

Perancangan Visual Karakter Dan Visual Latar Game Cerita Rakyat Asal Usul Kota Surabaya

Artiarini Kusuma Nurindiyani, Ashafidz Fauzan Diana, Halimatus Sa'dyah,

dan Ilham Agung Riyadi

Departemen Teknologi Multimedia Kreatif, Politeknik Elektronika Negeri Surabaya

e-mail: ashafidz@pens.ac.id

Abstrak—Cerita rakyat adalah kebudayaan tradisional di lingkungan masyarakat, dan diwariskan kepada generasi selanjutnya. Media game dengan *genre* visual novel merupakan salah satu alternatif untuk melestarikan kearifan-kearifan tradisional karena unsur utama didalam game visual novel adalah karakter atau tokoh dalam membawa jalan cerita dan pesan yang disampaikan. Perancangan visual karakter dan visual latar dalam game ini berdasarkan cerita rakyat yang beredar di tengah-tengah masyarakat. Penelitian ini bertujuan untuk membuat karakter dan latar dalam game visual novel cerita asal usul Kota Surabaya untuk menjaga kearifan tradisional yang ada didalam cerita tersebut rakyat tersebut. Target pengguna game ini berusia 18-23 tahun. Data primer konsep cerita berasal dari buku Antologi Cerita Rakyat Jawa Timur yang diterbitkan oleh Balai Bahasa Surabaya, serta studi literatur dan teori-teori terkait. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif dengan teknik analisis deskriptif. Terdapat 114 responden yang terlibat memberikan penilaian hasil desain visual karakter dan visual latar. Total skor yang diberikan responden terbesar pada elemen visual latar bangunan yakni sebesar 87,37%, sedangkan total skor terendah diberikan oleh responden pada elemen visual ekspresi karakter sebesar 79,47%.

Kata Kunci— Desain Karakter, Desain Latar, Cerita Rakyat, Game Visual Novel.

I. PENDAHULUAN

JEJAK peninggalan sejarah seperti dari kerajaan dan para wali masih dijumpai hingga kini disekitar kita, misalnya kerajaan-kerajaan besar yang ada di Jawa Timur seperti kerajaan Singosari, kerajaan Kediri, dan Kerajaan Majapahit. Jejak para wali penyebar agama islam yang berada di Jawa Timur misalnya Sunan Ampel (Surabaya), Sunan Bonang (Tuban) dan Sunan Derajat (Lamongan). Selain dalam bentuk artefak, jejak peninggalan juga terdapat cerita rakyat yang beredar di tengah-tengah masyarakat. Dari hasil inventarisasi yang dilakukan oleh Balai Bahasa Surabaya pada tahun 2008-2010, telah diterbitkan buku Antologi Cerita Rakyat Jawa Timur sebagai upaya untuk mendokumentasikan cerita rakyat Jawa Timur [1].

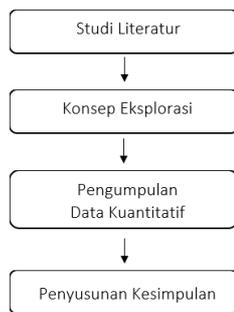
Didalam buku Antologi Cerita Rakyat Jawa Timur terdapat cerita rakyat tentang asal usul Kota Surabaya, dimana pada buku tersebut diceritakan pada zaman kerajaan Singosari yang dipimpin oleh Prabu Kertanegara. Salah seorang putri Prabu Kertanegara telah jatuh cinta dengan seorang rakyat biasa yang bernama Wirabaya. Hal ini menimbulkan kemarahan besar sehingga Prabu Kertanegara memutuskan untuk memberikan hukuman penggal kepada Sang Putri. Hukuman dilakukan di alun-alun Baluwerti didepan masyarakat luas yang bertujuan untuk memberikan

