.com">yuuki_kazuya@yahoo.com</a>	85721258349	Baca fanfic dan bermalasan - malasan
3	Patricia Maureen Fabiola	20	Surabaya	Sarjana	Mahasiswa	<a href="mailto:akinayuki@gmail.com">akinayuki@gmail.com</a>	87702821122	Membaca komik smut, bermain visual novel R-18
4	Qorry Qurrotu A'yun	22	Sidoarjo	S1	Mahasiswa	<a href="mailto:park.ueda@gmail.com">park.ueda@gmail.com</a>	8973903729	Berdelus dan bersenang-senang
5	Prasasti Dyah Aprilia Fitri	23	Sidoarjo	S1	Mahasiswa	<a href="mailto:sasty.otonashi@gmail.com">sasty.otonashi@gmail.com</a>	85646489683	Nonton film / drama, main game osu!, baca novel sastra klasik jepang
6	Larasanti Wijil Gumilang	22	Sidoarjo	S1	Mahasiswa	<a href="mailto:fluffydizzy@gmail.com">fluffydizzy@gmail.com</a>	81931617978	Tidur, makan, baca buku, nelpon, main game, ganggu kucing
7	Arfita Rahmawati	21	Sidoarjo	S1	Mahasiswa	<a href="mailto:kawaii.him3@gmail.com">kawaii.him3@gmail.com</a>	89678400830	membaca, ngelamun, koleksi daun teh
8	Mahdiyana Dwi Putri	19	Surabaya	S1	Mahasiswa	<a href="mailto:mahdiyanadwi@yahoo.com">mahdiyanadwi@yahoo.com</a>	81385077014	baca, gambar, nonton, basket
9	Cynthia Bunga Larasati	20	Surabaya	S1	Mahasiswa	<a href="mailto:che_rhaz@yahoo.com">che_rhaz@yahoo.com</a>	8981356959	nyanyi, baca komik, main game, nggambar, bersenang-senang
10	Fatchur Rizqi	21	Sidoarjo	S1	Mahasiswa	<a href="mailto:fatchurrizqi@gmail.com">fatchurrizqi@gmail.com</a> <a href="mailto:chib_akatsug@yahoo.com">chib_akatsug@yahoo.com</a>	85649325363	card fighting, baca komik gratis

Dokumentasi FGD pada hari minggu, 29 september 2013.



# 51 [responses](#)

## Summary [See complete responses](#)

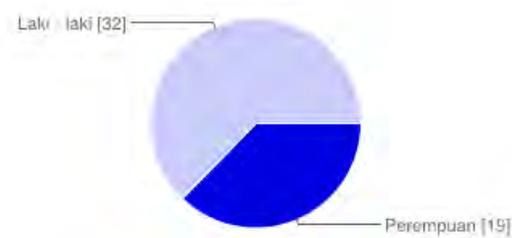
### data responden

Mohon diisi dengan sebenar - benarnya. Data pribadi hanya untuk keperluan akademis saja dan kerahasiaannya akan dijaga sebaik baiknya.

### Nama Lengkap

Crystal elwin lysander Dede Nick Romario Adlin I Om Monitta Putri Lisa Mary Febrina Dahlia M.S. Mahdiyana Dwi P Prilion Anggarista Dio Cynthia Bunga larasati Dimas Novan Delfiano Gadis Febriani Alauddin Maulana H ...

### Jenis Kelamin



Perempuan	19	37%
Laki-laki	32	63%

### Usia

21 21 24 22 20 22 21 19 18 21 21 19 21 21 18 19 20 16 23 21 18 2

### Kota Tempat Tinggal

surabaya Surabaya balikpapan Sidoarjo Medan Surabaya Bandung Surabaya Surabaya srewwin Yogyakarta Tangerang Bekasi Jakarta T ...

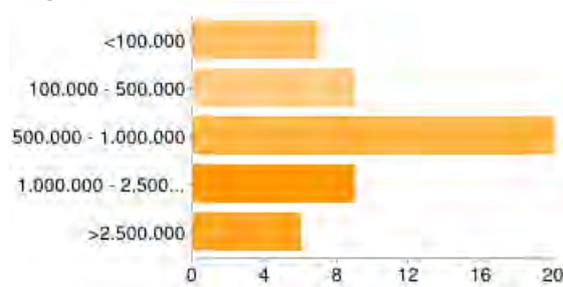
### Pendidikan Terakhir

s1 S1 S1 SMA S1 s1 S1 SMA kuliah  
S1 s1 SMA universitas S1 S1 S1 s1 SMA SMA S1 s1 Mahasiswa S1 Kuliah S1  
Manajemen Ekonomi S1 college S1 S1 Teknik Komputer S1 S1 s1 S1 Mahasiswa  
S1 tahun ke-3 S1 sarjana menjalani SMA D1 SMA S1 ...

### Pekerjaan

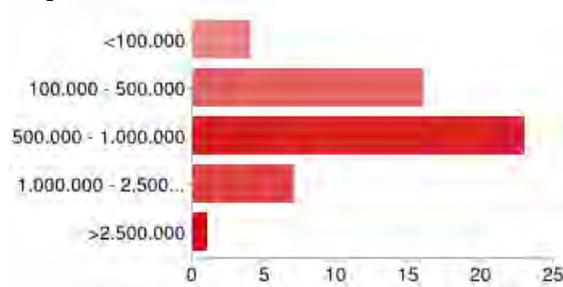
mahasiswa Mahasiswa Wiraswasta Mahasiswa Mahasiswa freelancer Mahasiswa Pelajar m jaringan - Belajar Mahasiswa Mahasi ...

### Penghasilan Per Bulan



Penghasilan	Jumlah	Persentase
<100.000	7	14%
100.000 - 500.000	9	18%
500.000 - 1.000.000	20	39%
1.000.000 - 2.500.000	9	18%
>2.500.000	6	12%

### Pengeluaran Per Bulan



Pengeluaran	Jumlah	Persentase
<100.000	4	8%
100.000 - 500.000	16	31%
500.000 - 1.000.000	23	45%
1.000.000 - 2.500.000	7	14%
>2.500.000	1	2%

### Hobi

Game, Baca, Illustrasi, Nonton, Browsing Komik, Game, filosofi Dengar musik. Menggambar, Main Game Membaca Menulis Browsing Main game audio engineering, games, watersport Ngegame, painting Berenang, membaca, maen games, dan browsing. baca, gambar, nonton, basket makan dan minum, terus tidur - Main Magic The Gathering - Musik - Olah Raga tidur, nyanyi, gambar, main game, senang-senang, dll Menggambar Game Facebook Doodling baca mangascan jajan dll Game, Membaca web surfing, online game, visual novel, anime, manga, light novel - Game - Nonton Anime dan Movie - Kendo - Membaca fiksi - Menulis fiksi Membaca, M ...

