

Perancangan Karakter *Game* Visual Novel “Tikta Kavya” dengan Konsep Visual Bishonen

Brigitta Rena Estidianti dan Rahmatsyam Lakoro

Jurusan Desain Produk Industri, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)

Jl. Arief Rahman Hakim, Surabaya 60111 Indonesia

e-mail: ramok@prodes.its.ac.id

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 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.

Kata Kunci—*Game* Visual Novel, Karakter, Majapahit, Romantich, Reimagine.

I. PENDAHULUAN

INDUSTRI *game* dalam tiga dekade terakhir mengalami kemajuan baik dari aspek teknologi *game* itu sendiri maupun segmentasi pasar yang semakin beragam. Fungsi *game* tidak lagi menjadi media hiburan untuk anak-anak dan remaja semata, tetapi juga sebagai media komunikasi berbagai kalangan mulai dari bidang pendidikan, ekonomi, kesehatan, sosial sampai politik [1]. Seperti pada kampanye Obama dan Jokowi-Ahok yang mengkomunikasikan kampanye pemilu lewat media *game*.

Di Indonesia, Industri *game* sedang berkembang. Ditandai dengan salah satunya sebuah award Internasional untuk sebuah *game* buatan Studio Toge sebagai *game* terbaik oleh ArmorGames, hingga diungangnya Indonesia dalam Tokyo Game Show 2012 [2]. Namun fungsi *game* sebagai media komunikasi belum dimanfaatkan dengan baik, terutama untuk

penyampaian kehidupan sosial dan budaya Indonesia, padahal budaya Indonesia butuh media untuk menyampaikan diri kepada generasi yang lebih muda. Merujuk pada pernyataan Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Indonesia, Ibu Mari Elka Pangestu bahwa *game* yang bisa memasyarakat di Indonesia harus dekat dengan sosial budaya Indonesia, di mana pengembang diharapkan mampu melakukan pendekatan dengan konten lokal.

Visual novel termasuk salah satu jenis Adventure *Game* yang difokuskan di bagian penceritaan, biasanya menampilkan gambar statis beserta teks dan suara. Pemain diharuskan untuk memilih diantara pilihan-pilihan yang ada untuk melanjutkan ke jalan cerita selanjutnya, dan setiap pilihan yang diambil dapat mempengaruhi jalan cerita dari visual novel yang sedang dimainkan [3]. *Game* visual novel di Jepang cukup populer karena keunggulannya dari segi *storytelling* dan dinilai sebagai genre *game* dengan *storytelling* terbaik sehingga kemampuannya mengkomunikasikan kronologis sejarah dan fakta budaya pun tinggi [4]. Hal inipun disadari oleh CEO ElvenGames, Radik Kriolampah yang memiliki sebuah proyek untuk *game* bergenre visual novel yang mengangkat unsur lokal, dalam wawancara pada maret 2013 [5].

Dalam sebuah *game visual novel*, desain karakter dan pengembangannya menjadi salah satu variabel penting. Melalui karakter-karakter inilah cerita dan *gameplay* menjadi hidup karena genre *visual novel* mengutamakan interaksi yang kuat antara player dengan karakter sehingga desain karakter diharapkan mampu memenuhi ekspektasi konsumen, bagaimana membuat sebuah karakter yang mampu menarik minat mereka. Menu biodata karakter dalam *game visual novel* dirasa sangat penting oleh 40% responden, penting oleh 30% responden dan cukup penting oleh 21% responden. Hal tersebut menunjukkan bahwa responden ingin lebih dekat dengan karakter yang mereka temui dalam *game* sehingga desain karakter yang baik akan mendongkrak kualitas dari *game visual novel* itu sendiri [6].

Memilih budaya dan sejarah Indonesia yang hendak dikomunikasikan sebagai tema *game visual novel* dalam perancangan ini memperhatikan selera target konsumen. Berdasarkan polling yang diadakan pada sejumlah responden, kerajaan majapahit merupakan cerita sejarah kerajaan Indonesia yang paling dikenal dengan persentase 61% dan juga menjadi cerita kerajaan yang paling menarik minat

esponden dengan persentase 47%.

