

# Perancangan Visual Novel dengan Mengadaptasi Legenda Roro Jonggrang

Maharani Hastina Suryasputri dan Didit Prasetyo

Departemen Desain Produk, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)

*e-mail:* maharani.hastin@gmail.com

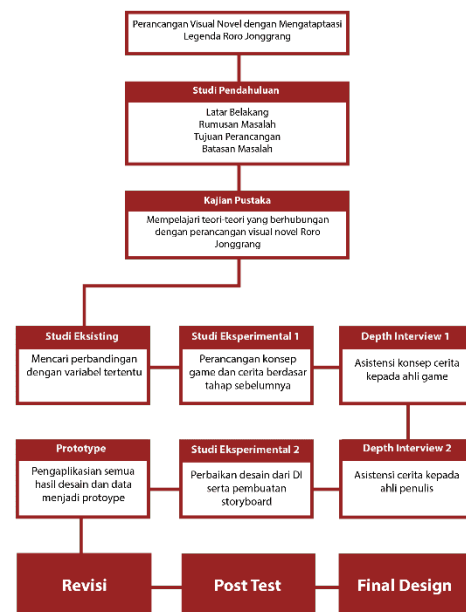
**Abstrak**—Perancangan ini merupakan perancangan visual novel yang mengadaptasi legenda Roro Jonggrang menggunakan penggabungan genre antara fantasi dan horor sehingga menghasilkan genre yang lebih dinamis. Tujuan dalam perancangan ini untuk menghidupkan kembali cerita rakyat dengan melakukan alih media melalui game visual novel sebagai media penceritaan. Metode yang digunakan adalah studi eksperimental, depth interview yang dilakukan terhadap narasumber, serta penyebaran kuesioner kepada para user terster untuk menjadi tolak ukur acuan dalam pengembangan visual novel. Perancangan ini menghasilkan produk game visual novel PC dengan fitur dimana pemain dapat memilih alur ceritanya sendiri sehingga novel dapat dibaca berulang kali serta menggunakan gaya gambar anime gaya gambar ini memiliki tingkat popularitas yang tinggi dan disukai audiens.

**Kata Kunci**— visual novel, cerita rakyat, Roro Jonggrang.

## I. PENDAHULUAN

PERUBAHAN kebudayaan merupakan suatu fenomena normal dan wajar. Perjalanan sejarah menunjukkan bahwa suatu kebudayaan mampu mengadopsi dan mengadaptasi kebudayaan asing menjadi bagiannya tanpa kehilangan jati diri. Indonesia sebagai negara yang kaya akan ragam budayanya tentu akan mengalami proses perubahan berkelanjutan menyesuaikan dengan perkembangan zaman. Cerita rakyat adalah salah satu bentuk budaya yang dapat mengalami perubahan. Cerita rakyat yang dahulu mengalami masa kejayaan kini sudah mulai ditinggalkan atau telah kehilangan pamor di tengah masyarakat. Salah satu upaya yang bisa dilakukan untuk menghidupkan kembali cerita rakyat Indonesia adalah dengan melakukan alih media. Alih media merupakan salah satu strategi penting dalam konsep ekonomi berbasis ilmu pengetahuan yang berarti konsep ekonomi kreatif harus terus dikembangkan dan diwujudkan.

Berdasar data dari Asosiasi Game Indonesia (AGI) dalam beberapa tahun terakhir ini pertumbuhan pengembang game di Indonesia naik 10 hingga 20 persen di tengah pandemi karena lonjakan penggunaan platform digital. Perkembangan tersebut menempatkan Indonesia menjadi negara dengan pangsa pasar game terbesar di Asia Tenggara dan menempati peringkat keenam belas di dunia. Fenomena ini menunjukkan bahwa banyaknya peminat game di Indonesia. Fenomena tersebut menunjukkan bahwa game mampu menjadi alih media yang dapat menghidupkan kembali cerita rakyat. Dalam game terdapat dua faktor utama yang diperhatikan oleh pemain yaitu cerita dan karakter[1]. Visual novel memiliki kriteria yang kuat dalam segi narasi. Diperlukan aksi yang cepat dan tepat untuk merespon dialog dan pemilihan alur cerita yang akan menentukan cabang naratif dan adegan berikutnya. Para pemain dapat memilih waktu