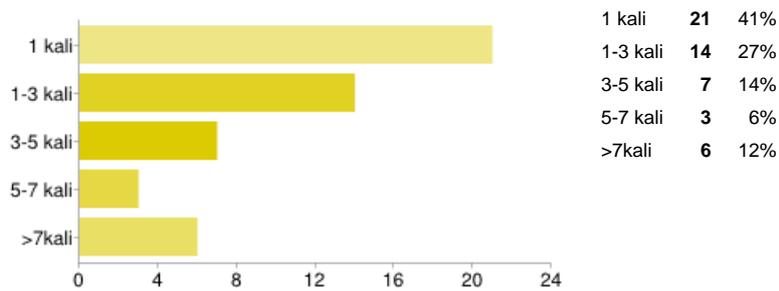
### E-Mail

crystalnyam@gmail.com alicecroquette@gmail.com dedecristian@yahoo.com ray\_hyuuga@yahoo.com

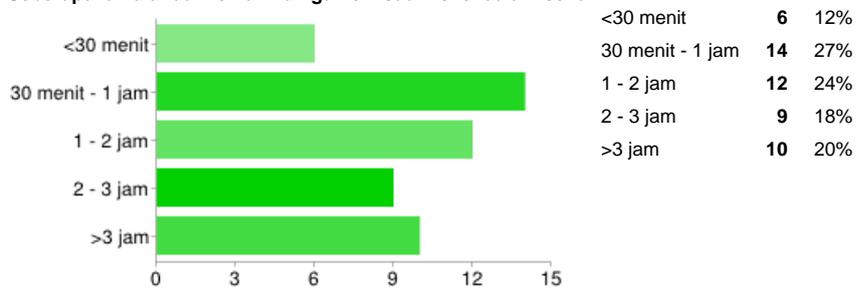
### kebiasaan bermain game visual novel

tentang kecenderungan anda dalam memainkan game bergenre visual novel

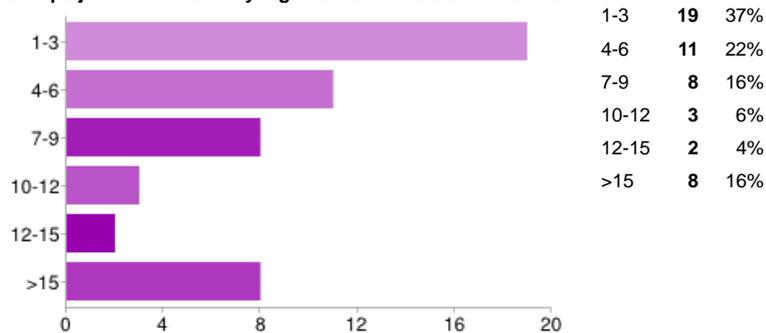
**Berapa kali anda memainkan Visual Novel dalam satu minggu**



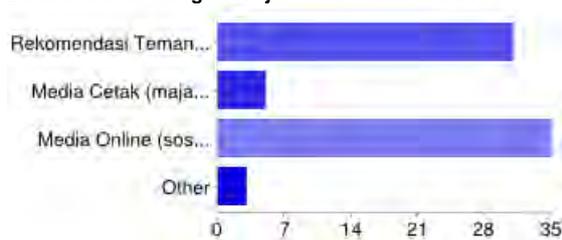
**Seberapa lama anda memainkan game visual novel dalam sehari?**



**Berapa judul visual novel yang telah anda mainkan selama ini?**



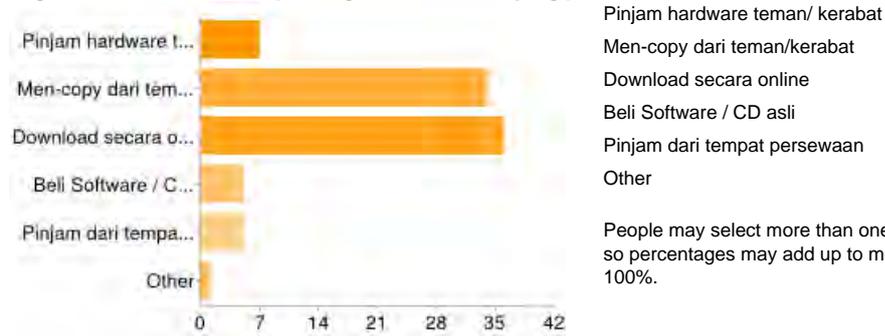
**Darimana anda mengetahui judul visual novel tersebut?**



- Rekomendasi Teman / Kerabat
- Media Cetak (majalah, koran, buku, dsb)
- Media Online (sosial media, email, website, dsb)
- Other

People may select more than one checkbox, so percentag may add up to more than 100%.

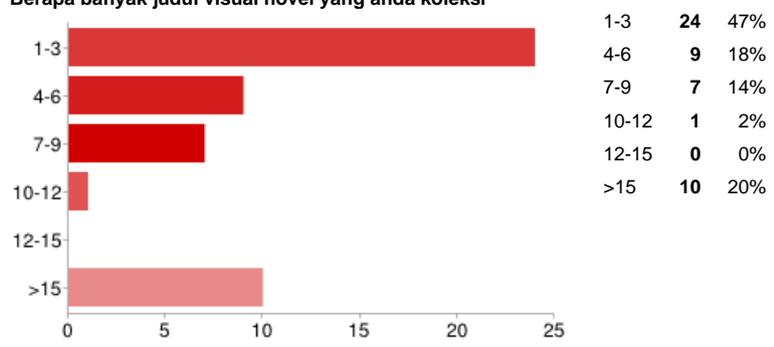
**Bagaimana cara anda mendapatkan game visual novel yang pernah anda mainkan tersebut?**



- Pinjam hardware teman/ kerabat
- Men-copy dari teman/kerabat
- Download secara online
- Beli Software / CD asli
- Pinjam dari tempat persewaan
- Other

People may select more than one checkbox, so percentages may add up to more than 100%.

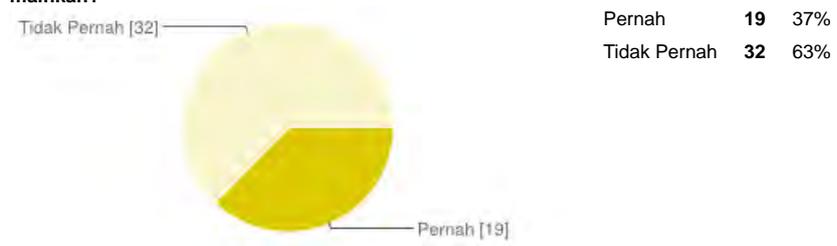
**Berapa banyak judul visual novel yang anda koleksi**



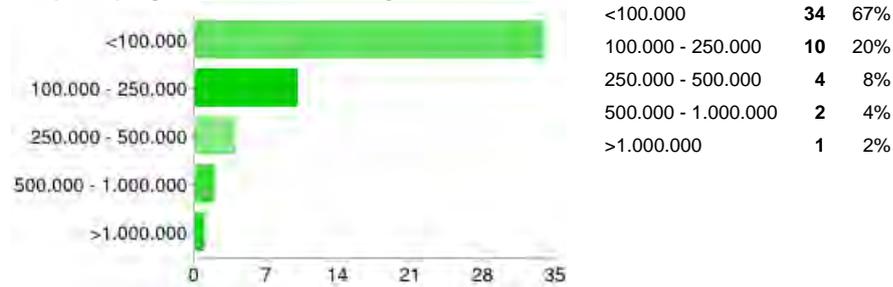
**Apa saja judul Visual Novel favorit anda**

