

DESAIN KARAKTER GAME VISUAL NOVEL MELATI NYI MAS BELIMBING

CHARACTER DESIGN VISUAL NOVEL GAME MELATI NYI MAS BELIMBING

Luthfi Nur Rahman¹, Mario², Tiara Radinska Deanda³

^{1,2,3} Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257

luthfinurrahman@student.telkomuniversity.ac.id, dsrmario@telkomuniversity.ac.id, tiaradinska@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Indonesia memiliki banyak cerita rakyat yang dapat dipelajari dari kisah hidupnya. Sayangnya majunya era digitalisasi masyarakat Indonesia terutama anak remaja sudah mulai melupakan atau bahkan tidak mengetahui cerita dari daerahnya masing-masing. Contoh cerita rakyat yang minim diketahui oleh anak remaja yaitu Nyi Mas Belimbing yang berasal dari Jawa Barat. Cerita tersebut memiliki nilai moral, nilai sosial, dan nilai ketuhanan. Kini anak remaja lebih sering menghabiskan waktunya dengan media digital, salah satunya yaitu video game. Berbagai macam video game terdapat karakter yang disukai oleh pemain karena keunikan dari sifatnya atau visualnya. Menurut Ernest Adams (2009), desain karakter adalah aspek yang paling penting untuk menyampaikan suatu cerita dan membangkitkan respon emosional dalam game serta ceritanya. Gim visual novel dapat menyalurkan cerita dengan akurat serta kemampuannya mengkomunikasikan kronologis sejarah dan fakta budaya yang tinggi (Josiah Lebowitz, Chris Klug, 2011). Tujuan khusus dari perancangan ini yaitu memvisualisasi karakter yang terdapat pada cerita rakyat Nyi Mas Belimbing ditujukan kepada anak remaja akhir. Metode pengumpulan data kualitatif terdiri dari wawancara, observasi, kuesioner dan studi literatur dengan hasil analisis kualitatif sehingga menghasilkan data deskriptif yang baik. Hasil analisis akan dipergunakan untuk kebutuhan desain karakter cerita rakyat Nyi Mas Belimbing. Harapan penulis dan perancang dari perancangan tugas akhir ini adalah mengenalkan lebih jauh cerita rakyat Nyi Mas Belimbing karena sangat minimnya remaja yang tinggal di Jawa Barat mengetahui keberadaannya. Selain itu tugas akhir ini sebagai pelestarian budaya cerita rakyat dari segi visual, karena sangat minimnya visual cerita rakyat di internet.

Kata Kunci: Nyi Mas Belimbing, Cerita Rakyat, Desain Karakter, Adaptasi, Game

Abstract: Indonesia has many folklores that can be learned from its life stories. Unfortunately, with the advancement of the digitalization era, Indonesian people, especially teenagers, have begun to forget or even do not know the stories from their respective regions. An example of a folklore that is minimally known by teenagers is Nyi Mas Belimbing from West Java. The story has moral values, social values, and divine values. Now teenagers spend more time with digital media, one of which is video game. Various kinds of video games have characters that are favored by players because of the uniqueness of their nature or visuals. According to Ernest Adams (2009), character design is the most important aspect to convey a story and evoke an emotional response in the game and its story. Visual novel games can channel stories accurately and their ability to communicate historical chronology and cultural facts is high (Josiah Lebowitz, Chris Klug, 2011). The specific purpose of this design is to visualize the characters contained in the Nyi Mas Belimbing folklore aimed at late teenagers. Qualitative data collection methods consist of interviews, observations, questionnaires and literature studies with qualitative analysis results to produce good descriptive data. The results of the analysis will be used for the character design needs of Nyi Mas Belimbing folklore. The hope of the author and designer of this final project design is to further introduce the folklore of Nyi Mas Belimbing because of the lack of teenagers living in West Java who know its existence. In addition, this final project is a preservation of folklore culture in terms of visuals, because there are very few visuals of folklore on the internet.

Keywords: Nyi Mas Belimbing, Folklore, Character Design, Adaptation, Game

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Cerita rakyat adalah cerita dari zaman dahulu yang ada di kalangan rakyat dan diwariskan secara lisan (KBBI). Selain itu cerita rakyat memiliki pesan atau nilai-nilai moral dan karakter terhadap pembaca atau pendengarnya (Sulistyarini, 2006). Sifat serta aksi karakter yang terdapat dalam cerita rakyat adalah faktor bagaimana nilai moral dan pesan dapat diambil oleh pembacanya. Daerah Jawa Barat memiliki beberapa karakter cerita rakyat yang terkenal seperti Sangkuriang, Lutung Kasarung, atau Si Kabayan.

Tapi beberapa cerita rakyat Jawa Barat seperti “Nyi Mas Belimbing” masih sangat minim sekali diketahui oleh masyarakat terutama anak muda/remaja. Berdasarkan hasil survei pengetahuan anak remaja mengenai cerita rakyat Jawa Barat, cerita “Nyi Mas Belimbing” hanya mendapatkan 9.1% sedangkan Sangkuriang terdapat 86.4%, Si Kabayan 63.6%, Lutung Kasarung 59.1%, Asal Usul Nyi Roro Kidul 54.5% dan yang tidak tahu semuanya 4.5%. Survei disebarakan pada aplikasi *Instagram Story* pada 2 November 2022 dengan 22 responden dikhususkan bagi yang tinggal di Jawa Barat atau beretnis Sunda. Selain itu Hasil observasi penulis belum ada visualisasi karakter Nyi Mas Belimbing ke dalam bentuk multimedia animasi, film, atau gim.

Penulis sebagai anak muda yang berada dalam industri kreatif sudah seharusnya memiliki kewajiban untuk melestarikan cerita rakyat seperti Nyi Mas Belimbing. Menurut pendapat Penyair Aditya Ardi N dalam artikel republika.co.id (2015), hal pelestarian cerita rakyat cukup urgen untuk segera disikapi, mengingat cerita rakyat sebagai wujud ekspresi sastra yang memiliki keunikannya tersendiri. Bila tidak lagi diceritakan kepada generasi muda maka cepat mati tanpa disadari. Tidak hanya ceritanya saja tetapi pada zaman kini dibutuhkan visual pendukung yang menarik agar dapat diminati oleh kalangan generasi muda. Cerita rakyat Nyi Mas Belimbing mempunyai nilai moral, nilai sosial, dan nilai ketuhanan. Pesan yang diberikan dari cerita ini mengandung dasar pandangan hidup orang Sunda. Sebagai remaja yang berasal dari Jawa Barat atau beretnis Sunda, sudah seharusnya mencerminkan pandangan hidup masyarakat Sunda dengan mengikuti ajaran baik norma kehidupan.