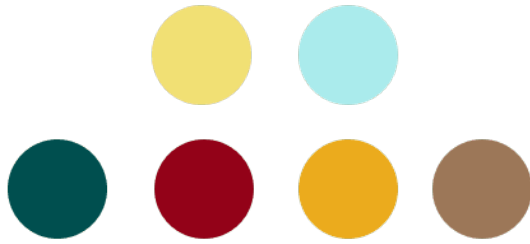


Gambar 1. Skema metodologi.

dan dengan siapa mereka berinteraksi sehingga mempengaruhi respon selanjutnya[2]. Hal tersebut merupakan kelebihan dalam visual novel.

Dari sekian banyak cerita rakyat di Indonesia, Roro Jonggrang merupakan cerita rakyat yang cukup populer di kalangan masyarakat. Cerita itu sendiri dipercaya sebagai cerita yang terjadi dan berasal dari kisah nyata sehingga masyarakat sering menyebutnya sebagai legenda. Dengan tema yang diangkat dari legenda ini adalah pengkhianatan, beberapa pesan moral dalam legenda Roro Jonggrang masih memiliki relasi dengan zaman ini. Legenda Roro Jonggrang dapat dikatakan sebagai cerita fantasi dengan adanya keberadaan kekuatan magis dan makhluk supranatural dalam kisahnya namun gaya penceritaan dalam kisah ini sudah ketinggalan zaman jika dibandingkan dengan cerita rakyat luar yang diolah dengan varian genre. Genre akan terus berubah, memodulasi dan mendefinisikan kembali diri mereka sendiri seiring perkembangan waktu[3]. Oleh karena itu Pencampuran genre dilakukan untuk mengatasi rasa bosan penonton[4]. Perancangan ini menggabungkan antara genre fantasi dengan genre horor ke dalam visual novel karena horror memiliki ciri khas yang berbeda karena diciptakan untuk memiliki adegan yang semakin menegangkan maka semakin menarik minat penonton untuk menikmati cerita.

Berdasar latar belakang yang telah diuraikan, dapat diperoleh rumusan masalah: “Bagaimana merancang visual



Gambar 5. Palet warna visual novel.



Gambar 2. Display pilihan.



Gambar 6 Icon game.



Gambar 3. Display in-game.



Gambar 7 Main menu screen.



Gambar 4. Display in-game menus.

mengalami perubahan genre sehingga semua cerita tersebut terkesan monoton.

novel legenda Roro Jonggrang dengan menggabungkan genre fantasi dan horor?"

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah didapatkan sebelumnya, maka tujuan dari perancangan ini adalah:

1. Menciptakan visual novel genre dinamis dalam penceritaan legenda Roro Jonggrang melalui perpaduan fantasi dan horor.
2. Melestarikan cerita rakyat Roro Jonggrang menggunakan media visual novel.

Adapun Batasan masalah yang disebutkan dalam perancangan ini yaitu hasil perancangan dibuat berupa game PC dengan resolusi 720 x 1280 p dengan menggunakan bahasa Indonesia sebagai dan dapat dimainkan secara offline.

Perancangan ini diharapkan dapat mengenalkan kembali cerita rakyat Roro Jonggrang kepada masyarakat melalui media visual novel yang dirancang dengan perpaduan genre fantasi dan horor. Hal ini menjadi pertimbangan penulis karena dari sekian banyak kisah Roro Jonggrang yang telah diadaptasi, belum ditemukannya kisah Roro Jonggrang yang

## II. METODE

### A. Skema metodologi

Skema metodologi untuk penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 1.