Tokimeki Memorial, Takawa Shoujo, Hakuouki Shinsengumi Kitan Katawa Shoujo  
 To the Moon Fate tokimeki Memorial to heart Brass Restoration Muv-Luv  
 Alternative Kara no Shoujo Umineko no Naku Koro ni King of Fighters Kyo Rival  
 School re:Alistar Zenith Chronicles Princess Waltz Umineko No Naku Koro  
 Ni re-alistair, mote-mote, pirates in love tsukihime Fate/stay night - Little My  
 Maid - Fate Stay Night Clannad w/ Phoenix Wright series apaa ya? =.=a  
 sudah jarang main sih Clannad, Rewrite, Little Busters! Saya no Uta Muv Luv  
 Alternative G-Senjou no Maou Steins:Gate Clannad Yume Miru  
 Kusuri Symphonic rain, Little ...

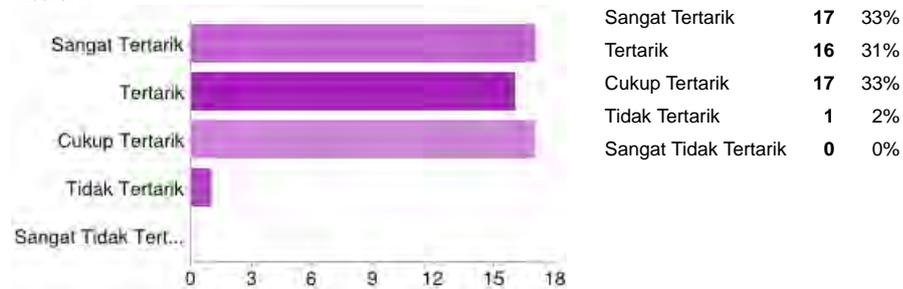
**Pernahkan anda mengoleksi merchandise franchise dari Visual Novel yang anda mainkan?**



**Berapakah pengeluaran anda untuk mengoleksi merchandise franchise tersebut?**



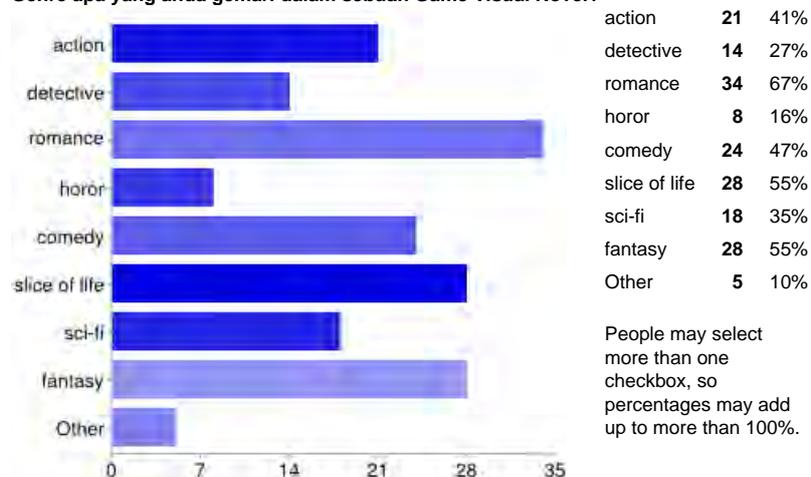
**Seberapa tertarik anda dengan pengadaptasian suatu Visual Novel menjadi berbagai media hiburan?**



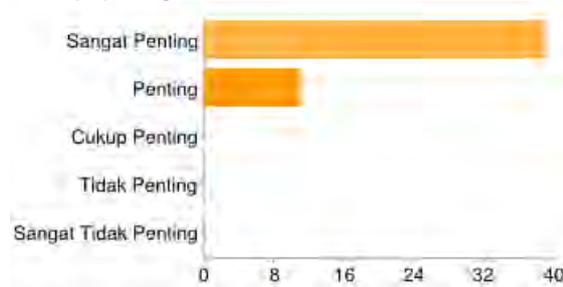
**pendapat responden terhadap kualitas visual novel**

berikut adalah pertanyaan yang bertujuan untuk mengetahui sebuah bentuk game visual novel yang baik di mata anda

**Genre apa yang anda gemari dalam sebuah Game Visual Novel?**

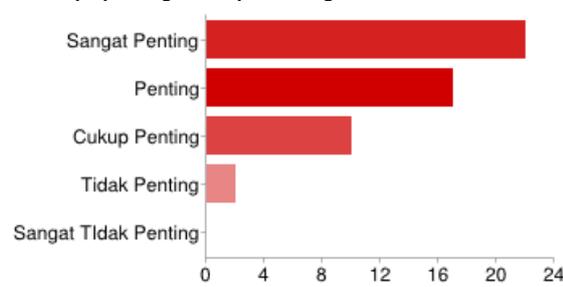


**Seberapa penting unsur cerita dalam sebuah Visual Novel?**



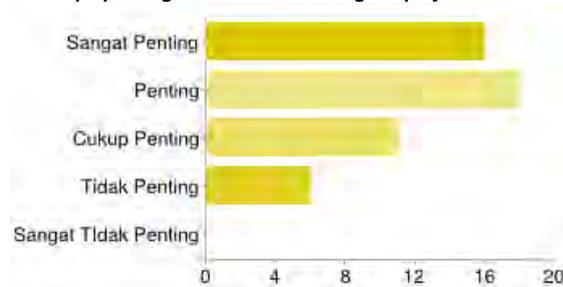
Sangat Penting	<b>39</b>	76%
Penting	<b>11</b>	22%
Cukup Penting	<b>0</b>	0%
Tidak Penting	<b>0</b>	0%
Sangat Tidak Penting	<b>0</b>	0%

**Seberapa penting unsur percabangan cerita dalam sebuah Visual Novel**



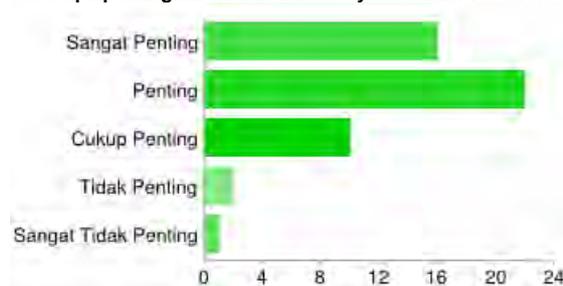
Sangat Penting	<b>22</b>	43%
Penting	<b>17</b>	33%
Cukup Penting	<b>10</b>	20%
Tidak Penting	<b>2</b>	4%
Sangat Tidak Penting	<b>0</b>	0%