Sayangnya minat dan ketertarikan anak muda terhadap karakter dalam cerita rakyat seperti “Nyi Mas Belimbing” mulai ditinggalkan karena tidak ada minat untuk mengetahui serta membaca dan lebih tertarik dengan suatu hal yang modern. Sastrawan Damiri Mahmud (2008) dalam wawancara dengan *Antara News* berpendapat jika cerita rakyat sudah mulai minim diminati oleh anak muda sekarang karena kemajuan teknologi dan modernisasi. Begitu

juga dengan Ani Rostiyati (2017) dari *Balai Pelestarian Nilai Budaya Bandung*, berpendapat jika generasi muda kini lebih mengetahui budaya luar dibandingkan dengan budaya sendiri, mereka lebih tahu jika ditanya sesuatu apapun dari internet atau gim daripada kepengetahuan cerita rakyat dari daerah mereka. Majunya era digital membuat anak muda terutama yang tinggal di kota kini lebih tertarik dengan suatu hal yang baru, modern, atau hasil adaptasi.

Adaptasi cerita rakyat ke dalam media gim dengan visual modern menjadi solusi untuk membangkitkan cerita dan karakter dalam cerita rakyat “Nyi Mas Belimbing” dengan wajah baru. Menurut Dirjen Aptika *Kominfo* Samuel A. Pangerapan (2021), jumlah pemain game di Indonesia mencapai lebih dari 170 juta orang di berbagai macam platform.

Kemudian menurut *Survei Strategic Planning Director Vero* (2022), rata-rata pemain dari semua kalangan menggunakan smartphone-nya untuk bermain gim dengan angka 69% dan yang menggunakan komputer pribadi 20%. Penggunaan *smartphone* yang masif saat ini dapat dimanfaatkan untuk merevitalisasi budaya Sunda melalui digitalisasi cerita rakyat Sunda ke dalam *mobile apps*. Selain itu mampu mengkomunikasikan nilai-nilai yang dikandung di dalam karakter atau pandangan hidup masyarakat Sunda (Rully Sumarlin, dkk, 2021:258). Genre gim yang dipilih adalah adventure sebagai penyampaian cerita rakyat “Nyi Mas Belimbing”. Dalam buku *Fundamentals of game design* (Adams, 2007:619), menjelaskan gim dengan genre adventure adalah cerita yang interaktif mengenai tokoh utama yang dimainkan oleh pemainnya. Salah satu dari sub-genre adventure adalah visual novel. Dalam artikel *gameinfinity.id* (Ahmad, 2021), gim genre visual novel merupakan genre video game fiksi interaktif yang menampilkan teks sebagai elemen utama yang disertai dengan gambar statis.

Dalam buku *Interactive Storytelling for Video Games* (Josiah Lebowitz, Chris Klug, 2011), genre visual novel dinilai memiliki keunggulan dari segi storytelling yang terbaik serta kemampuannya mengkomunikasikan kronologis sejarah dan fakta budaya yang tinggi. Selain itu gim visual novel juga populer dengan cerita romansa. Sehingga penyampaian cerita rakyat “Nyi Mas Belimbing” diadaptasi lewat genre visual novel dengan visual yang menarik dapat tersampaikan dengan baik dan akurat.

Penulis mengambil sampel target audiens remaja akhir (18-21) pemain gim visual novel di kota Bandung. Berdasarkan hasil survei sebanyak 8000 responden oleh *Manga Gamer* (2015), visual novel digemari oleh anak remaja akhir atau mahasiswa terutama kaum laki-laki pada usia 18-24 sebanyak 62.5%. Kemudian berdasarkan Badan Pusat Statistik Provinsi Jawa Barat (BPSPJB, 2020), anak remaja di kota Bandung menduduki peringkat kedua

terbanyak se-Jawa Barat. Maka dari hal tersebut penulis menargetkan pemain gim visual novel remaja akhir (18-21) di kota Bandung sebagai sampel penelitian dalam skala kecil. Untuk melakukan adaptasi cerita dan karakternya kedalam media gim visual novel maka dibutuhkan visual beserta desainnya.

Desain karakter adalah solusi untuk memvisualisasi karakter yang ada di dalam cerita rakyat dengan visual yang modern. Pada buku *Fundamentals of Game Design* (Adams, 2007:148), desain karakter adalah aspek yang paling penting untuk menyampaikan suatu cerita dan membangkitkan respon emosional dalam game serta ceritanya. Karakter selalu melayani terhadap ceritanya sehingga desain karakter sangat penting dalam pembuatan seperti video gim. Pemain tidak hanya tertarik dengan ceritanya saja tetapi visual karakternya juga. Maka dari itu penulis mengambil *jobdesc* desain karakter untuk gim visual novel cerita rakyat Nyi Mas Belimbing. Hasil akhir dari perancangan ini adalah media artbook yang terdiri dari kompilasi konsep visual karakter dan contoh visualisasi gim visual novel Nyi Mas Belimbing. Artbook dinilai dapat memberikan informasi dan pengetahuan kepada pembaca mengenai konsep latar belakang cerita dan karakter-karakter Nyi Mas Belimbing

Metode Peneltian

Dari keempat hasil data Wawancara, Observasi, Kuesioner dan Studi Pustaka dianalisis yang hasilnya berupa kualitatif deskriptif. Hasil analisis data nantinya akan digunakan sebagai dasar perancangan konsep karakter cerita rakyat Nyi Mas Belimbing. Kemudian analisis visual ini menggunakan tabel matriks agar mudah dipahami dengan dan teratur. Menurut Bogdan (dalam Sugiyono, 2018, hlm. 334) menyatakan bahwa analisis data dalam penelitian kualitatif adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain sehingga lebih mudah dipahami, dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain.

LANDASAN TEORI

Desain Karakter

Menurut Bryan Tillman (2011) dalam bukunya *Creative Character Design*, cerita merupakan salah satu bagian untuk menciptakan desain karakter yang baik, sehingga ketika mendesain karakter kita mendapatkan gambaran yang kuat. Penulis menggunakan teori Bryan Tillman untuk dasar perancangan visual karakter. Untuk memudahkan konsep karakter maka dibutuhkan struktur dasar perancangan.

Karakter akan membutuhkan desain yang berbeda berdasarkan sikap dan kebiasaan dari setiap individual (Berman, 1997:51–53). Sikap dan kebiasaan itu berdasarkan dari 3

struktur dasar dari sebuah karakter, yaitu psikologi, sosiologi, dan psikologi (Egri,1960). Kemudian diperjelas lagi oleh Lankoski, Heliö & Ekman (2003).

Cerita rakyat

cerita rakyat menurut Hasim Awang (1985) adalah suatu kisah mengenai perjuangan, kisah cinta (romantisme), atau lainnya yang sudah terjadi di masa lampau dan dijadikan pelajaran di masa yang akan datang. Danandjaja (2002) mendefinisikan cerita rakyat sebagai suatu bentuk karya sastra lisan yang lahir dan berkembang dari masyarakat tradisional yang disebarkan dalam bentuk relatif tetap dan di antara kolektif tertentu dari waktu yang cukup lama dengan menggunakan kata klise. Setiap cerita rakyat berbeda dan memiliki keunikan masing-masing, dari tokoh-tokohnya, pesan, dan latar belakang budaya.