Selain dari segi popularitas dan *approachability* tema dengan target konsumen, kerajaan majapahit juga memiliki beberapa elemen unik yang membedakannya dengan cerita kerajaan lain di Indonesia. Yakni sejarahnya sebagai kerajaan terbesar sepanjang sejarah Indonesia yang dihiasi tokoh-tokoh besar seperti Gajah Mada, Raden Wijaya, Jayanegara hingga Hayam Wuruk yang memiliki beragam kepribadian sehingga mampu menarik minat pemain untuk mendalami tiap personalitas dari para pelaku sejarah tersebut. Personalitas inilah yang menjadi inti dalam perancangan desain karakter *game visual novel* ini.

Sebanyak 80% responden menyatakan ketertarikan dengan tokoh Gajah Mada sebagai salah satu tokoh paling berpengaruh sepanjang sejarah kerajaan Majapahit. Cerita yang diambil adalah awal karir Gajah Mada saat masih menjadi bekel di kesatuan prajurit kerajaan, Bhayangkara, dimana terjadi perang saudara pada masa pemerintahan Jayanegara yang melibatkan Dharmaputra, khususnya Ra Kutu. *Visual novel* mengandalkan keterlibatan pemain dengan para karakter di dalamnya, sehingga pemilihan cerita pada masa Gajah Mada yang masih berusia muda dan sebaya dengan umur player dinilai cukup tepat untuk memberikan sebuah ikatan pertemanan yang tidak ditemukan pada karakter yang berusia jauh lebih tua.

II. URAIAN PENELITIAN

A. Tujuan

Menciptakan cerita yang menarik dan mampu menarik minat generasi muda akan sejarah terutama sejarah Kerajaan Majapahit. Menciptakan tokoh sejarah pada masa Kerajaan Majapahit dengan image baru yang lebih imajinatif. Menunjukkan potensi media *game visual novel* sebagai media yang baik untuk mengkomunikasikan budaya dan sejarah Indonesia melalui karakter.

B. Masalah

Masalah yang diangkat dalam makalah ini adalah “Bagaimana merancang karakter *game visual novel* Tikta Kavya dengan konsep visual bishonen?”

C. Metodologi Penelitian

Metode Penelitian yang penulis gunakan bertujuan untuk mendapatkan data primer dan data sekunder melalui tahapan seperti berikut.

Berdasarkan kebutuhan yang muncul dalam proses penelitian ini, adapun data primer yang diperoleh berasal dari survey kuisioner dan Focus Group Discussion kepada target audiens, Depth Interview kepada pelaku industri *game*. Dalam hal ini data primer digunakan untuk mengetahui pendapat dan selera responden di Indonesia mengenai sebuah *game* yang bernuansa budaya lokal.

Data sekunder diperoleh melalui pengamatan langsung di lapangan, literatur, artikel dan berita dari internet, Jurnal Ilmiah dan Studi komparatif. Observasi lapangan dilakukan di

situs-situs candi Majapahit di Trowulan, dari lingkungan para pelaku industri *game* dan visual novel, serta dalam komunitas para penikmat media hiburan khususnya *game* dan visual novel.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. 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 Kutu. *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 Kutu ditambah seorang tokoh utama. Karakter bertujuan sebagai penyaji cerita dan memberikan sistem simulatif bagi *user* dalam memainkan *game* ini.

B. Karakteristik Target Audiens

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

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

C. 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.

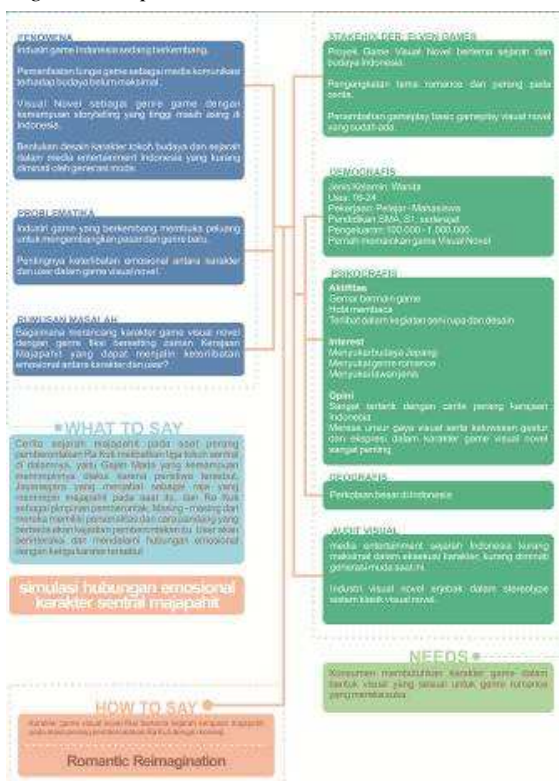
Image karakter sejarah Indonesia, terutama jaman kerajaan, memiliki image komik klasik semacam “Sumpah Palapa Gajahmada”. Dan khususnya pada jaman kerajaan Majapahit Gajah Mada memiliki tampilan visual yang sesuai dengan arca yang ada walau kebenarannya masih dipertanyakan. Sesuai dengan tema romantis 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. 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.