**Seberapa penting unsur kustomisasi gameplay dalam Visual Novel?**



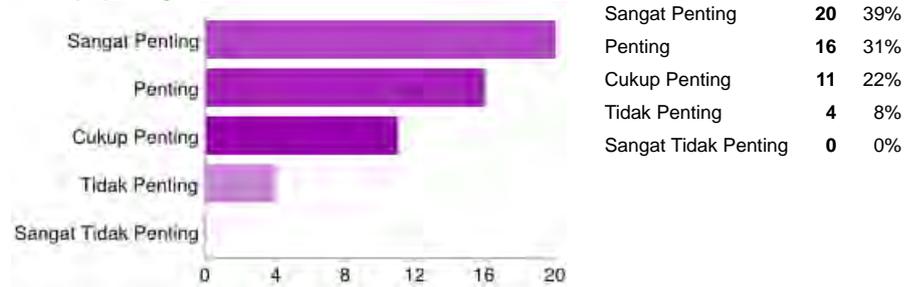
Sangat Penting	<b>16</b>	31%
Penting	<b>18</b>	35%
Cukup Penting	<b>11</b>	22%
Tidak Penting	<b>6</b>	12%
Sangat Tidak Penting	<b>0</b>	0%

**Seberapa pentingkah menu chart storyline dalam Visual Novel?**

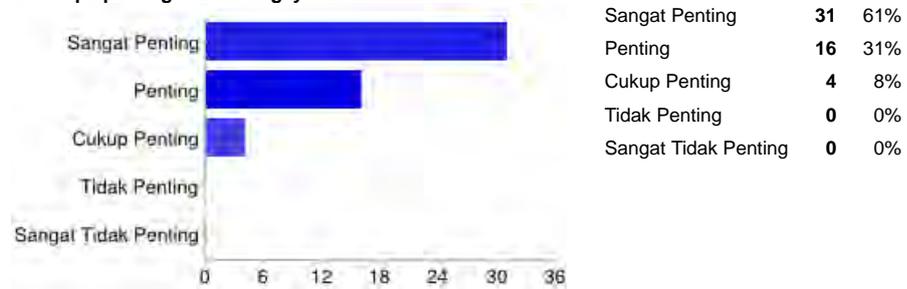


Sangat Penting	<b>16</b>	31%
Penting	<b>22</b>	43%
Cukup Penting	<b>10</b>	20%
Tidak Penting	<b>2</b>	4%
Sangat Tidak Penting	<b>1</b>	2%

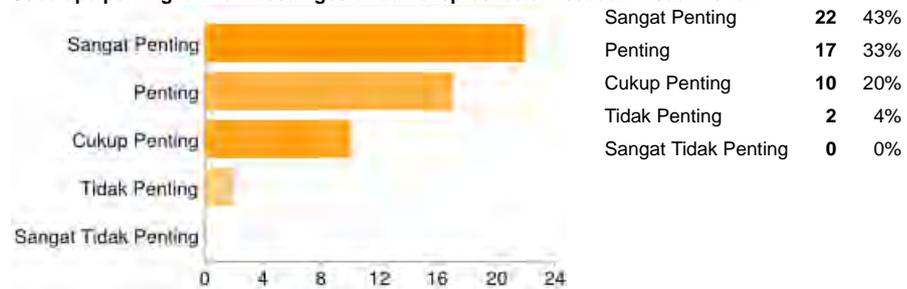
**Seberapa pentingkah menu biodata karakter dalam Visual Novel?**



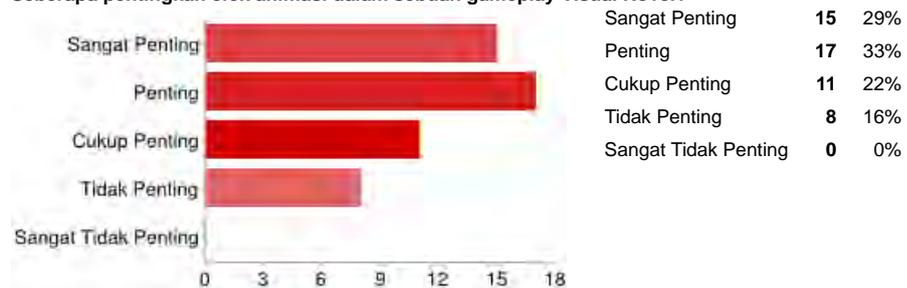
**Seberapa pentingkah unsur gaya visual dalam sebuah Visual Novel?**



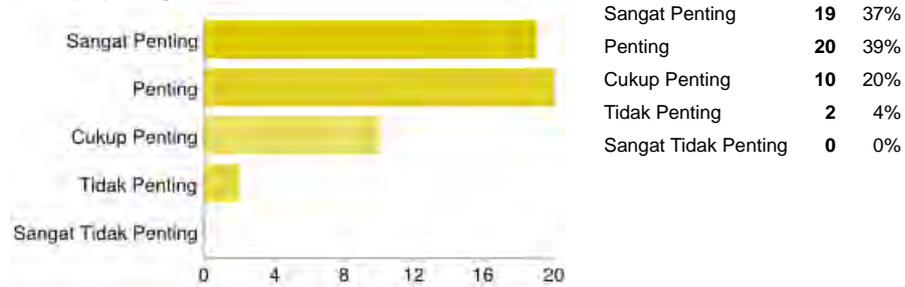
**Seberapa pentingkah keluwesan gestur dan ekspresi dalam sebuah Visual Novel?**



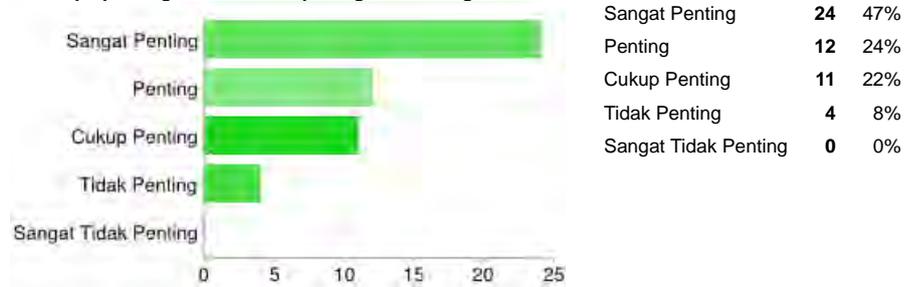
**Seberapa pentingkah efek animasi dalam sebuah gameplay Visual Novel?**



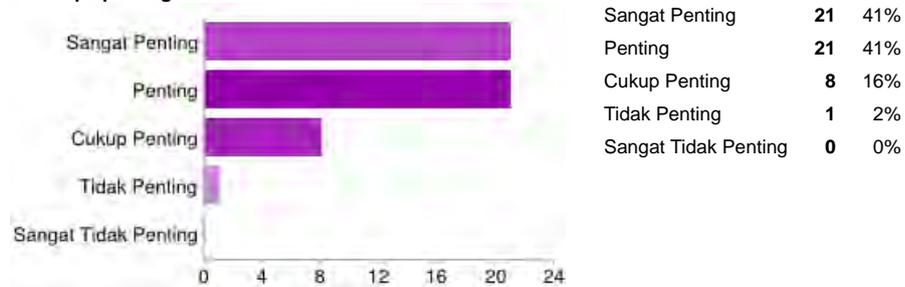
**Seberapa pentingkah detail environment dalam sebuah Visual Novel**