Etnis Sunda

Etnis Sunda adalah kelompok sosial/suku bangsa berbahasa Sunda yang memiliki sistem sosial dan kebudayaan dengan pandangan hidup yang baik, suci, bersih, dan tidak tercela atau ternoda bertempat di daerah Jawa Barat. Nilai Sunda yang digunakan adalah **Sanghyang Siksakandang Karesian** (Danasmita, dkk, 1987) yang terdiri dari 9 dan diambil 3, yaitu **Catur Buta, Karma Ning Hulun, dan Dasa Kreta**. Ketiga nilai tersebut yang memiliki kesamaan dengan cerita rakyat Nyi Mas Belimbing.

Alih Wahana

Alih wahana adalah perubahan dari satu jenis kesenian ke jenis kesenian lain (Damono, 2005:96). Konsep ini menciptakan suatu karya yang sudah dengan adanya perubahan (pengurangan atau penambahan) yang berhubungan dengan karya aslinya. Adaptasi dibutuhkan untuk keperluan pembaharuan suatu cerita yang ingin diubah kedalam bentuk yang baru seperti visualisasi agar dapat diminati oleh orang yang lebih minat dengan gambar seperti di media film, animasi, atau gim. Adaptasi memiliki proses. Menurut Hucteon (2006, 7-8) adaptasi terdapat 3 proses yaitu **Formal Entity or Product, Process of Creation, dan Process of Reception**.

Target Audiens

Berdasarkan hasil survei sebanyak 8000 responden oleh Manga Gamer (2015), visual novel digemari oleh anak remaja akhir atau mahasiswa terutama kaum laki-laki pada usia 18-24 sebanyak 62.5%. Kemudian rancangan ini dilakukan pada kota Bandung, berdasarkan Badan Pusat Statistik Provinsi Jawa Barat (BPSPJB, 2020), anak remaja di kota Bandung menduduki peringkat kedua terbanyak se-Jawa Barat. Mengingat kota Bandung dikenal kota berbudaya Sunda sesuai dengan latar belakang cerita rakyatnya.

Warna

Pengertian singkat tentang warna menurut KBBI adalah kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan oleh benda-benda yang dikenainya. Ada beberapa teori tentang warna, salah satunya adalah Louis Prang pada tahun 1876 hingga sekarang teori ini dipakai oleh para kreator dan industri kreatif. Dia melihat sistem warna bernama *Prang system* atau *Prang color wheel* yang mencakup **Hue, Value, Intensity, Warna Primer, Sekunder, Tersier, dan Color Mood.**

Warna dalam Budaya Sunda

Masyarakat Sunda menggunakan warna sebagai konsep untuk perlambangan, konsep ini dikenal memiliki istilah "*Nu Opat Kalima Pancer*". Nu Opat yang berarti empat menunjukkan arah mata angin yang terdiri utara, timur, selatan dan barat. Kalima pancer yang berarti menunjukkan pusat keempat arah mata angin yaitu tengah. Konsep Nu opat kalima pancer ini melambangkan alam manusia (Suryana, 2001:115-116).

Gim

Earnest Adams (2007), menjelaskan Gim atau *Game* adalah jenis kegiatan bermain, dilakukan dalam konteks realitas yang berlaga, di mana peserta mencoba untuk mencapai setidaknya satu sewenang-wenang, tujuan trivial dengan bertindak sesuai dengan aturan. Video game dalam beberapa penelitian sebelumnya dapat di definisikan juga sebagai *digital games*, dimana terdapat input dari perlakuan oleh *gamer* terhadap *device* yang kemudian akan di proses oleh *processor* sehingga menghasilkan suatu *output* atau keluaran yang akan divisualisasikan melalui media kedalam suatu permainan. *Input, processor, maupun output* dapat di interpretasikan di dalam satu *device* atau dengan menggunakan beberapa *device* secara terpisah (Kirriemuir & Mcfarlane, 2004).

Visual Novel

Dalam buku *Interactive Storytelling for Video Games* (Josiah Lebowitz, Chris Klug, 2011), genre visual novel dinilai memiliki keunggulan dari segi *storytelling* yang terbaik serta kemampuannya mengkomunikasikan kronologis sejarah dan fakta budaya tinggi.

Artbook

Artbook adalah buku sebagai media ungkap ekspresi dari seniman. Buku yang dibuat sebagai penciptaan karya seni, dimana di dalamnya terkandung unsur-unsur keunikan dan keindahan estetik (Adisasmito, 2002:1-2). Buku seni atau artbook berbeda dengan buku pada umumnya buku ini unik dan dianggap sebagai objek seni karena dirancang oleh seorang seniman yang menciptakan keindahannya, baik dari isi, *layout*, bentuk huruf, teknik pembuatan ilustrasi, material yang digunakan perancangan sampul muka, hingga ke teknik

penjilidan (Adisasmito, 2002:3).

DATA & ANALISIS DATA

Data dan Analisis Objek

Data Hasil Observasi Cerita Rakyat Nyi Mas Belimbing

Visual objek cerita Nyi Mas Belimbing sangatlah minim di internet atau media sosial. Terdapat visual pendukung tetapi tidak adanya konsep *original* dan *originality*. Visual berada pada bagian bawah judul cerita, dengan konsep mengambil visual yang tidak tahu asalnya serta sumbernya dan menggabungkannya dengan visual-visual lain. Faktor ini disebabkan kurangnya masyarakat terhadap asal-usul cerita rakyat Nyi Mas Belimbing. Menurut penulis cerita rakyat Lisdy Rahayu (2023), mengatakan bahwa ada beberapa faktor cerita tidak dikembangkan. Pertama ceritanya sendiri tidak bersahabat bagi anak-anak. Kedua adalah hal sulit dalam tugas mereka ketika harus memodifikasi cerita tanpa menghilangkan/mengubah kisah aslinya. Ketiga terbatasnya literatur atau sumber asal cerita rakyat tersebut. Ketiga hal ini adalah faktor utama kenapa penulis cerita rakyat kesulitan untuk mengembangkan cerita seperti Nyi Mas Belimbing.

Data Khalayak Sasaran

Target audiens yang menjadi khalayak sasaran dalam perancangan ini merupakan remaja akhir (18-21) pemain gim visual novel di kota Bandung.

Data Hasil Observasi Etnis Sunda

Terlihat wajah-wajah orang Sunda memiliki identik dengan keturunan nenek moyang *Deutro Melayu*. Tujuan penulis mengambil ciri-ciri orang Sunda yaitu untuk memperkuat visualisasi karakter selain pakaiannya yang identik dengan budaya Sunda. Maka dari itu penulis akan mengambil gaya visual semi-realis sebagai salah satu alasan agar dapat menangkap visual orang Sunda atau *Deutro Melayu*. Tetapi keakuratan ciri khas seperti wajah dan rambut akan dibatasi dengan referensi gaya visual gim yang akan diambil.