pesan kepada rakyat Singosari agar tidak menolak perintah rajanya. Wirabaya yang mendengar berita tersebut berniat untuk membebaskan Sang Putri dengan cara diam-diam menuju kerajaan Singosari mencari tahu tempat Sang Putri di sembunyikan. Singkat cerita Sang Putri berhasil kabur dari kerajaan bersama Wirabawa, sehingga Prabu Kertanegara mengutus salah satu patih yang bernama Wirasura untuk mencari Sang Putri. Pencarian dilakukan dari daerah satu ke daerah lain hingga Wirasura bertemu dengan Wirabaya. Pertarungan tidak dapat dihindarkan, mereka yang sama-sama memiliki ilmu kanuragan dan memiliki kesaktian yang luar biasa, bertarung tanpa henti dan berhari-hari hingga menjadi tontonan masyarakat. Kedua tokoh ini mengeluarkan ilmu kesaktian tertingginya menjelma menjadi hewan. Wirasura berubah menjadi hiu (sura) dan Wirabaya menjelma menjadi buaya (baya). Mereka berdua bertarung sama-sama mati hingga menjadi bangkai.

Perancangan *concept art* telah dilakukan oleh peneliti terdahulu, penelitian yang dilakukan pada tahun 2012 ini membuat konsep karakter dan latar budaya Majapahit untuk pembuatan game yang bertujuan sebagai media komunikasi budaya. Untuk membuat game budaya yang menarik dibutuhkan ide cerita, kandungan informasi, dan latar belakang tokoh yang memiliki detil budaya serta kesesuaian karakter dengan budaya yang diangkat [2]. Penelitian berikutnya membahas tentang perancangan karakter untuk menyampaikan informasi mengenalkan sejarah dari makhluk-makhluk mitologi Indonesia yang sudah di analisa dalam *genre* *fantasy*. Penelitian tersebut bertujuan pembuatan karakter yang dibuat mudah diterima oleh generasi muda [3]. Penelitian lain menyebutkan penerapan karakter makhluk *folklore* di Indonesia digunakan untuk memperkaya variasi cerita rakyat yang menggunakan sebagai salah satu pelestarian cerita rakyat [4]. Karakter bertema *folklore* sebagai salah satu cara pelestarian cerita-cerita rakyat.

Penelitian tentang pembuatan produk desain grafis yang mengangkat tentang cerita rakyat telah dibuat sebelumnya, seperti perancangan *webtoon* cerita rakyat Putri Kandita yang berasal dari Bogor [5]. Dalam penelitian tersebut telah dilakukan perubahan cerita dengan tujuan cerita rakyat tersebut tetap dapat aktual dan diterima oleh masyarakat.

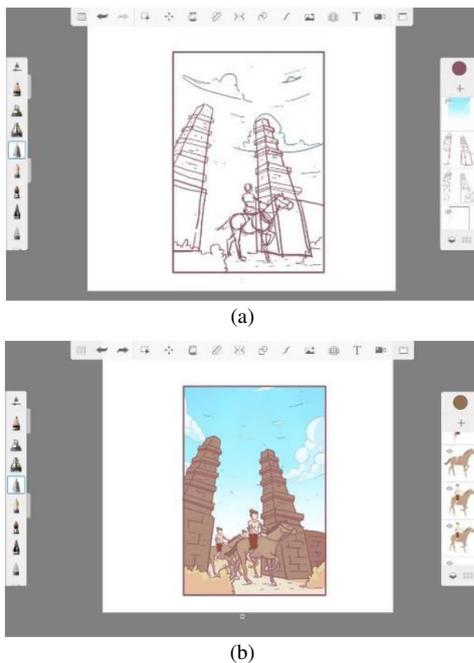
Visual Novel sebagai *genre* *game* dengan *storytelling* atau cerita terbaik sehingga kemampuannya mengkomunikasikan kronologis sejarah dan fakta budaya sangat baik [6]. Untuk menunjang hidupnya cerita yang ingin disampaikan dibutuhkan desain karakter dan desain latar yang sesuai, karena karakter dan latar merupakan elemen utama. Kesan pertama pemain dalam memainkan game dapat berpengaruh