D. Bagan Konsep



Gambar 1. Bagan Konsep

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.

E. Cerita

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.

F. Desain Karakter

Sebelum mendesain secara visual, diperlukannya pembentukan konsep karakter secara tertulis. Beberapa hal yang perlu diperhatikan adalah “Deskripsi Karakter” [7] dimana berbagai hal yang menyangkut karakter tersebut dijabarkan seperti nama, umur, jenis kelamin, panggilan, kepribadian, keahlian, kelebihan kekurangan dan sebagainya. Selanjutnya adalah “Segitiga Karakter” [8], dimana hubungan antara karakter yang satu dan lainnya dijelaskan. Yang terakhir adalah Tahapan Karakter dimana untuk merancang karakter yang terkesan hidup mereka harus mengalami pengembangan sifat berdasarkan jalan cerita dan lingkungan, tahapan tersebut meliputi intrapersonal, interpersonal, tim, komunitas, kemanusiaan. 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.

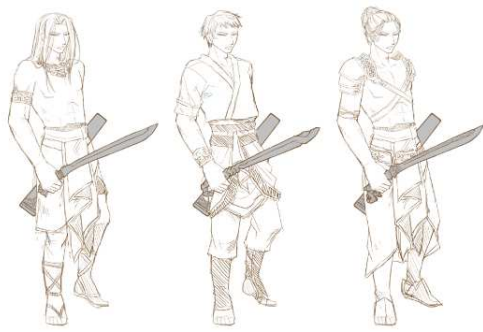
Berdasarkan spesifikasi karakter tersebut, maka jenis karakter yang dikerjakan ada dua, yaitu karakter *In-Game Visual novel* dan Karakter *In-Game War Simulation*. Elemen pembentuk karakter berupa bentukan kostum & aksesoris [9], batik [10], dan warna.

Dalam merancang karakter *game* diperlukannya preferensi dan pendapat dari target audiens. Berikut adalah eksisting karakter serupa dalam media hiburan yang memiliki kedekatan sifat dengan karakter Gajah Mada menurut target audiens.

Hal tersebut dibandingkan dengan eksisting peninggalan sejarah berupa beberapa arca dan lukisan yang menggambarkan rupa Gajah Mada.

Spesifikasi gestur dan bentukan visual karakter Gajah Mada didapat pula dari selera dan pendapat target audiens seperti berikut.

Dari beberapa pertimbangan di atas, dibuatlah alternatif sketsa yang menjadi initial design, lalu dari referensi yang ada dilakukanlah perombakan untuk kepentingan tema romantis pada *game*. Setelah dilakukan studi pandang 180 derajat dan studi ekspresi, karakter diselesaikan dengan pengerjaan secara digital.



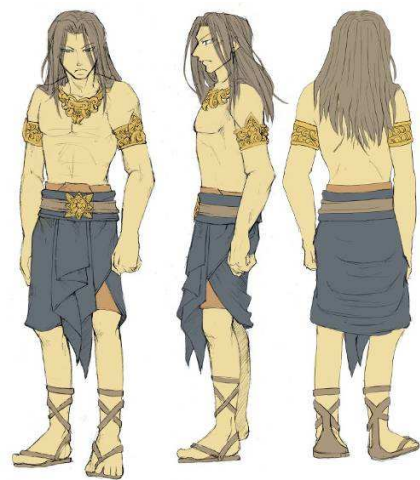
Gambar 2. Alternatif Karakter Gajah Mada



Gambar 5. Sketsa Karakter Gajah Mada



Gambar 3. Busana Prajurit Majapahit Menurut Penelitian Drg. Bambang Samodra



Gambar 6. Studi Tampilan 180 Derajat Karakter Gajah Mada



Gambar 4. Referensi Busana dan Properti Karakter Gajah Mada



Gambar 7. Studi Ekspresi Karakter Gajah Mada



Gambar 8. Final Design Karakter Gajah Mada Dengan Pose Attack (kiri), Relaxed (tengah) dan Normal (kanan)