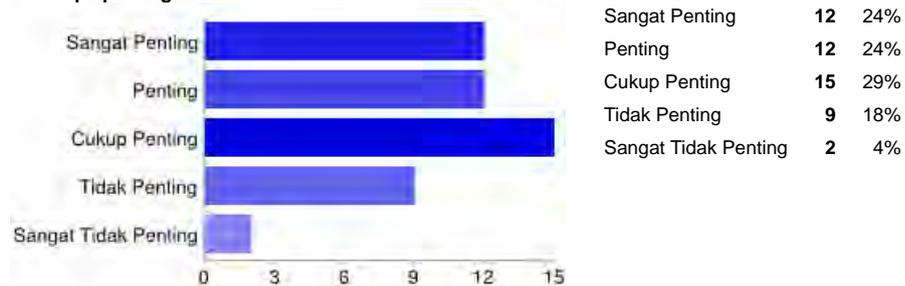
**Seberapa penting keberadaan opening dan ending movie dalam sebuah Visual Novel?**



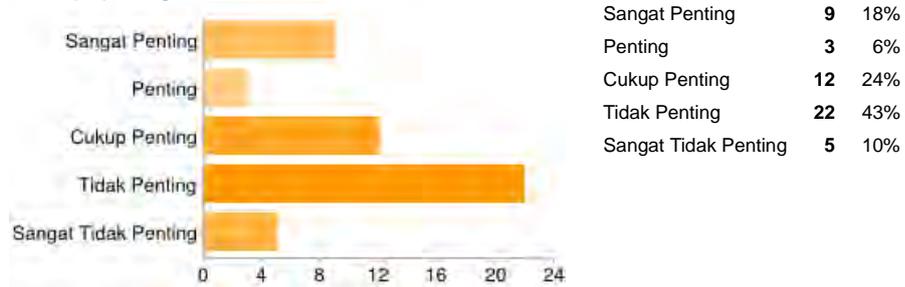
**Seberapa pentingkah keberadaan cutscene art dalam sebuah Visual Novel**



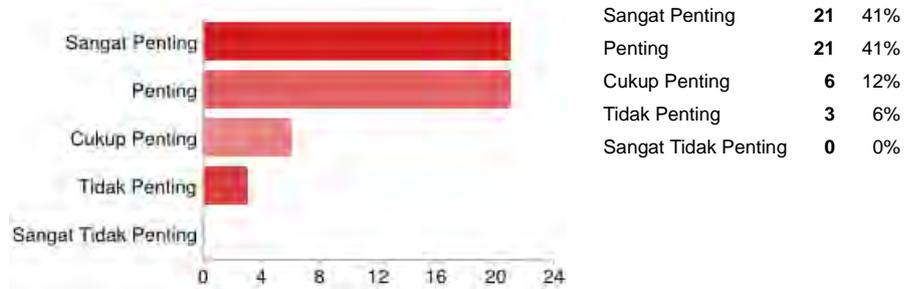
**Seberapa pentingkah keberadaan fanservice dalam sebuah Visual Novel?**



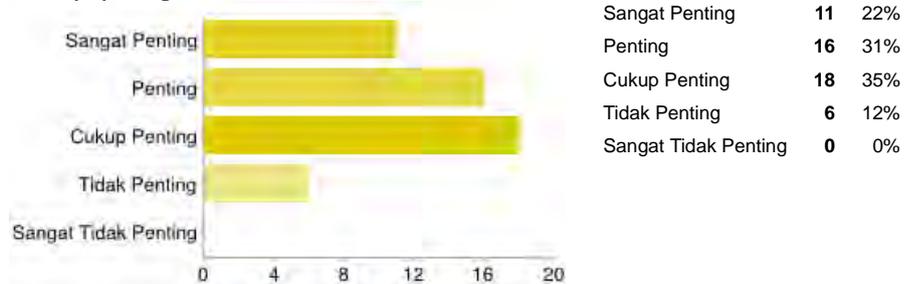
**Seberapa pentingkah keberadaan adult content dalam sebuah Visual Novel?**



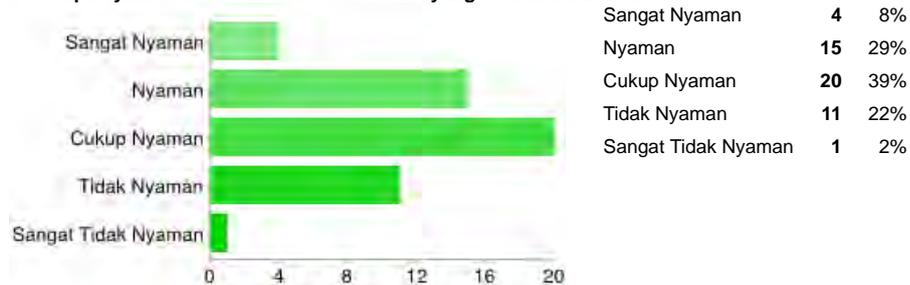
**Bagi anda, seberapa pentingkah kecocokan genre Visual Novel dalam memilih sebuah Visual Novel untuk dimainkan?**



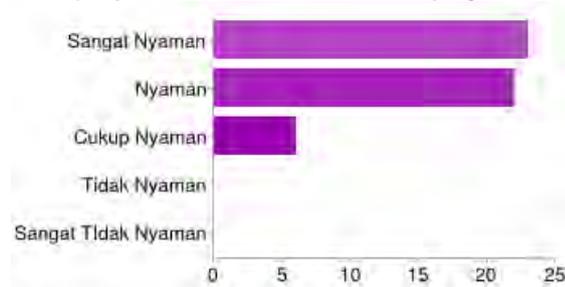
**Seberapa penting muatan lokal dalam sebuah Visual Novel?**



**Seberapa nyaman anda bermain Visual Novel yang berbahasa Indonesia?**

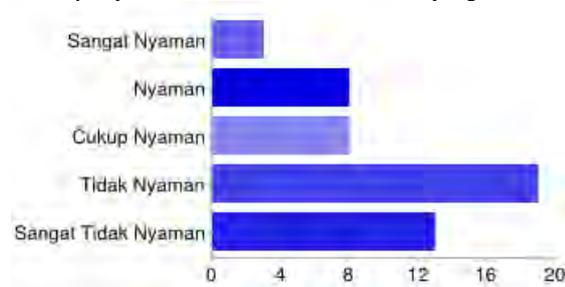


**Seberapa nyaman anda bermain Visual Novel yang berbahasa Inggris?**



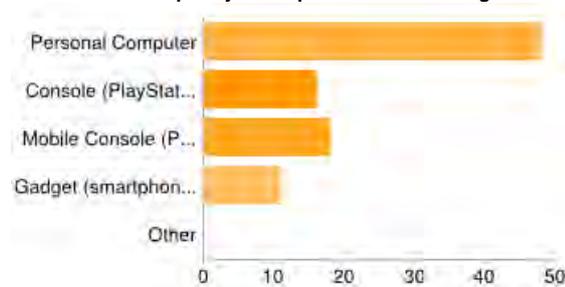
Sangat Nyaman	<b>23</b>	45%
Nyaman	<b>22</b>	43%
Cukup Nyaman	<b>6</b>	12%
Tidak Nyaman	<b>0</b>	0%
Sangat Tidak Nyaman	<b>0</b>	0%