Gambar 1. Metodologi Penelitian



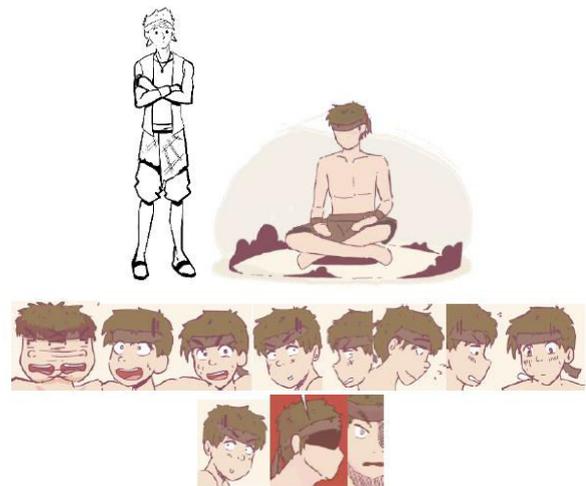
Gambar 2. Ilustrasi zaman kerajaan Singosari



Gambar 3. Pembuatan visual menggunakan aplikasi sketchbook

terhadap antusiasme pemain untuk melanjutkan permainan. Karakter tersebut dapat mempengaruhi seseorang lewat kisah yang diceritakan. Sedangkan latar atau *environment* untuk menciptakan lingkungan atau suasana [7]. Proses perancangan visual latar atau *background* dapat menggunakan referensi foto. Perancangan tampilan latar waktu dapat menggunakan warna hijau tua dengan warna biru untuk menunjukkan suasana pagi hari, serta penggunaan warna-warna gelap menunjukkan waktu sore hari [8].

Penelitian terdahulu tentang pembuatan karakter pada game *visual novel* adalah *Visual Novel* Perang Kedondong. Penelitian ini bertujuan untuk mengangkat sejarah lokal yang jarang masyarakat umum belum mengetahui. Karakter utama yang dibuat pada game tersebut adalah Ki Bagus Rangin. Dalam merancang karakter mengambil gaya manga Jepang dengan referensi gaya gambar yang populer dengan



Gambar 4. Karakter Wirabaya



Gambar 5. Karakter Wirasura

target khalayak. Sedangkan detail kostum dan properti mengacu pada dokumentasi dan referensi sejarah [9].

Supaya game yang telah akan dibuat dapat diterima oleh pengguna, maka tujuan dari penelitian ini adalah membuat desain visual karakter dan desain visual latar dari referensi studi literatur yang ada, agar game visual novel yang akan dibuat dapat sesuai dengan gambaran cerita rakyat asal-usul Kota Surabaya.

II. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam proses perancangan visual karakter dan visual latar pada penelitian ini dijabarkan pada Gambar 1. Tahap awal adalah studi literatur dimana peneliti melakukan penelusuran sumber-sumber dari artikel jurnal yang pernah dibuat sebelumnya serta dari Buku Antologi Cerita Rakyat Jawa Timur sebagai referensi cerita dalam game visual novel yang dibuat.

Tahap kedua adalah konsep eksplorasi, dimana peneliti melakukan pendalaman terhadap pengetahuan yang didapat pada tahap sebelumnya, dan mencari ide baru dimana kalimat. Tahap berikutnya adalah mengumpulkan data kuantitatif dengan menyebar kuesioner kepada pengguna yang memainkan game visual novel cerita rakyat asal usul Kota Surabaya. Tabel 1 dapat dijelaskan daftar pertanyaan



Gambar 6. Karakter Sang Putri



Gambar 7. Karakter Prabu Kertanegara

yang diberikan kepada responden. Dari pertanyaan yang telah diajukan, pengguna atau responden akan diberikan pilihan jawaban menggunakan skala likert yakni, “sangat setuju”, “setuju”, “ragu-ragu”, “tidak setuju”, dan “sangat tidak setuju”. Tahap akhir adalah menyusun kesimpulan dari rangkuman seluruh hasil penelitian.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembuatan visual karakter dan latar yang dibuat pada penelitian ini dibuat berdasarkan referensi pada zaman kerajaan Singosari. Beberapa referensi gambar jaman kerajaan Singosari dapat dilihat pada Gambar 2.

Proses pembuatan aset karakter dan latar menggunakan dua aplikasi yakni *Adobe Photoshop* dan *Sketchbook*. Langkah pertama pembuatan sketsa dasar dengan menggunakan *tools brush* seperti terlihat pada Gambar 3 bagian (a). Setelah membuat sketsa dilanjutkan dengan mencari referensi yang mendekati dengan sketsa dasar agar sketsa yang sebelumnya telah dibuat dapat disempurnakan menjadi aset visual yang lebih baik.