Untuk pakaian, aksesoris, dan senjata yang digunakan setiap karakter berdasarkan atribut dasar dari Sunda pada abad ke-15. Selain itu penggunaan tanda seperti motif Pajajaran atau bunga melati bisa dijadikan simbol untuk memperkuat ciri khas dan karakteristik karakter dalam cerita rakyat Nyi Mas Belimbing sebagai rakyat di tanah Sunda. Sebuah tanda/*icon* dapat memiliki kemiripan terhadap objek dan karakteristik dengan sesuatu yang dimaksud. (Ramdhan, Zaini, 2021).

Data Hasil Wawancara Remaja Akhir

Berdasarkan hasil wawancara dengan anak remaja akhir dapat disimpulkan bahwa

mereka berpendapat tidak jauh berbeda. Mereka berpendapat jika cerita rakyat masih jarang terlihat karena minimnya pembaruan visual dan media yang digunakan anak muda masa kini. Alya dan Ismail menyebutkan rata-rata gaya visual cerita rakyat lebih mengarah kartunis yang ditujukan hiburan dan edukasi untuk anak-anak, sehingga kurang menarik dan relevan lagi bagi mereka. Selain itu dari keenam yang diwawacarai tidak ada yang mengetahui cerita rakyat Nyi Mas Belimbing. Mereka kini sudah mengetahui ketika penulis meminta untuk mereka baca cerita aslinya. Menurut mereka cerita aslinya sudah menarik, hanya saja butuh beberapa sequence baru atau memperdalam karakter yang terdapat pada cerita.

Analisis Akhir Kuesioner

Dari data hasil kuesioner yang telah didapat, diketahui bahwa pengetahuan anak remaja akhir pemain gim visual novel di kota Bandung kurang mengetahui cerita rakyat Nyi Mas Belimbing. Tetapi dari responden terlihat memberi respon positif bahwa mereka tertarik atau memberi kesempatan jika ada gim visual novel cerita rakyat Nyi Mas Belimbing. Tentunya dengan mengadaptasi cerita beserta visual yang terkini.

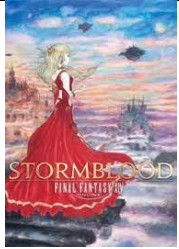
Data Hasil Wawancara Ilustrator Muhammad Fauzan S.Sn

Hasil wawancara bersama Muhammad Fauzan dapat diambil dari beberapa poin penting. Menurut Fauzan dalam perancangan karakter dari cerita yang tidak memiliki referensi visual dari karya aslinya dapat melakukan survei atau dokumentasi yang berhubungan dengan latar belakang budayanya. Kemudian bebas atau tidaknya merubah atau menggabungkan suatu karya original harus dibatasi dengan makna asli dan hak ciptanya.

Menurut Fauzan hal yang terpenting dalam desain karakter adalah sifat, latar belakang budaya cerita atau karakter, dan pesan apa yang ingin disampaikan. Penulis sebagai perancang konsep karakter cerita rakyat Nyi Mas Belimbing akan mengambil pendapat dan saran dari Muhammad Fauzan. Mengikuti alur proses perancangan visualisasi karakter dengan mengutamakan makna, nilai moral, dan referensi visual atribut budaya Sunda. Selain itu penulis juga harus membatasi saat berkarya ketika mengadaptasi konsep karakter dari sebuah cerita.

Terakhir cerita rakyat Nyi Mas Belimbing sangat cocok untuk didengarkan atau dibaca, karena ceritanya yang relevan dengan masalah antara cerita Nyi Mas Belimbing dan kehidupan asli pada remaja akhir hingga dewasa. Selain itu dibutuhkan adaptasi agar tetap mengikuti zaman yang mana kini para remaja akhir di kota terus mengalir dan mengikuti perkembangan teknologi atau media digital.

Karya Sejenis

The House in Fata Morgana (Referensi Gim Visual Novel Utama)	Path to Nowhere (Referensi Gaya Visual Terkini)	Street Fighter 6 (Konsep Visual Novel)	Final Fantasy 14 Stormblood (Referensi adaptasi Atribut)
			

Dari analisis yang telah dilakukan oleh penulsi terhadap keempat gim tersebut dapat disimpulkan bahwa penulis akan mengikuti beberapa poin untuk kebutuhan perancangan karakter-karakter dalam cerita rakyat Nyi Mas Belimbing. Poin ini terdiri dari *warna, desain atribut/kostum, proporsi, siluet, bentuk, referensi visual, dan gaya visual*. Sedangkan untuk referensi gim visual novel penulis mengambil *The House in Fata Morgana* dan *Street Figher 6*.

HASIL PERANCANGAN

Konsep Pesan

Perancangan karakter-karakter yang ada di dalam cerita rakyat Nyi Mas Belimbing ini adalah sebagai pengenalan karakter cerita dan pelestariannya. Seperti yang kita ketahui kini orang-orang terutama anak remaja banyak yang lebih tertarik dengan budaya modern atau luar sehingga budaya leluhur kita terlupakan. Cerita rakyat Nyi Mas Belimbing terdapat nilai moral dan pandangan hidup budaya Sunda yang baik dalam hal masalah pasangan hidup manusia. pengenalan karakter dapat disampaikan dan divisualisasikan lewat desain karakter yang nantinya akan diadaptasi menjadi gim visual novel agar dapat langsung diceritakan.

Konsep Kreatif

Dalam awal perancangan desain karakter cerita rakyat Nyi Mas Belimbing penulis akan melihat unsur intristik setiap karakter yang ada di dalam cerita tersebut. Kemudian dimasukan ke dalam tabel struktur dasar karakter yang dibuat oleh Egri (1960).

Setelah menyimpulkan dan mengetahui arketipnya penulis mulai mendesain karakter (konsep visual) sesuai dengan data tabel. Desain karakter dimulai proses penggabungan dan perubahan (adaptasi) dari referensi visual seperti dari gim *FF14 StormBlood* dan atribut dari

budaya Jawa Barat (Sunda), tujuan ini agar visual karakter terlihat modern, stylish, dan identik dengan zaman sekarang. Referensi visual untuk adaptasi dapat dari karya yang dibuat zaman kini, seperti dari visual karakter dari gim-gim dan cerita rakyat yang telah dianalisis. Referensi lain dapat dari pengembangan motif atau atribut pakaian Jawa Barat.