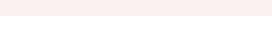
### B. Pengumpulan Data

Tahapan awal dari perancangan yaitu pengumpulan data melalui kajian pustaka berhubungan dengan visual novel dan Roro Jonggrang yang didapatkan dari jurnal ilmiah, buku dan artikel dari internet. Dari data-data ini didapatkan permasalahan yang kemudian dibawa ke dalam metode selanjutnya.

### C. Studi Eksperimental

Pembuatan mockup dilakukan untuk melihat apakah gambar yang dihasilkan sesuai dan tidak saling menabrak antara desain karakter dengan desain background. Percobaan dengan beberapa font yang digunakan untuk menentukan kecocokan dalam game.

Tabel 1.  
Desain UI in-game

Textbox	Slot Hover	Slot Idle
		
Horizontal Hover Bar	Horizontal Idle Bar	
		
		



Gambar 11. Desain Roro Jonggrang (kiri), Kayali (tengah) dan Joko Bandung (kanan).

D. *Depth Interview*

Proses depth interview dilakukan untuk mendapatkan masukan-masukan yang sesuai untuk perkembangan game berdasar dari mockup yang telah dibuat sebelumnya. Tahapan ini melibatkan tiga narasumber dengan satu ahli game dan dua ahli penulisan cerita. Masukan yang telah diberikan kemudian diproses untuk memperbaiki desain yang sudah ada dan diterapkan kedalam bentuk prototype.

E. *Kuesioner*

Kuesioner dilakukan untuk mendapatkan respon dari hasil uji visual novel yang kepada target audience. Test play dilakukan via online dan pemain submit respon mengenai visual novel melalui kuesioner yang telah diberikan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. *Konsep Desain*

Konsep yang dipakai dalam perancangan ini adalah dengan menggunakan alur cerita, latar tempat, serta tokoh-tokoh yang berasal dari legenda Roro Jonggrang dipadukan dengan horor yang mengangkat tema zombie (mayat hidup). Penentuan konsep game visual novel diperoleh dari beberapa analisa yang telah dilakukan seperti studi pustaka, studi eksperimental yaitu membuat perancangan konsep dasar berupa sketsa gambar dan sinopsis cerita serta depth interview dengan narasumber yang ahli dibidangnya.

B. *Kriteria Desain*

Kriteria desain diterapkan menyesuaikan dengan tema pada perancangan.

Tabel 2.  
karakter-karakter figuran dalam game

Nama Karakter	Gambar
---------------	--------

Prabu Baka  
"Penguasa  
Kerajaan  
Penggings"



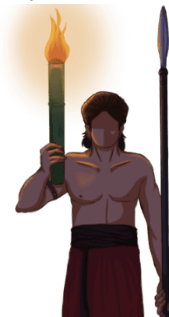
Gambar 8. Desain Prabu Baka

Wanita Misterius



Gambar 9. Desain wanita misterius

Penjaga Kerajaan



Gambar 10. Desain penjaga kerajaan

1) *Gaya Gambar dan Warna*

Pada perancangan visual novel ini gaya gambar yang diterapkan adalah gaya anime dimana gaya ini telah populer di kalangan muda Indonesia[5]. Gaya manga dari Jepang tidak hanya menginspirasi film animasi, tetapi juga melahirkan berbagai permainan interaktif, seperti sebagai visual novel[6]. Banyaknya penyebaran anime melalui acara televisi serta manga yang banyak tersebar di toko buku terutama jaringan Gramedia, telah membawa pengaruh pada proses pembentukan karya Indonesia, karena secara tidak langsung banyak generasi muda di Indonesia tanpa disadari terpengaruh oleh gaya aliran Jepang (manga/anime). Pada perancangan ini, penggunaan warna yang diaplikasikan





Gambar 13. Desain background visual novel.

adalah kombinasi warna cerah yang beragam dengan dominasi earthy tone. Penggunaan warna ini guna menunjukkan kesan yang mencolok dan dapat menarik perhatian dapat dilihat pada Gambar 2.