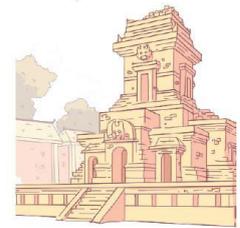
Selanjutnya jika sketsa dirasa sudah cukup mewakili narasi dan pesan yang ingin disampaikan serta sudah tervisualisasikan dengan jelas, proses berikutnya adalah pembuatan aset masuk ke tahap pemberian *outline* sebagai penegasan dari setiap bentuk visual yang telah dibuat. Langkah terakhir seperti terlihat pada Gambar 3 bagian (b) adalah memberikan warna dasar pada objek-objek yang



Gambar 8. Karakter Ratu



(a)



(b)

Gambar 9. Bangunan candi Singosari (a) Desain visual candi singosari (b)



(a)



(b)

Gambar 10. Ilustrari pelabuhan Singosari (a) Desain visual pelabuhan Singosari (b)

telah dibuat sebelumnya. Tidak lupa diberikan efek bayangan atau *shading* dan efek pencahayaan atau *highlight* pada objek yang telah dibuat sesuai kebutuhan.

A. Desain Visual Karakter Tokoh Utama

Karakter utama yang digunakan didalam *game* ini terdapat tiga orang yakni Wirabaya, Wirasura dan Sang Putri. Gambar 4 dapat dijelaskan hasil desain visual karater Wirabaya, dimana pada Wirabaya adalah rakyat biasa dari kerajaan Singosari. Penggambaran sosok dari Wirabaya memiliki postur tubuh yang sedang, dengan menggunakan atribut pakaian yang umum digunakan pada saat itu, yakni saat masa kejayaan kerajaan Singosari. Ekspresi yang dibuat pada karakter Wirabaya antara lain, bingung, kaget, senang, tertenyum, tertawa, marah dan sedih.

Karakter utama berikutnya adalah seorang patih dari kerajaan Singosari yang bernama Wirasura. Hasil desain visual karater Wirasura dapat dilihat pada Gambar 5. Karakter desain pria memiliki beberapa representasi sensualitas diantaranya, keterbukaa bagian tubuh, seperti bagian dada, otot perut dan punggung. Hal ini dikaitkan pada hasrat yang dimunculkan akibat perbedaan tubuh antara pria dan wanita [10]. Wirasura merupakan seorang



(a)

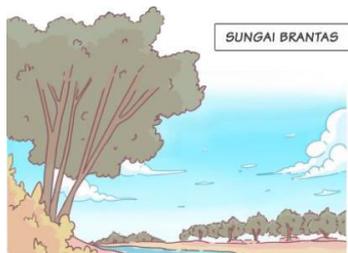


(b)

Gambar 11. Singgasana Raja Singosari



(a)



(b)

Gambar 12. Sungai Brantas

patih dari kerajaan Singosari yang memiliki karakter yang serius.

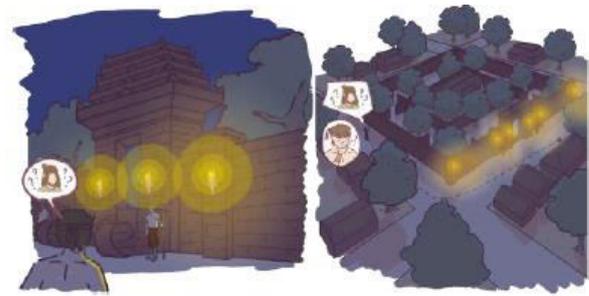
Karakter utama yang ketiga adalah Sang Putri, ia adalah salah satu anggota keluarga kerajaan Singosari yang dalam cerita ini menjalin hubungan terlarang dengan rakyat biasa yaitu Wirabaya. Gambar 6 dapat dijelaskan hasil desain visual karakter Sang Putri beserta ekspresinya.

Konsep cerita pada game visual novel asal usul Kota Surabaya ini adalah Karakter utama Wirasura diperintahkan oleh pihak kerajaan untuk mengejar Wirabaya dan Sang Putri yang melarikan diri dari kerajaan. Wirasura dan Wirabaya yang memiliki ilmu kanuragan dan sakti luar biasa bertarung hingga menjadi hewan hiu (*sura*) dan buaya (*baya*).