**Seberapa nyaman anda bermain Visual Novel yang berbahasa Jepang?**



Sangat Nyaman	<b>3</b>	6%
Nyaman	<b>8</b>	16%
Cukup Nyaman	<b>8</b>	16%
Tidak Nyaman	<b>19</b>	37%
Sangat Tidak Nyaman	<b>13</b>	25%

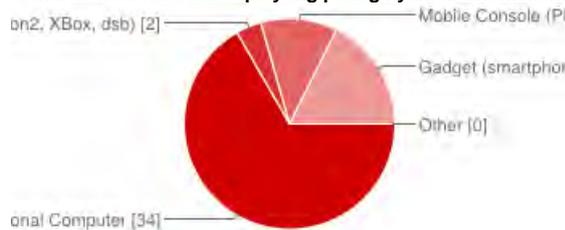
**Dalam hardware apa saja anda pernah memainkan game Visual Novel?**



- Personal Computer
- Console (PlayStation, PlayStation2, Xbox, dsb)
- Mobile Console (PlayStation Portable, Nintendo DS, dsb)
- Gadget (smartphone, tablet, dsb)
- Other

People may select more than one checkbox, so percentages up to more than 100%.

**Menurut anda hardware apa yang paling nyaman untuk memainkan game Visual Novel?**



- Personal Computer
- Console (PlayStation, PlayStation2, Xbox, dsb)
- Mobile Console (PlayStation Portable, Nintendo DS, dsb)
- Gadget (smartphone, tablet, dsb)
- Other

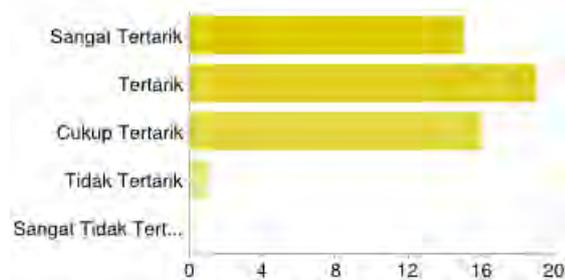
**Tuliskan alasan untuk pilihan anda pada pertanyaan di atas**

karena sifatnya lebih universal dan dapat dibawa kemana saja perkembangan gadget sebagai media gaming di era smartphone sangat mendukung game bergenre casual seperti visual novel. selain praktis, juga nyaman dalam bermain seperti bermain dengan console handheld. Bisa dinikmati dimana saja selama tidak terlalu kecil. karena sistem point and click memakai mouse lebih nyaman. Karena PC lah "rumah" dari visual novel. Tak ada yang senyaman bermain visual novel kecuali sambil duduk manis di depan monitor dengan mouse di tangan untuk mengadvance storyline. console cm buat game hardcore ga betah nge game ...

**minat responden terhadap budaya dan sejarah Indonesia**

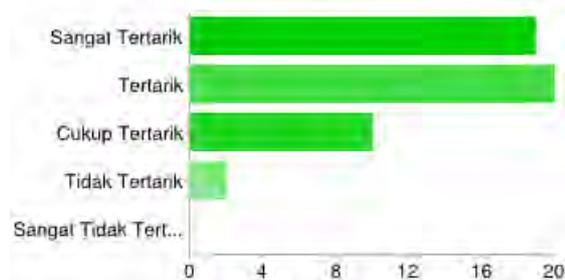
sejenak melupakan visual novel, saya ingin tahu seberapa besar minat anda terhadap budaya dan sejarah Indonesia :)

**Seberapa tertarikkah anda terhadap budaya Indonesia**



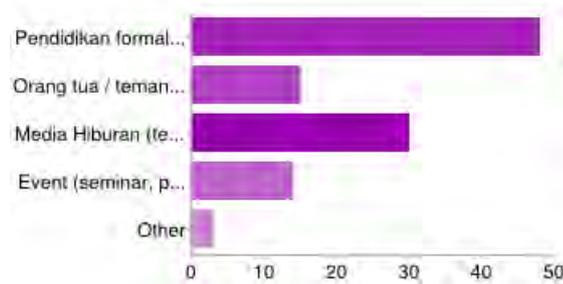
Sangat Tertarik	15	29%
Tertarik	19	37%
Cukup Tertarik	16	31%
Tidak Tertarik	1	2%
Sangat Tidak Tertarik	0	0%

**Seberapa tertarik anda terhadap sejarah Indonesia?**



Sangat Tertarik	19	37%
Tertarik	20	39%
Cukup Tertarik	10	20%
Tidak Tertarik	2	4%
Sangat Tidak Tertarik	0	0%

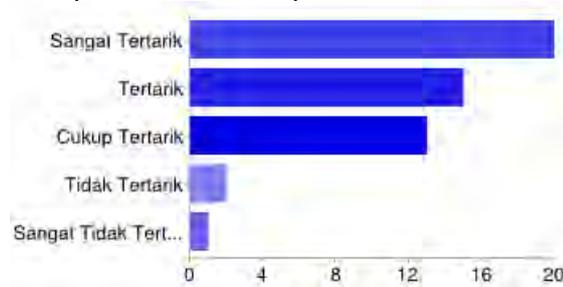
**Dari mana anda mengetahui tentang sejarah Indonesia?**



Pendidikan formal (penjelasan dalam kelas, buku teks pelajar)  
 Orang tua / teman / kerabat  
 Media Hiburan (televisi, radio, komik, animasi, game, movie,  
 Event (seminar, pameran, festival kebudayaan, dsb)  
 Other

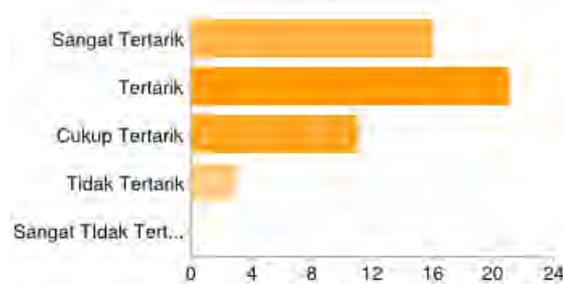
People may select more than one checkbox, so percentages than 100%.