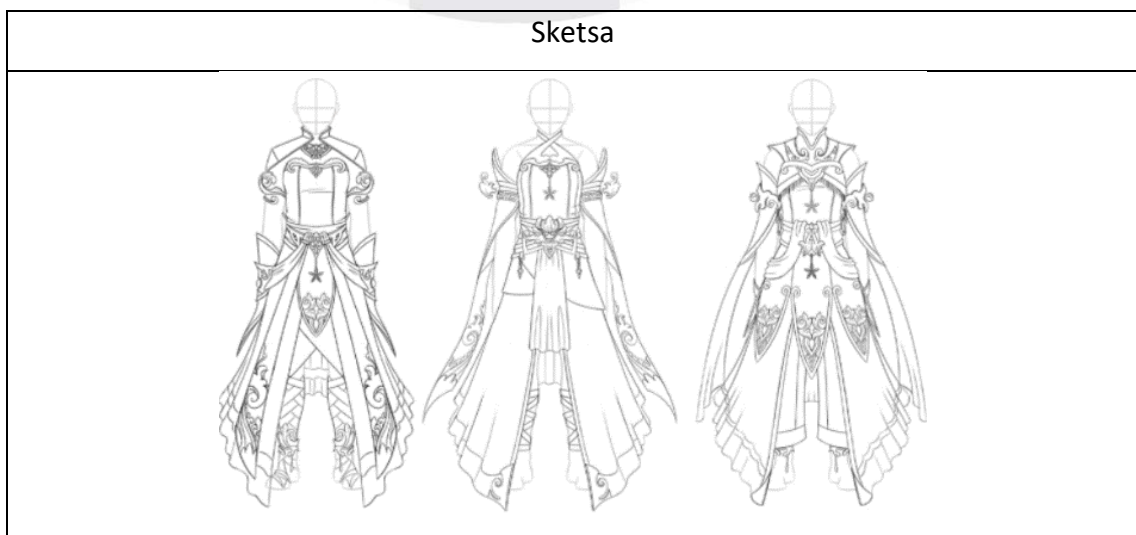
Dalam perancangan visual karakter-karakter Nyi Mas Belimbing penulis menggunakan gaya gambar semi-realis. Konsep visual karakter ini terdiri dari model sheet yaitu *Turn Around (fullbody/head)*, gesture, ekspresi wajah, bentuk, skala, detail aksesoris dan postur yang diutamakan untuk protagonis dan antagonis utamanya.

Konsep Visual

Pengerjaan dimulai dengan memasukan unsur intristik karakter pada tabel struktur dasar karakter. Proses pengkaryaan akan menggunakan aplikasi *Photoshop* yang mana desain karakter cerita rakyat Nyi Mas Belimbing dibuat. Gaya gambar yang akan digunakan adalah semi-realis, digunakan gaya ini dikarenakan gaya semi-realis dapat menangkap wujud dan detail orang Sunda. Selain itu gaya semi-realis digunakan karena referensi visual novel yang digunakan sebagai acuan yaitu *The House in Fata Morgana*. Setelah melakukan analisis kuesioner, ternyata responden lebih memilih gaya visual dalam gim *Path to Nowhere* sebagai gaya visual pendukung.

Nyi Mas Belimbing

Berdasarkan data hasil observasi penulis terhadap wajah dan bentuk tubuh dapat dilihat perempuan Sunda rata-rata memiliki tubuh yang kecil, bentuk muka yang bulat, dan wajah dengan mata sayu. Nyi Mas Belimbing akan terlihat sedikit berbeda dari tubuhnya yang sedikit atletis karena berlatih ilmu sakti di pertapaan bersama ayahnya, dibandingkan dengan perempuan biasa bekerja menjadi ibu rumah tangga dan terlihat kurus. Untuk pakaiannya Nyi Mas Belimbing akan terlihat menggunakan kain panjang seperti pakaian pada abad-15. Ide adaptasi dari atribut *Final Fantasy 14 Stormblood* pada karakter Lyse sudah diimplementasi.

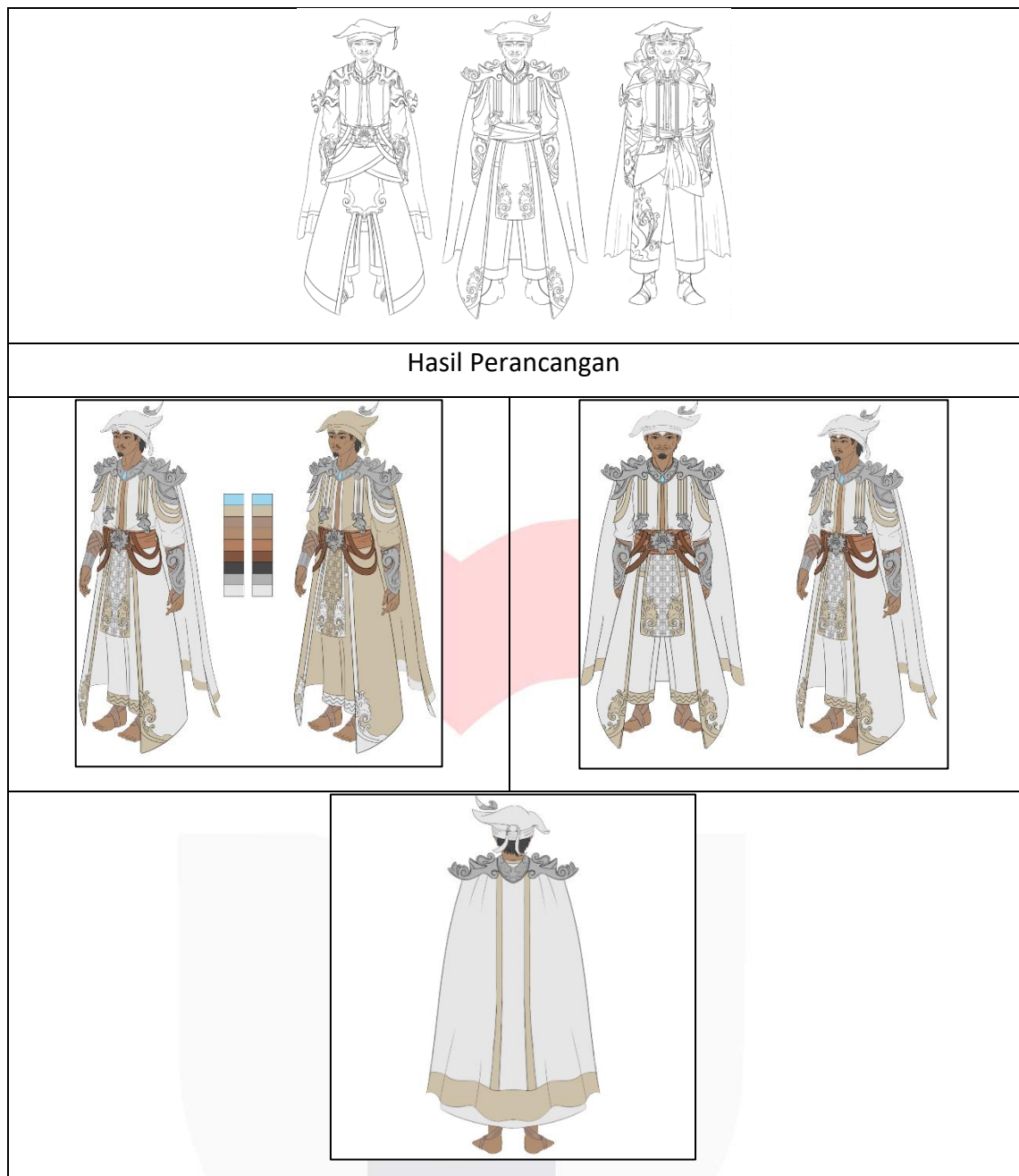




Resi Ratata

Resi Ratata dan Sang Hyang Tenggulung ditangkapkan sebagai orang tua sehingga akan digambarkan lebih pendek dari anak-anaknya, tetapi memiliki tubuh yang besar. Kemudian dari segi atributnya ingin terlihat memiliki tingkatan/derajat lebih tinggi, maka dari itu penulis ingin menggambarkan sang karakter menggunakan jubah panjang dengan aksesoris yang menggambarkan “*superiority*” dengan makna positif. Sedangkan untuk wajahnya akan terlihat bersahabat dibandingkan Sang Hyang Tenggulung yang terlihat cemberut. Ide adaptasi dari atribut *Final Fantasy 14* pada karakter *Ran’jit* sudah diimplementasi.