B. Desain Visual Karakter Pendukung

Karakter pendukung yang mendukung alur cerita pada game ini ada dua orang yakni Prabu Kertanegara dan Ratu. Gambar 7 merupakan hasil visual dari karakter Prabu Kertanegara. Prabu Kertanegara adalah Raja dari kerajaan Singosari, dalam cerita ini dia adalah ayah dari Sang Putri (karakter utama). Karakter Prabu Kertanegara dalam beberapa referensi digambarkan memiliki postur tubuh yang besar dan kuat.

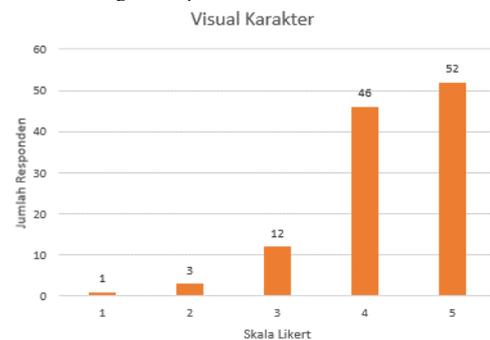
Karakter pendukung berikutnya yakni Ratu. Ratu ini Ratu adalah salah satu Selir dari Prabu Kertanegara yang dalam



Gambar 13. Suasana Kerajaan Singosari di Malam Hari



Gambar 14. Demografi responden



Gambar 15. Hasil kuesioner penilaian visual karakter

cerita ini mempunyai hubungan ibu dan anak dengan karakter Sang Putri (karakter utama). Karakter Ratu memiliki ekspresi seperti terkejut, marah dan jengkel. Gambar 8 merupakan hasil visual dari karakter Ratu.

C. Desain Visual Latar

Visual latar yang ditampilkan pada game ini menunjukkan kehidupan pada era Kerajaan Singosari mulai dari aktifitas, pakaian, dan bangunan. Salah satu bangunan peninggalan kerajaan Singosari yakni Candi Singosari yang disajikan pada Gambar 9 bagian (a). Candi Singosari adalah candi yang dibuat untuk menghormati Prabu terakhir kerajaan Singosari, yakni Prabu Kertanegara. Gambar 9 bagian (b) adalah hasil visual latar dari Candi Singosari.

Kerajaan Singosari pernah berjaya karena berhasil menguasai jalur maritim/pelayaran dan jalur perdagangan pada masa pimpinan Prabu Kertanegara, sehingga latar pelabuhan kerajaan Singosari digunakan sebagai penunjang suasana lingkungan pada game visual novel ini. Gambar 10 bagian (b) merupakan hasil visual latar dari pelabuhan Singosari.

Suasana singgasana Raja Singosari berdasarkan referensi dari diorama seperti terlihat pada Gambar 11 bagian (a), sedangkan bagian (b) merupakan hasil visual latar singgasana Raja Singosari Prabu Kertanegara. Dalam game cerita visual novel ini, singgasana ini digunakan Prabu Kertanegara mengumumkan pencarian Sang Putri yang

Tabel 1.
Daftar Pertanyaan Kuesioner

No	Pertanyaan
1	Saya suka dengan elemen visual dari karakter utama
2	Ekspresi wajah yg ditampilkan membangun penokohan karakter
3	Environment bangunan yg dibuat mendukung konsep game yang dibuat
4	Environment alam yg dibuat mendukung konsep game yg dibuat

Tabel 2.
Penilaian Skala Likert

No	Jawaban	Skoring
1	Sangat Setuju	5
2	Setuju	4
3	Ragu-ragu	3
4	Tidak Setuju	2
5	Sangat Tidak Setuju	1

kabur, serta digunakan saat Prabu Kertanegara mengutus patih Wirasura beserta pasukan kerajaan untuk mengejar Sang Putri.

Gambar 12 bagian (a) dapat dijelaskan, referensi suasana latar alam sungai berantas. Sedangkan Gambar 12 bagian (b) di ilustrasikan sunga brantas dengan cuaca cerah dengan warna putih dan biru muda serta memiliki pohon rimbun. Latar sungai brantas digunakan sebagai tempat bertemu karakter pertama kali Wirabaya dan Sang Putri.