**Seberapa tertarik anda terhadap mitos indonesia?**



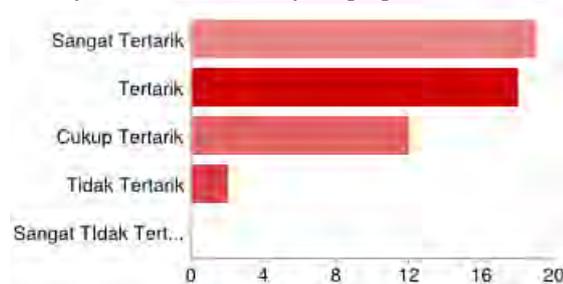
Sangat Tertarik	20	39%
Tertarik	15	29%
Cukup Tertarik	13	25%
Tidak Tertarik	2	4%
Sangat Tidak Tertarik	1	2%

**Seberapa tertarik anda terhadap legenda indonesia?**



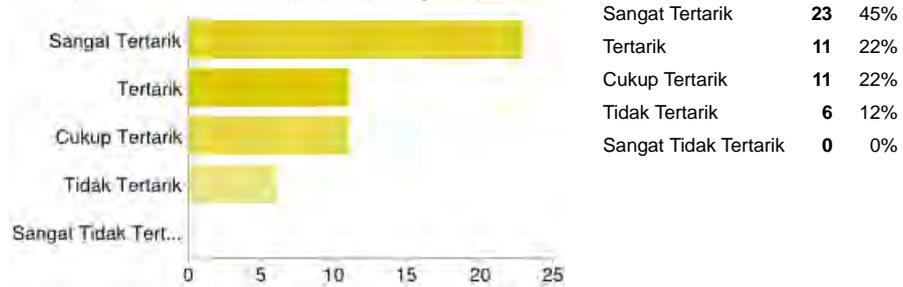
Sangat Tertarik	16	31%
Tertarik	21	41%
Cukup Tertarik	11	22%
Tidak Tertarik	3	6%
Sangat Tidak Tertarik	0	0%

**Seberapa tertarik anda terhadap dongeng indonesia?**

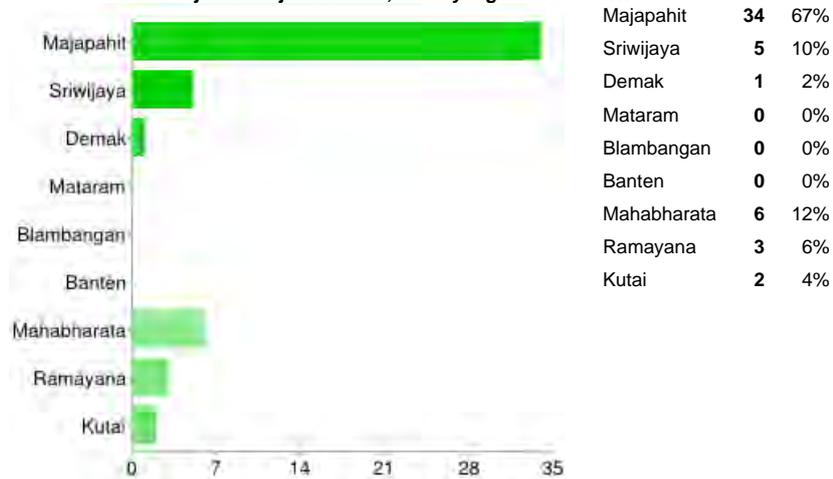


Sangat Tertarik	19	37%
Tertarik	18	35%
Cukup Tertarik	12	24%
Tidak Tertarik	2	4%
Sangat Tidak Tertarik	0	0%

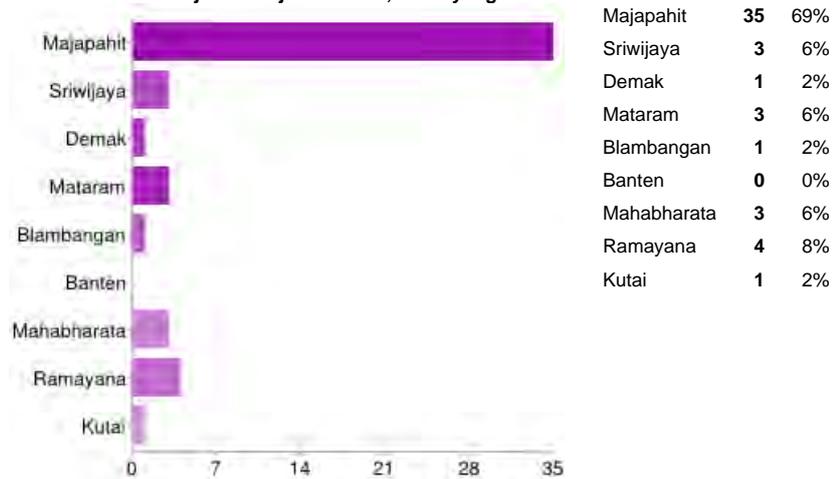
**Seberapa tertarik anda terhadap cerita perang kerajaan Indonesia?**



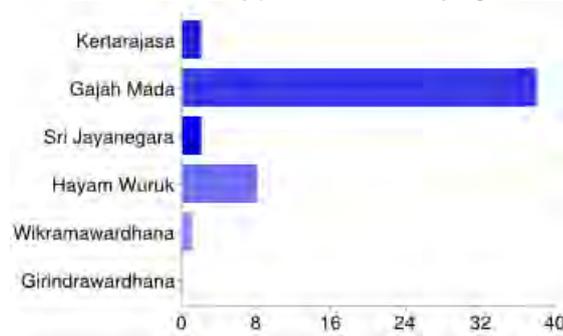
**Di antara cerita kerajaan-kerajaan berikut, Mana yang lebih anda kenal?**



**Di antara cerita kerajaan-kerajaan berikut, Mana yang lebih menarik?**



Di antara Tokoh kunci Majapahit berikut, mana yang lebih menarik?

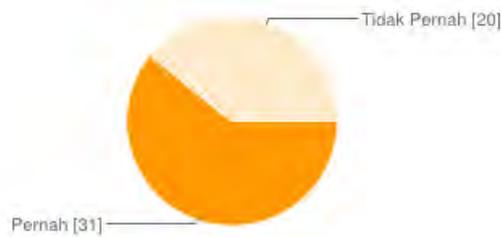


Kertarajasa	2	4%
Gajah Mada	38	75%
Sri Jayanegara	2	4%
Hayam Wuruk	8	16%
Wikramawardhana	1	2%
Girindrawardhana	0	0%

## visual novel dan sejarah

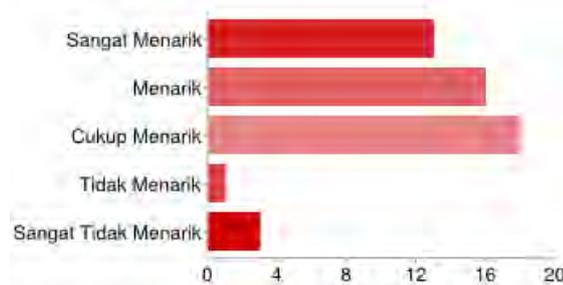
sekarang mari kita gabungkan antara media game visual novel dan sejarah :D

Apakah anda pernah memainkan Visual Novel yang mengangkat budaya dan sejarah?