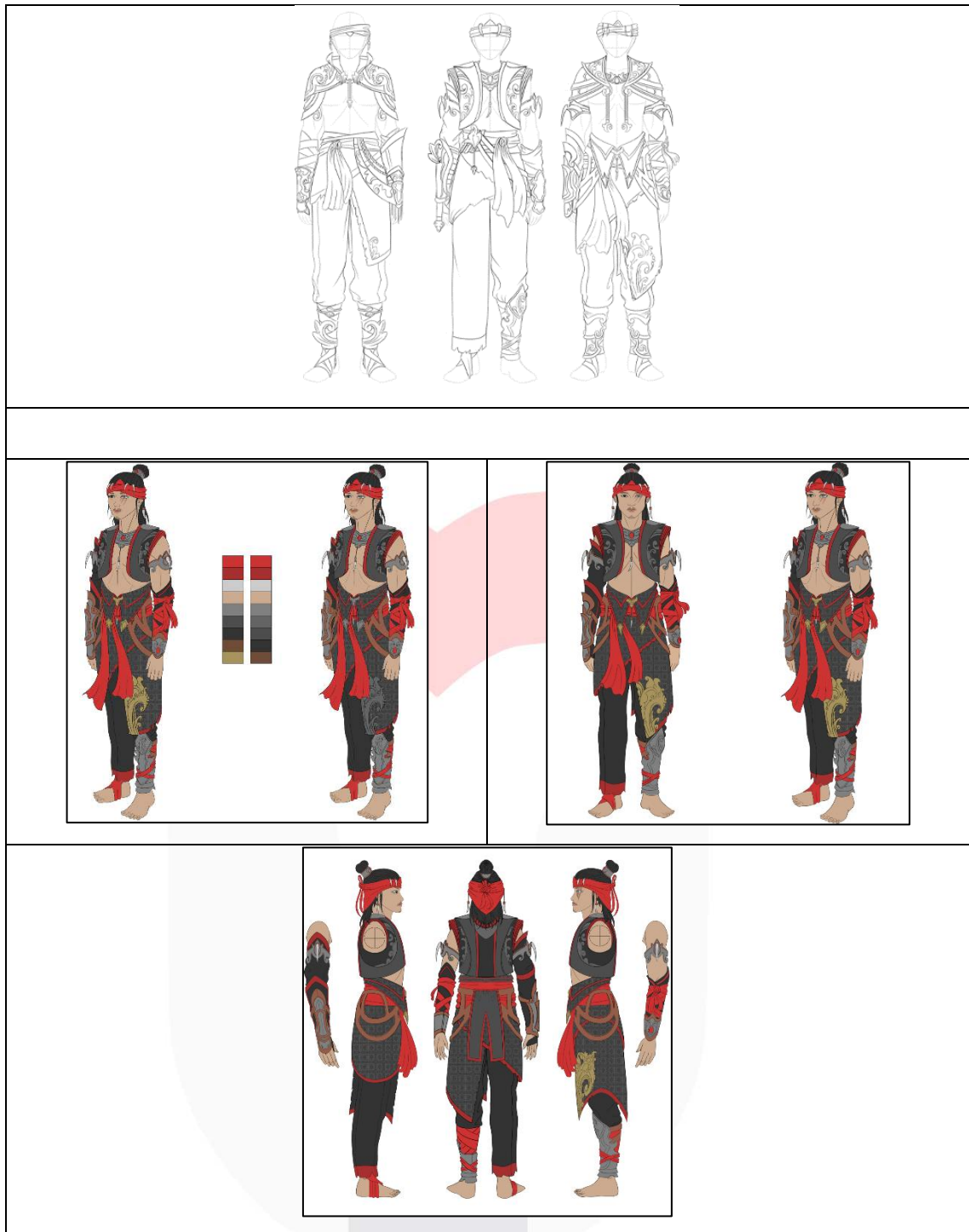
Sketsa



Ki Pandan Alam

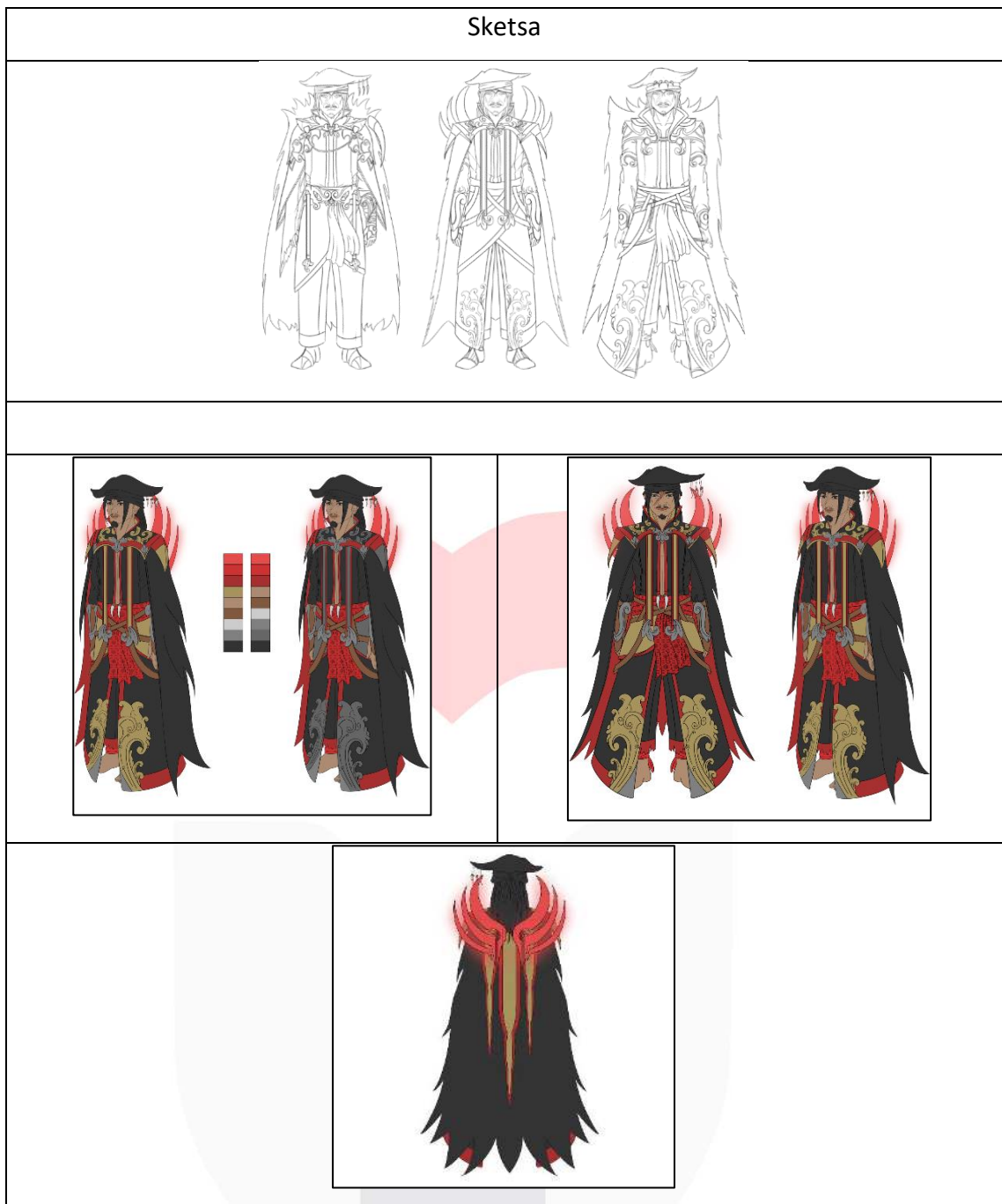
Ki Pandan Alam digambarkan pria nakal dan sombong karena perlakuannya kepada Nyi Mas Belimbing yang kasar. Dari segi atribut Ki Pandan terlihat menggunakan salontreng atau tidak dan menggunakan pangsi. Atribut terlihat memiliki aksesori atau atribut berbentuk tajam karena referensi hewan ular sebagai makna buruk dan jahat. Ide adaptasi dari atribut Final Fantasy 14 Stormblood pada karakter *Warrior of Light* sudah diimplementasi.