Gambar 9. Pola Batik dan Palet Warna Yang Digunakan Untuk Karakter Gajah Mada



Gambar 10. Sketsa Pilihan Gaya Gambar In-Game War Simulation



Gambar 11. Sketsa karakter Tikta (kiri) dan Gajah Mada (kanan) Untuk Keperluan In-Game War Simulation



Gambar 12. Final Design Karakter Tikta (kiri) dan Gajah Mada (kanan) Untuk Keperluan In-Game War Simulation

G. Teknik Animasi dan Fitur simulasi

Animasi menggunakan teknik 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 13. Pemecahan Anggota Tubuh Pada Karakter In-Game Visual Novel Dari Karakter Tikta



Gambar 14. Pemecahan Anggota Tubuh Pada Karakter In-Game War Simulation Dari Karakter Tikta



Gambar 15. Mockup Pemilihan Opsi Dialog



Gambar 16. Mockup Dialog (kiri) dan Fitur Skinship (kanan) Pada Cutscene



Gambar 17. Mockup Mini Game War Simulation

IV. KESIMPULAN

Tikta Kavya adalah sebuah *game* visual novel dengan setting kerajaan Majapahit pada masa pemberontakan Ra Kuti dan memiliki genre fiksi historis dengan tema romantis. Berdasarkan penelitian dari riset dan implementasi desain tentang Perancangan Karakter *Game* Visual Novel “Tikta Kavya” Dengan Konsep Visual Bishonen ini maka dapat ditarik berbagai kesimpulan sebagai berikut.

- 1) Perancangan karakter *game* visual novel Tikta Kavya dengan konsep visual bishonen ini mengambil gaya gambar manga bishonen secara konvensional berdasarkan preferensi jenis gaya gambar yang populer dikalangan target konsumen.
- 2) Perancangan detail kostum dan properti yang digunakan tiap karakter mengacu kepada dokumentasi dan referensi

ilmiah sejarah peninggalan sejarah kerajaan Majapahit yang dimodifikasi untuk kepentingan tema romantis.

- 3) Pemilihan jumlah pose dan ragam ekspresi tiap karakter dipengaruhi oleh alur cerita *game* mobile.
- 4) Selera dan keinginan target konsumen mempengaruhi perancangan tampilan visual karakter *game*, baik dalam hal ekspresi, gaya rambut maupun kostum yang dikenakan.
- 5) Gaya cerita dengan intrik politik dan roman menjadi dasar pengembangan cerita visual novel “Tikta Kavya” yang dipilih oleh target audiens..

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa yang masih memberikan kesempatan untuk berkarya atas nama-Nya, kepada orangtua dan keluarga yang selalu memiliki ekspektasi positif akan segala usaha yang dilakukan penulis, kepada Bapak Rahmatsyam Lakoro dan dosen – dosen prodi Desain Komunikasi Visual ITS atas bimbingan selama proses mata kuliah Tugas Akhir berlangsung, kepada teman seperjuangan Elwin Lysander dan Seto Aji Nugroho dalam tim Tikta Kavya yang turut berjuang bersama dalam penyelesaian Tugas Akhir ini, kepada rekan Mojiken Studio dan Elven Games yang banyak memberikan dukungan dan kontribusinya terhadap perancangan ini, dan terakhir adalah teman – teman yang selalu membantu dan memotivasi dalam tiap proses penyelesaian perancangan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Staff Entertainment Software Association, *games-improving-what-matters*, www.theesa.com
- [2] Ami Raditya, 22 September 2012, *live-from-tgs-2012-kunjungan-menteri-pariwisata-dan-ekonomi-kreatif-indonesia*, Duniaku.net
- [3] Wikipedia-Novel Visual, http://en.wikipedia.org/wiki/Novel_Visual
- [4] Josiah Lebowitz, Chris Klug, 2011, *Interactive storytelling for Video Games*, Burlington, Focal Press/Elsevier
- [5] Depth Interview dengan Radik Kriolampah, CEO Elventales Studio, Maret 2013
- [6] Kuisioner *Game Visual novel* dan Sejarah, pada Oktober 2012
- [7] Hedgpeth, Kevin, 2006, *Exploring Character Design*, Canada, Thomson Delmar Learning
- [8] Novak, Jeannie, 2008, *Game Development Essentials*, New York, Delmar Cengage Learning
- [9] Roojen, Pepin Van, 1998, *Indonesian Ornamental Design*, Amsterdam, The Pepin Press
- [10] Roojen, Pepin Van, 2001, *Batik Design*, Amsterdam, The Pepin Press