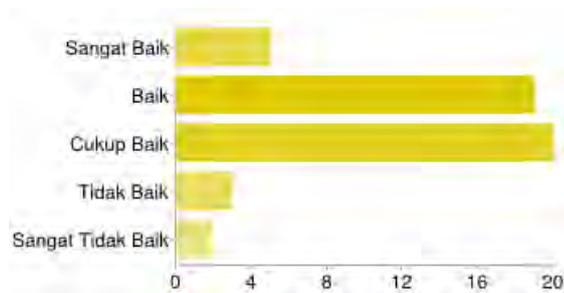
Pernah	31	61%
Tidak Pernah	20	39%

Seberapa menarik Visual Novel yang mengangkat budaya dan sejarah tersebut?



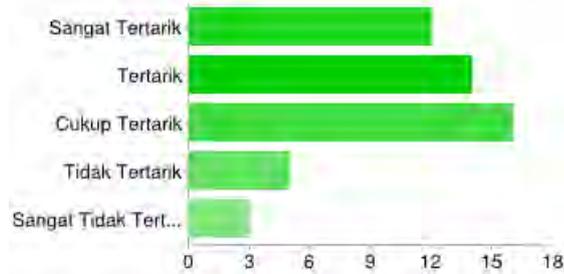
Sangat Menarik	13	25%
Menarik	16	31%
Cukup Menarik	18	35%
Tidak Menarik	1	2%
Sangat Tidak Menarik	3	6%

Seberapa baik penyampaian informasi sejarah yang disampaikan dalam Visual Novel tersebut?



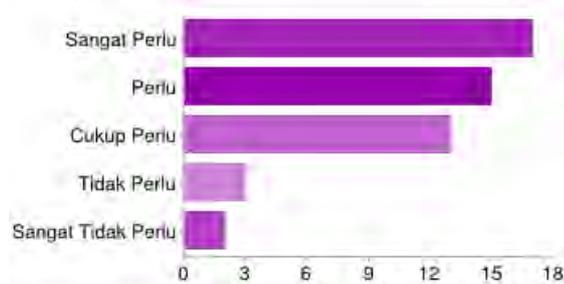
Sangat Baik	5	10%
Baik	19	37%
Cukup Baik	20	39%
Tidak Baik	3	6%
Sangat Tidak Baik	2	4%

Setelah memainkan Visual Novel bertema sejarah tersebut, seberapa tertarikkah anda untuk mencari tahu lebih lanjut tentang sejarah yang bersangkutan?



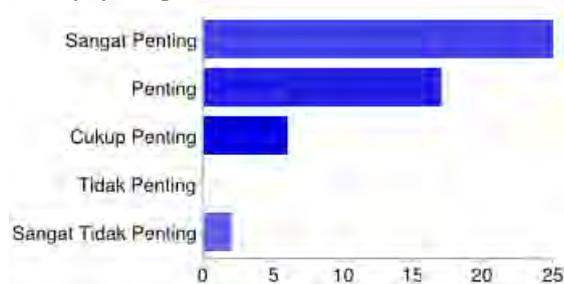
Sangat Tertarik	12	24%
Tertarik	14	27%
Cukup Tertarik	16	31%
Tidak Tertarik	5	10%
Sangat Tidak Tertarik	3	6%

Seberapa perlukah penambahan unsur fiksi kreatif dalam penokohan karakter historis?



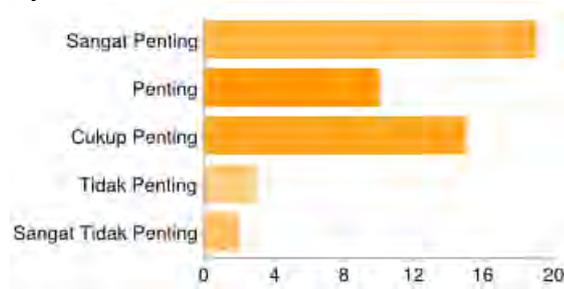
Sangat Perlu	17	33%
Perlu	15	29%
Cukup Perlu	13	25%
Tidak Perlu	3	6%
Sangat Tidak Perlu	2	4%

Seberapa penting kualitas visual dalam sebuah Visual Novel bertema sejarah bagi anda?



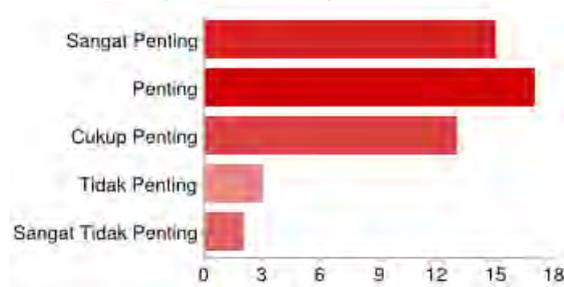
Sangat Penting	25	49%
Penting	17	33%
Cukup Penting	6	12%
Tidak Penting	0	0%
Sangat Tidak Penting	2	4%

**Seberapa penting detail faktual yang ditampilkan pada environment Visual Novel bertema sejarah?**



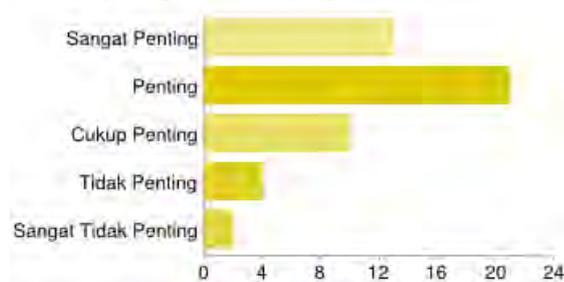
Sangat Penting	19	37%
Penting	10	20%
Cukup Penting	15	29%
Tidak Penting	3	6%
Sangat Tidak Penting	2	4%

**Seberapa penting detail faktual yang ditampilkan pada cerita Visual Novel bertema sejarah?**



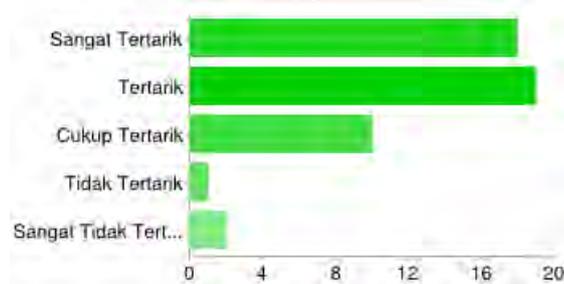
Sangat Penting	15	29%
Penting	17	33%
Cukup Penting	13	25%
Tidak Penting	3	6%
Sangat Tidak Penting	2	4%

**Seberapa penting detail faktual yang ditampilkan pada karakter Visual Novel bertema sejarah?**



Sangat Penting	13	25%
Penting	21	41%
Cukup Penting	10	20%
Tidak Penting	4	8%
Sangat Tidak Penting	2	4%

**Seberapa tertarik anda terhadap potensi media Visual Novel sebagai penyampaian sejarah?**



Sangat Tertarik	18	35%
Tertarik	19	37%
Cukup Tertarik	10	20%
Tidak Tertarik	1	2%
Sangat Tidak Tertarik	2	4%