Sketsa



Sang Hyang Tenggulung

Resi Ratata dan Sang Hyang Tenggulung ditangkap sebagai orang tua sehingga akan digambarkan lebih pendek dari anak-anaknya, tetapi memiliki tubuh yang besar. Kemudian dari segi atributnya ingin terlihat memiliki tingkatan/derajat lebih tinggi, maka dari itu penulis ingin menggambarkan sang karakter menggunakan jubah panjang dengan aksesoris yang menggambarkan “*superiority*” dengan makna negatif. Sedangkan untuk wajahnya akan terlihat tidak bersahabat/cemberut dibandingkan Resi Ratata yang terlihat ramah. Ide adaptasi dari atribut *Final Fantasy 14* pada karakter *Emet-Selch* sudah diimplementasi.



Sunan Gunung Jati

Sunan Gunung Jati digambarkan orang yang baik dan sabar yang menggunakan atribut kain panjang seperti ulama/walisongo. Dari wajah Sunan Gunung Jati akan diambil dari lukisan populer yang sering dilihat di internet, karena wajah aslinya tidak ada yang akurat secara penuh. Maka dari itu referensi wajah diambil berdasarkan lukisan populer di internet karena sudah terlihat identik. Di alur ini Sunan Gunung Jati sudah menjadi bagian kerajaan yaitu sebagai raja kesultanan Cirebon. Ide adaptasi dari atribut *Final Fantasy 14* atribut *Robe of the White Griffin* sudah diimplementasi.

Sketsa



Impresi Atribut Karakter Nyi Mas Belimbing

Setelah perancangan karakter dan implementasi karakter pada visualisasi *gameplay* visual novel Melati Nyi Mas Belimbing. Penulis membutuhkan impresi dari salah satu atribut yaitu karakter Nyi Mas Belimbingnya sendiri dan sebagai karkater utama plot ceritanya.

Pertanyaan pertama mengenai seberapa termodifikasi atribut karakter Nyi Mas Belimbing antara pakaian budaya Sunda pada abad 15, referensi gim *FF14 Stormblood*, dan kreativitasnya penulis dalam berkarya serta mendesainnya. Hasil responden terlihat bahwa rata-rata mereka memilih budaya Sunda dan Jawa. Atribut kedua budaya ini memang tidak terlihat jauh berbeda, sama-sama menggunakan kemben atau kain panjang sebagai penutup tubuh perempuan. Perbedaan terlihat pada jenis batik atau motif tertentu, hanya saja tergantung indra mata dan pengetahuan para remaja mengenai hal tersebut seperti motif ukiran bunga Padjajaran atau kerajaan Cirebon.

Pertanyaan kedua mengenai seberapa menariknya visual atribut karakter Nyi Mas Belimbing dapat dijadikan asset gim visual novel, dan hasilnya adalah rata-rata mereka tertarik.

PENUTUP

Kesimpulan

Dari semua hasil analisis terdapat lima karakter yaitu Nyi Mas Belimbing sebagai karakter utama, Ki Pandan Alam sebagai antagonis, Resi Ratata sebagai pendukung Nyi Mas, Sang Hyang Tenggulung sebagai pendukung Ki Pandan Alam, dan Sunan Gunung Jati sebagai karakter pendukung dan asal mula tujuan Nyi Mas Belimbing ingin pergi ke Cirebon. Setiap karakteristik karakter dimasukkan kedalam tabel struktur dasar karakter yang dibuat oleh Egri (1960). Kemudian karakteristik tersebut dihubungkan dengan hasil observasi etnis Sunda dan referensi gim visual novel yang mirip dan relevan serta visual terkini yang agar dapat disukai dan diminati oleh remaja akhir. Selain itu agar mengenalkan unsur nilai moral berdasarkan nilai-nilai Sunda, penulis menggunakan naskah Sunda *Sanghyang Siksakandang Karesian*. Nilai yang relevan dengan cerita rakyat Nyi Mas Belimbing ada 3 yaitu **Catur Buta, Karma Ning Hulun, Dan Dasa Kreta**. Ketiga nilai tersebut dapat diimplementasikan pada *gameplay* visual novel Melati Nyi Mas Belimbing.

Teori dasar visualisasi desain karakter cerita rakyat Nyi Mas Belimbing berdasarkan teori Bryan Tillman dalam buku *Creative Character Design* (2011). Konsep desain karakter terdiri dari *artstyle, archetype, head turns, turn around, silhouette, form, expression, action poses, dan humanoid/non humanoid*. Warna menggunakan dasar teori *prang* dan *hue* dengan standar aplikasi *Photoshop cc*. Selain itu agar menambah nilai budaya Sunda perancang memasukan teori warna Sunda yaitu **Nu Opat Kalima Pancer**, yang berarti 4 arah mata angin dan titik tengah yaitu bagian kelima memiliki semua warna. Warna ini terdiri dari Utara (Hitam), Timur (Putih), Selatan (Merah), dan Barat (Kuning). Sehingga terciptalah sebuah karakter yang utuh serta terlihat atraktif, terkini, dan *memorable*.