Untuk menggambarkan cerita saat karakter Wirabaya diam-diam menyelip menyelamatkan Sang Putri dari hukuman penggal, visual latar Kerajaan Singosari saat malam hari dapat dilihat pada Gambar 13. Ilustrasi warna langit yang dibuat biru gelap dan tambahan cahaya lampu obor digunakan untuk menghidupkan suasana dimalam hari.

D. Hasil Pengambilan Data Kuesioner

Terdapat 114 responden yang terlibat dalam penelitian ini, responden memberikan skoring disetiap pertanyaan positif yang diberikan, sistem penilaian menggunakan skala Likert 1 sampai 5. Tabel 2 dapat dijelaskan skoring skala likert disetiap jawaban. Penghitungan total skor (f) menggunakan rumus

$$f = (R1 \times S1) + (R2 \times S2) + (Rn \times Sn) \tag{1}$$

- f = Total skor
- R = Jumlah pilihan responden
- S1 = Skor kategori 1
- Sn = Skor kategori ke n (tertinggi)

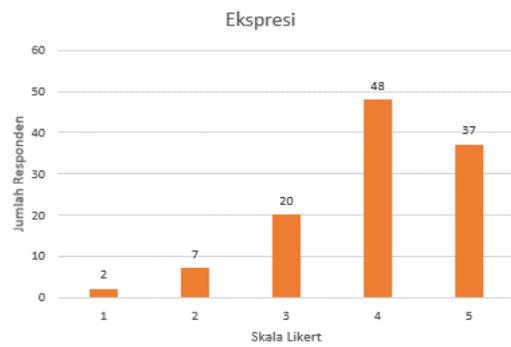
Penghitungan prosentase total skor menggunakan rumus

$$P = f / (N * Sn) \tag{2}$$

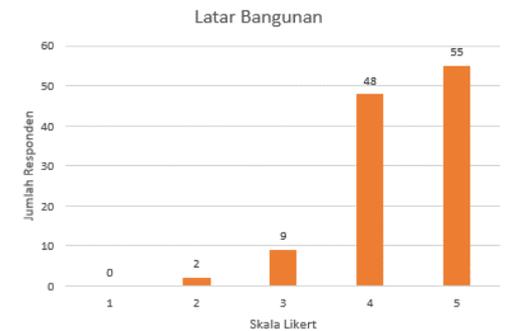
- P = Prosentase
- f = Total skor
- N = Total responden
- Sn = Skor kategori ke n (tertinggi)

1) Demografi Responden

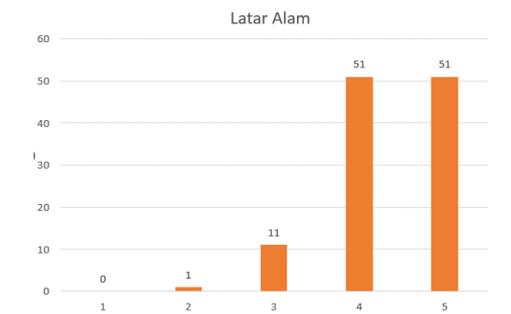
Reponden yang terlibat dalam penelitian ini sebanak 114. Mayoritas responden adalah laki-laki sebanyak 93 responden dan responden perempuan sebanyak 21 responden. Jika dilihat berdasarkan usia, mayoritas responden berusia 19-22 tahun. Grafik responden dapat dilihat pada Gambar 14.



Gambar 16. Hasil kuesioner penilaian visual ekspresi karakter.



Gambar 17. Hasil kuesioner penilaian visual latar bangunan.



Gambar 18. Hasil kuesioner penilaian visual latar alam.

2) Hasil Penilaian Visual Karakter

Gambar 15 dapat dijelaskan hasil penilaian responden terhadap visual karakter yang ada pada game, dimana terdapat 52 responden memberikan nilai 5 (sangat setuju sekali) dan terdapat 1 responden memberikan nilai 1 (sangat tidak setuju). Total skor penilaian visual karakter sebesar 85,44%.