2) *Font*

Terdapat 3 jenis font yang disesuaikan penggunaannya di dalam visual novel. Font Comfortaa-Bold digunakan pada user interface serta dialog in-game. Font Quacker digunakan sebagai nama karakter karena memiliki ciri khas tertentu dan bersifat bold. Font Bobbi Jeffina digunakan pada event tertentu dan dipilih karena memiliki kesan elegan dan kuno.

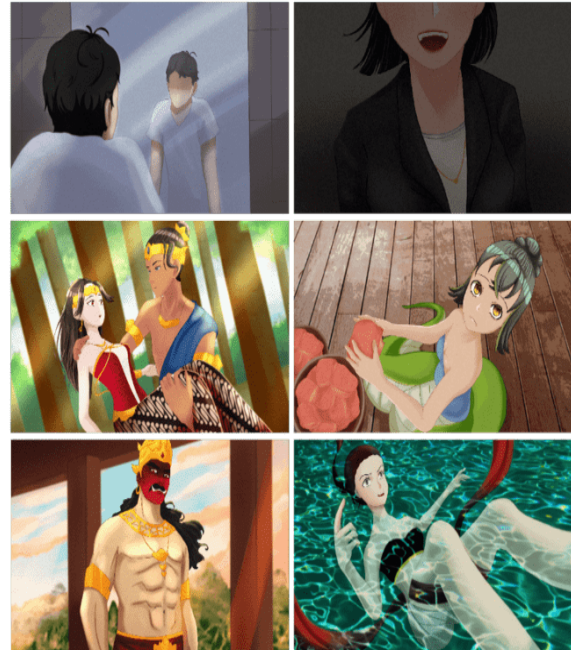
C. *Proses Desain*

1) *Konsep Cerita*

Konsep cerita ini secara garis besar menceritakan kisah Roro Jonggrang yang dikemas dalam bentuk genre horor fantasi dimana di dunia ini terdapat zombie yang meresahkan kerajaan. Terdapat lima empat tokoh utama yaitu Baskara, Roro Jonggrang, Kayali dan Joko Bandung dengan cerita yang dibagi menjadi 5 act. Luaran dalam perancangan ini menghasilkan 3 dari 5 act. Berikut merupakan sinopsis untuk tiap act.

a. ACT 1

Setelah kehilangan kakaknya Baskara menempati rumahnya sendirian. Sebuah paket tiba-tiba muncul di depan rumahnya. Setelah membuka isi paket tersebut Baskara mendapat sebuah tantangan yang dapat mengabdikan segala permintaan. Diterimalah tantangan tersebut dengan tujuan



Gambar 12. CG events visual novel.

agar ia dapat menemukan kakaknya. Tantangan tersebut membawa Baskara masuk ke dalam dunia dongeng Roro Jonggrang. Disana Baskara bertemu dengan Roro Jonggrang dan menyelamatkannya dari bahaya zombie. Sebagai tanda terima kasih Roro mempersilahkan Baskara untuk menetap di istananya.

b. ACT 2

Pertemuan Baskara dengan Roro Jonggrang mempermudah dirinya untuk terus menjalani tantangan yang telah diberikan. Pagi harinya Baskara diajak oleh Roro Jonggrang untuk berjalan-jalan di dalam hutan. Ketika sedang asik mengobrol mereka tidak sadar bahwa mereka sedang diawasi oleh hewan buas. Joko Bandung datang menolong mereka berdua. Setelah kejadian itu Roro meminta untuk segera kembali ke istana namun Baskara penasaran dengan Bandung dan terus mengikutinya. Ketika Baskara dan Bandung sedang berselisih, muncul sosok Bandawasa beserta pengikut mayat hidupnya yang ingin memakan mereka berdua. Bandawasa berhasil mengalahkannya dan menjadikan Bandawasa sebagai bawahannya.