Saran

Berbagai banyak hal aspek yang kurang dari penelitian tugas akhir ini. Salah satunya adalah hasil jadi gim visual novel Melati Nyi Mas Belimbing secara keseluruhan. Sehingga dibutuhkan development yang lebih lanjut agar dapat direalisasikan secara utuh. Penulis dan juga sebagai Perancang mengambil tahap awal pada pengenalan karakter cerita agar menarik minat para pemain visual novel pada umur remaja akhir. Hal seperti cerita, *background, game design, dan konsep ui/ux* dapat dikembangkan lebih lanjut menyesuaikan cerita original Nyi

Mas Belimbing tanpa adanya pengurangan atau modifikasi. Selain itu penulis berharap agar perancangan ini dapat menjadi referensi untuk membangkitkan dan melestarikan cerita rakyat seperti cerita Nyi Mas Belimbing dengan implementasi visual agar tetap mengikuti zaman dan tetap relevan bagi remaja akhir di kota.

Semoga dari perancangan ini dapat bermanfaat untuk mahasiswa yang mengambil topik visualisasi karakter cerita rakyat yang berlatarbelakang genre fantasi. Mau itu bermanfaat dari referensi visual atau semua materi yang berhubungan dengan fenomena dalam perancangan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, Ernest. (2007). *Fundamentals of Game Design (1st Edition)*. United States.
- Aditya, A. N. (2015). *Membaca Ulang Cerita Rakyat*. Diakses Oktober 2021, pada <https://www.republika.co.id/berita/num8kd1/membaca-ulang-cerita-rakyat>
- Ahmad, Dzakwan. (2021). *Mengenal Lebih Jauh Game Visual Novel*. Diakses Oktober 2021. Pada <https://gamefinity.id/game/mengenal-lebih-jauh-game-visual-novel/>
- Alex, D. B. (2022). *The Importance of Visual Novels and Why They Shouldn't Be Overlooked*. Diakses pada Juni 2023, pada <https://www.gamerbraves.com/the-importance-of-visual-novels-and-why-they-shouldnt-be-overlooked/>
- Antonius, A. G. (2019). "Apa itu Karakter?". Diakses Oktober 2021, Pada <https://binus.ac.id/character-building/2019/07/apa-itu-karakter/>
- Damiri, M. (2008). *Generasi Muda Sekarang Kurang Minati Cerita Rakyat*. Diakses Oktober 2021, pada <https://www.antaranews.com/berita/90863/generasi-muda-sekarang-kurang-minati-cerita-rakyat>
- Danial dan Wasriah. (2009). *Metode Penulisan Karya Ilmiah*. Bandung: Laboratorium Pendidikan Kewarganegaraan UPI.
- Danandjaja, James. 1984. *Folklor Indonesia: Ilmu Gosip, Dongeng, dan Lain-Lain*. Jakarta: PT Temprint.
- Danasasmita, dkk. (1987). *Dalam Nilai Kearifan Lokal dalam Manuskrip Sunda Kuno untuk Mengembangkan Nilai Moral Kewarganegaraan*, oleh Edi Kusnadi (2021). Yogyakarta. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Egri. (1960). *Tabel Struktur Dasar Karakter*, diperjelas oleh Lankoski, Heliö & Ekman (2003).
- Fahmi, A. B. (2022). *Survei: 52 Juta orang Indonesia Konsisten Bermain Gim*. Diakses Oktober 2021, <https://katadata.co.id/yuliawati/digital/61d5607e7dcfc/survei-52-juta-orang-indonesia-konsisten-bermain-gim>

Gronnings, Dimi. (2015). *The Results of Manga Gamer's Visual Novel Licensing Survey*.

Diakses pada Oktober 2022, pada <https://nichegamer.com/the-results-of-manga-gamers-visual-novel-licensing-survey/>

Sugiyono. (2005). *Memahami penelitian kualitatif*. Bandung: CV Alfabeta.

Hucteon. (2006, 7-8). *A Theory of Adaptation*. Canada.

Komandoko, Gamal (2013). *Koleksi Terbaik 100 plus Dongeng Rakyat Nusantara*.

Lebowitz, Josiah & Klug, Chris. (2011). *Interactive Storytelling for Video Games*.

Ramdhan, Zaini. (2021). "Mixed Cultural Representation of Stuart's Character in Minions as a Symbol of Strength and Protection" FISS. Vol. 1, No.2, July 2021. Hal 135. Bandung: Telkom University.

Rostiyati, Ani. (2007). *Generasi Muda Lupakan Cerita Rakyat*. Diakses Oktober 2021, pada <https://www.ayobandung.com/bandung/pr-79617641/generasi-muda-lupakan-cerita-rakyat>

Rosaliaata. (2021). *Pengertian Desain*, Coirul Amin. Diakses Oktober 2021, pada <https://serupa.id/pengertian-desain/>

Rusyana. (1988:67). Dalam *The Effects of Traumas on Percy's Character in Rick Riordan's Percy Jackson and the Olympians: The Lightning Thief*, oleh Muhammad Zhulhul Ikram S (2022). Makassar. Universitas Hasanuddin.

Rully, S., Mario., Diana, N. A., Dicky, H. (2022). "REVIEW DAN ANALISIS MULTIMEDIA LEARNING BERBASIS CERITA RAKYAT SUNDA MELALUI MOBILE APPS." Jurnal Demandia: Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain dan Periklanan Vol. 07 No. 02 (September 2022) Hal. 258. <https://journals.telkomuniversity.ac.id/demandia/article/view/4404/1930>

Samuel, A. P. (2021). *Kominfo: Orang Indonesia Lebih Banyak Main Game di Ponsel*. Diakses Oktober 2021, pada <https://www.suara.com/tekno/2022/07/10/101706/kominfo-orang-indonesia-lebih-banyak-main-game-di-ponsel?page=all>

Saunders, WB. (1977). *Karakter Pembeda Sifat Manusia*.

Santosa, dkk (2008:90). Dalam *Stereotipe Tokoh Karakter Perempuan pada Kumpulan Cerita Anak Berjudul Bengkel Buyung, Piala untuk Sisi, dan Hadiah untuk Mak Salmah Terbitan Mitra Bocah Islami*, oleh Dian, A & Mia, F. A. (2020).

Sugiyono. (2015). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*.

Bandung: CV Alfabeta.

Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian kuantitatif, kualitatif dan R & D / Sugiyono*. Bandung: CV Alfabeta.

Sugiyono. (2018). *Metode penelitian kuantitatif*. Bandung: CV Alfabeta.

Sulistyarini, Dwi. (2006). *Nilai Moral dalam Cerita Rakyat sebagai Sarana Pendidikan Budi Pekerti*. Pada <http://ki-demang.com/kbj5/index.php/makalah-komisi-b/1147-13-nilai-moral-dalamcerita-rakyat-sebagai-sarana-pendidikan-budi-pekerti>

Tiara, R. D. (2018). *"Re-aktualisasi Kujang Ciung Sebagai Personifikasi Karakter Game Senjata Tradisional Pulau Jawa."* JURNAL DEKAVE VOL.11, NO.2, 2018. Hal 44. Bandung: Institut Teknologi Bandung.

Tillman, Bryan. (2011). *Creative Character Design*. United States.