3) Hasil Penilaian Visual Ekspresi Karakter

Hasil penilaian responden untuk elemen visual ekspresi karakter mendapatkan total skor 79,47%. Terdapat 48 responden memberikan nilai 4 (setuju) dan 20 responden memberikan nilai 3 (ragu-ragu) seperti disajikan pada Gambar 16.

4) Hasil Penilaian Latar Bangunan

Gambar 17 dapat dijelaskan hasil kuesioner penilaian visual latar bangunan. Terdapat 55 responden memberikan nilai 5 (sangat setuju) pada pertanyaan yang diberikan. Total skor pada penilaian elemen visual latar bangunan sebesar 87,37%.

5) Hasil Penilaian Latar Alam

Hasil penilaian pengguna game tentang visual latar alam, terdapat 51 responden yang memberikan nilai 5 (sangat

setuju), seperti ditunjukkan pada Gambar 18. Total skor penilaian visual latar alam sebesar 86,67%.

IV. KESIMPULAN

Perancangan visual karakter game visual novel ini didasari dokumentasi dan referensi ilmiah sejarah. Alur cerita rakyat asal usul Kota Surabaya bersumber dari buku Antologi Cerita Rakyat Jawa Timur, dimana pada cerita tersebut terdapat pertarungan antara Wirasura dan Wirabaya. Sedangkan visual latar menghadirkan tempat-tempat pada zaman kerajaan Singosari dengan suasana pedesaan, pelabuhan, singgasana kerajaan, dan candi Singosari. Dalam proses perancangan visual karakter dan visual latar ini diawali dengan pengumpulan berbagai referensi gambar yang digunakan sebagai konsep dasar dan konsep kreatif. Terdapat 114 responden yang terlibat memberikan penilaian hasil desain visual karakter dan visual latar. Total skor yang diberikan responden terbesar pada elemen visual latar bangunan yakni sebesar 87,37%, sedangkan total skor terendah diberikan oleh responden pada elemen visual ekspresi karakter sebesar 79,47%.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Y. Sungkowati, Mashuri, A. Asmara, A. Izzak, N. N. T. Turaeni, and D. Windiyarti, *Antologi Cerita Rakyat Jawa Timur*. Balai Bahasa Surabaya, 2011.
- [2] P. R. Utomo and R. Lakoro, "Perancangan Concept Art Game Berlatar Budaya Majapahit Sebagai Media Komunikasi Budaya," *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, vol. 1, no. 1, pp. F1–F5, Sep. 2012.
- [3] A. T. Sinaga, "Perancangan Karakter Pada Game Yang Mengangkat Tentang Mitologi Indonesia," in *e-Proceeding of Art & Design*, Dec. 2019, pp. 3822–3834.
- [4] A. N. Tjoantara, D. Ratri, and R. Maslan, "Analisis Desain Karakter MakhluK Folklore Dari Jepang Dalam Buku Cerita Anak Bergambar," *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, vol. 8, no. 01, pp. 93–108, Apr. 2022, doi: 10.33633/andharupa.v8i01.4655.
- [5] M. Zamrullah, P. Aditia, and I. D. A. D. Putra, "Perancangan Webtoon Cerita Rakyat Putri Kandita," in *e-Proceeding of Art & Design*, Apr. 2021, pp. 378–385.
- [6] J. Lebowitz and C. Klug, *Interactive Storytelling for Video Games*. Burlington: Focal Press, 2011.
- [7] B. Cantrell and N. Yates, *Modeling the Environment: Techniques and Tools for the 3D Illustration of Dynamic Landscapes*. New York: Wiley, 2012.
- [8] L. F. Pondaag, "Perancangan Visual Background Dalam Game Carakan," in *e-Proceeding of Art & Design*, Dec. 2019, pp. 4065–4071.
- [9] F. Harmiriyanti and S. Sidhartani, "Desain Karakter Tokoh Ki Bagus Rangun pada Visual Novel Perang Kedondong," *Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni dan Budaya*, vol. 1, no. 01, pp. 38–43, Oct. 2018, doi: 10.30998/vh.v1i01.11.
- [10] D. Y. P. Pramesti, "Sensualitas Desain Karakter Pria Dalam Video Game Online Bersistem Gacha," Yogyakarta, 2022.