c. ACT 3

Ketika kembali dari hutan, Kerajaan Prambanan telah diserang oleh sekumpulan mayat hidup. Prabu Baka berhasil menghancurkan mereka semua dan mempertahankan istana. Ia merasa bahwa semua ini adalah ulah dari Kerajaan Pengging. Oleh karena itu ia segera mengumpulkan pasukan dan menyerang Pengging. Dalam peperangan besar itu, Prabu Baka dan Joko Bandung saling berhadapan. Bandung berhasil memenangkan pertempuran dan menguasai Kerajaan Prambanan.

d. ACT 4

Ketika mendatangi istana Prambanan, Bandung terkejut bahwa wanita yg sebelumnya ia tolong adalah putri dari Prambanan. Ia memutuskan untuk menjadikan Roro Jonggrang sebagai pasangannya sebagai bentuk belas kasian dia terhadap Roro. Untuk menghindari lamaran Bandung, Roro memberikan beberapa persyaratan yang harus

dikerjakannya. Namun Bandung berhasil menyelesaikan semuanya dengan bantuan Bandawasa dan pengikutnya. Roro berusaha menggagalkan usaha Bandung namun ketahuan. Bandung mengamuk dan memerintahkan Bandawasa untuk membunuh Roro. Seketika kekuatan Roro terbangun dan ia dapat mengendalikan seluruh pasukan Bandawasa. Bandawasa berlutut di hadapan Roro. Roro mengutusnyanya untuk membinasakan Bandung. Maka berakhirlah kehidupan Bandung saat itu juga.

#### e. ACT 5

Kini Baskara dan Roro Jonggrang hidup bersama di istana. Beberapa tahun telah berlalu setelah kejadian tersebut, kini mereka berdua hidup dengan damai. Roro tidak pernah lagi menggunakan kekuatannya tersebut dan membiarkan Bondowoso tetap disampingnya.

#### 2) *Sketsa Digital*

Proses desain visual diawali dengan membuat sketsa desain secara digital menggunakan software SAI. Dalam proses ini dibuat beberapa sketsa alternatif yang nantinya akan dipilih satu sebagai final desain. Pendesain disesuaikan dengan hasil dari pengumpulan-pengumpulan data yang telah dilakukan.

#### 3) *Hasil Desain*

Desain untuk visual novel TitikNol dibuat dengan gaya anime dimana Sebagian besar pasar visual novel menggunakan gaya gambar tersebut. Seperti visual novel pada umumnya, TitikNol memiliki tampilan sederhana yang menampilkan 3 elemen utama berupa background, karakter dan textbox.

#### a. Icon Game

TitikNol adalah visual novel serial dimana ikon game berubah mengikuti seri cerita yang dibawakan. Untuk versi awal TitikNol akan mengisahkan legenda Roro Jonggrang sehingga karakter yang dimasukkan ke dalam icon tersebut adalah Roro Jonggrang, dapat dilihat pada Gambar 3.

#### b. Display Main Menu Screen

Pada tampilan title screen, pemain diberi akses fitur game berupa load, settings dan gallery sebagaimana fitur-fitur tersebut sering dijumpai pada visual novel, dapat dilihat pada Gambar 4.

#### c. Display Pilihan (Choice)

Di dalam game pemain akan ditampilkan dengan beberapa pilihan di tengah permainan. Tiap pilihan memiliki alur dialog yang berbeda. Peningkatan afeksi antara pemain dengan NPC dapat terjadi dari pemilihan pilihan (choice) yang tepat, dapat dilihat pada Gambar 5.

#### d. Display In-game

Desain in-game pada visual novel TitikNol terlihat sederhana dengan beberapa layer visual utama yakni background, karakter dan textbox. Textbox diletakkan dibagian bawah dengan tujuan agar pemain dapat membaca dialog dengan mudah, dapat dilihat pada Gambar 6.

#### e. Display In-game Menus

Display In-game Menu ini terdiri dari tiga yakni history, save/load dan settings. Display history akan menampilkan dialog atau teks cerita yang telah dibaca pada game. Fitur save atau load mengizinkan pemain untuk mengakses kembali file game yang telah disimpannya. Pada tampilan settings, terdapat fitur pengaturan suara, skip text, kecepatan teks dan display, dapat dilihat pada Gambar 7.

#### f. Desain UI in-game

Desain dan warna disesuaikan dengan tema game. Hover digunakan ketika kursor sedang menyentuh bagian yang akan ditekan sedangkan idle adalah tampilan normal tombol, dapat dilihat pada Tabel 1.

#### g. Desain Karakter Utama

Terdapat tiga karakter utama yang akan diceritakan dalam visual novel TitikNol ini yaitu Roro Jonggrang, Kayali dan Bandung Bondowoso. Roro Jonggrang merupakan pemeran utama wanita dalam cerita Legenda Roro Jonggrang. Dalam game Roro Jonggrang memiliki ciri ciri berambut hitam dengan gradasi merah di ujung rambut. Ia memiliki fisik yang kecil dan ramping, berkulit putih, mata berwarna merah cerah. Mengenakan jarik bermotif parang rusak dimana motif tersebut merupakan motif yang sering digunakan oleh keluarga kerajaan. Kayali memiliki rambut berwarna hijau yang disanggul, mata yang lebar serta pipi yang tembem. Kulitnya berwarna kuning langsung dengan mata berwarna kuning kecoklatan. Kayali mengenakan jarik bermotif kawung dimana motif kawung sendiri sering digunakan oleh para abdi dalam. Bandung digambarkan sebagai pemuda yang memiliki rambut hitam keunguan, warna mata ungu terang, serta warna kulit sawo matang. Bandung memiliki tubuh tinggi dan ramping serta mengenakan jarik bermotif parang rusak sama seperti Roro Jonggrang, dapat dilihat pada Gambar 8.

#### h. Desain Karakter Figuran

Karakter figuran juga memiliki peran tersendiri dalam visual novel. Karakter figuran adalah pelengkap bagi pemeran utama dimana mereka akan menjadi penghubung dalam alur cerita. Terdapat beberapa karakter figuran yang melengkapi alur cerita dalam visual novel. Berikut merupakan karakter-karakter figuran dalam game, dapat dilihat pada Tabel 2, dan Gambar 9 – 11.

#### i. Desain Background

Tujuan dari desain background dalam game sendiri adalah untuk menciptakan pengalaman dunia game virtual yang meyakinkan dan imersif bagi pemain[7]. Berikut adalah desain background yang digunakan dalam visual novel. Background Sebagian besar terinspirasi dari lokasi kawasan Prambanan dan latar pada film Lara Jonggrang (1983) yang mana memberikan penggambaran akan suasana zaman kerajaan. Background dibuat dengan gaya pewarnaan serta menggunakan texture brush yang berbeda agar dapat membedakan dengan desain karakter dan textbox. Warna yang digunakan cenderung lebih pudar dan gelap dibandingkan dengan desain karakter, dapat dilihat pada Gambar 12.

#### j. CG Visual Novel

CG merupakan kepanjangan dari Computer Graphic namun dalam dunia visual novel, CG berarti salah satu adegan khusus atau biasa disebut “event CG”. Pada umumnya merupakan gambaran background dan karakter tanpa adanya layering dalam arti lain terdapat dua elemen dalam satu grafik. Berikut adalah beberapa CG yang ditampilkan dalam perancangan visual novel TitikNol, dapat dilihat pada Gambar 13.

#### 4) *Hasil Testing Visual Novel*

Visual novel yang telah jadi kemudian diuji cobakan kepada 11 target audience dalam rentang usia antara 16

sampai 30 tahun. Test dilakukan sebagai penentu apakah visual novel yang dirancang sudah memenuhi kriteria dan diminati oleh orang lain baik dalam segi visual, cerita maupun penggunaan audio yang diterapkan ke dalam visual novel. 7 dari 11 (63,6%) responden menilai alur cerita cukup menarik, 8 dari 11 (72,7%) responden menilai desain visual sangat menarik dan 8 dari 11 (72,7%) responden menilai audio yang digunakan cukup sesuai. Penulis juga meminta pendapat responden mengenai karakter utama wanita yang dapat dikencani. Sebagian besar responden menilai bahwa Roro Jonggrang anggun, cantik namun sedikit tomboy. Sedangkan untuk Kayali cantik, baik hati dan sederhana. Dalam melakukan test, sebanyak 72,7% responden mengalami kendala atau error selama bermain. Dari hasil post test ini penulis memperbaiki kesalahan-kesalahan dalam variable yang ditemukan oleh para responden.

#### IV. KESIMPULAN/RINGKASAN

Visual novel ini mengangkat cerita tentang salah satu cerita rakyat Indonesia. Hal ini tidak menutup kemungkinan akan adanya seri lain yang mengangkat cerita rakyat Indonesia lainnya. Tiap seri lain akan membawakan tema sejenis namun dengan karakter dan cerita yang berbeda. Cerita yang diterapkan dalam visual novel ini Sebagian besar terinspirasi oleh film Lara Jonggrang: Candi Prambanan (1983) dan game The Walking Dead. Penggabungan antara genre fantasi cerita rakyat dan horror bertemakan mayat hidup menjadi value produk dari visual novel ini. Berdasar hasil post test cerita seperti ini cukup disukai oleh target audience.

Desain karakter menggunakan referensi dalam film Lara Jonggrang beserta ilustrasi dalam buku Roro Jonggrang Tira Ikranegara. Tokoh yang merupakan keluarga kerajaan seperti Roro Jonggrang dan Joko Bandung mengenakan motif batik parang rusak sedangkan untuk Kayali yang merupakan seorang dayang istana mengenakan motif batik Kawung. Penilaian responden dalam post test menunjukkan bahwa desain tersebut sesuai dengan sifat dari karakter yang telah dibuat. Desain background terinspirasi dari lokasi kawasan Prambanan dan latar pada film Lara Jonggrang (1983) yang mana memberikan penggambaran akan suasana zaman kerajaan. Gaya pewarnaan serta menggunakan texture brush yang berbeda agar dapat membedakan dengan desain karakter dan textbox. Warna yang digunakan cenderung lebih pudar dan gelap dibandingkan dengan desain karakter

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] J. Lebowitz and C. Klug, *Interactive Storytelling for Video Games*, no. 2. Massachusetts: Focal Press, 2011. [Online]. Available: <https://www.amazon.com/Interactive-Storytelling-Video-Games-Player-Centered/dp/0240817176>
- [2] D. Cavallaro, *Anime and the Visual Novel: Narrative Structure, Design and Play at the Crossroads of Animation and Computer Games*. California: McFarland, 2009.
- [3] N. Lacey, *Narrative and Genre: Key Concepts in Media Studies*. New York: Red Globe Press, 2000.
- [4] M. M. Prasad, "Genre mixing as creative fabrication," *BioScope: South Asian Screen Studies*, vol. 2, no. 1, Nov. 2008, doi: <https://doi.org/10.1177/09749276100020010>.
- [5] L. E. Rahayu and P. L. Burhanuddin, "Suatu analisis tentang pengaruh kebudayaan populer jepang terhadap kebudayaan indonesia," Universitas Hasanuddin, Makassar, 2011.
- [6] K. Kusnawi and R. Firmansyah, "Game hybrid visual novel sejarah dengan metode sistem pakar 'twist majapahit,'" 2015, pp. 6-8. Accessed: Mar. 01, 2023. [Online]. Available: <https://ojs.amikom.ac.id/index.php/semnasteknomedia/article/viewFile/858/821>
- [7] J. Novak and T. Castillo, *Game Development Essentials: Game Level Design 1st Edition*. Boston: Cengage Learning, 2008.