

PERANCANGAN *DESAIN* KARAKTER SENJATA TRADISIONAL UNTUK GAME VISUAL NOVEL BERBASIS *POWERPOINT*

Eliana Wulandari¹, Hendro Aryanto²

¹Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya.
email: eliana.17021264019@mhs.unesa.ac.id

²Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: hendroaryanto@unesa.ac.id

Abstrak

Senjata tradisional atau artefak merupakan salah satu kekayaan budaya bagi setiap negara. Contohnya di Indonesia, artefak yang ada memiliki berbagai macam jenisnya sesuai dengan daerah masing-masing. Saat dilakukan sebuah survey ada beberapa yang belum mengetahui artefak yang ada. Demi menarik minat untuk mengenal macam artefak yang ada, mengenalkan sebuah artefak dengan mewujudkannya dalam bentuk lain dalam menarik minat masyarakat menjadi sebuah pilihan. Pembuatan desain karakter untuk sebuah benda, negara, artefak dan sebagainya mulai bermunculan untuk menarik minat masyarakat lebih mempelajari atau lebih mengenal hal tersebut. Contohnya seperti pada desain karakter yang menggambarkan setiap artefak yang ada di jepang dalam game "Touken Ranbu Pocket". Hal ini didukung dengan semakin berkembangnya media perkenalan desain karakter seperti melalui game. Antara lain dalam game berjenis visual novel. Menggunakan metode kualitatif dalam pengumpulan data. Berdasarkan hasil analisis, diketahui para pemain game visual novel, khususnya untuk wanita menggemari setiap penggambaran akan desain karakter dari sebuah artefak atau hal yang lain. Pembuatan game ini menggunakan media powerpoint yang diaplikasikan pada laptop, diharapkan lebih mempermudah dalam penyebarannya dan menambah minat masyarakat dengan karakter yang di tampilkan pada game visual novel.

Kata Kunci: Senjata Tradisional, Desain Karakter, Game Visual Novel, Powerpoint.

Abstract

Traditional weapons or artifacts are one of the cultural treasures of every country. For example, in Indonesia, there are various types of artifacts in accordance with their respective regions. When a survey was conducted there were some who did not know the artifacts that existed. In order to attract interest in getting to know the types of artifacts that exist, introducing an artifact by manifesting it in other forms to attract public interest is an option. Making character designs for objects, countries, artifacts and so on began to emerge to attract people's interest to learn more or know more about them. For example, in the character design that describes every artifact that exists in Japan in the game "Touken Ranbu Pocket". This is supported by the development of media for introducing character designs such as through games. Among other things in the game visual novel type. Using qualitative methods in data collection. Based on the results of the analysis, it is known that visual novel gamers, especially women, like every depiction of the character design of an artifact or other thing. Making this game using powerpoint media that is applied to a laptop, is expected to make it easier to spread and increase public interest with the characters displayed in the visual novel game.

Keywords: Traditional Weapons, Character Design, Visual Novel Games, Powerpoint.

PENDAHULUAN

Senjata tradisional merupakan salah satu kekayaan tersendiri, seperti yang ada di

Indonesia. Pada zaman dahulu, senjata merupakan senjata bertempur yang memiliki berbagai macam bentuk yang beragam. Bahan

yang digunakan juga cukup beragam, antara lain seperti batu, kayu, dan tulang. Namun karena semakin berkembangnya zaman, bahan yang digunakan untuk membuat senjata diganti dengan bahan logam seperti baja, perunggu, besi, hingga emas. Senjata ini memiliki berbagai ciri khas dan cerita, masyarakat di Indonesia sudah cukup mengenal senjata tradisional dari daerah masing-masing namun untuk mengenal senjata tradisional dari daerah lain dapat terbilang kurang memahami.

Hal ini diketahui dari *survey* yang dilakukan kepada para pemain game yang dilakukan melalui google form dengan target umur 15-23 tahun pada usia remaja yang menggemari bermain *game*. Dari *survey* tersebut mendapatkan hasil 83,7% menyatakan bahwa sudah mengetahui senjata tradisional di daerah mereka, sedangkan 16,3% menyatakan masih belum mengenal senjata tradisional di daerah mereka. 97,6% dapat mengenali senjata tradisional yang berasal dari Jawa, namun sekitar 53,5% tidak mengetahui asal senjata tradisional dari daerah lain.

Menurut *Hurlock* pada usia remaja merupakan fase pertumbuhan kematangan mental, emosional sosial dan fisik sehingga mereka lebih aktif dalam melakukan berbagai kegiatan yang dapat membuat mereka senang.

Saat ini terdapat berbagai macam jenis game. Contohnya *game RPG*, simulasi, petualangan dan lain-lain. *Game* yang menampilkan alur cerita membawa para pemain berinteraksi dalam *game* adalah *game* bergenres visual novel. *Game* jenis ini mengambil sudut pandang para pemain sebagai pemeran utamanya. *Game* jenis ini, selain menampilkan fitur desain karakter yang menarik, *game* ini juga menampilkan cerita dan penjelasan akan karakter yang terdapat pada *game*. *Game* ini sebagai alternatif untuk para pemain yang memilih menikmati alur cerita dari sebuah game, contohnya game *Touken Ranbu Pocket* yang membahas akan senjata tradisional yang berasal dari Jepang. Penggambaran akan artefak, benda, hewan, atau tumbuhan menjadi manusia bukan suatu hal yang baru. Sehingga dalam pengenalan karakter dari sebuah senjata tradisional untuk sebuah game bukan hal yang baru.

Dalam *game* visual novel memiliki beberapa aspek penting antara lain desain karakter. Penampilan desain karakter yang menarik dapat menarik minat awal para pemain dalam memainkan *game* tersebut. Penyampaian macam senjata tradisional dengan melalui desain karakter juga dapat leluasa karena dapat dengan menggambarkan berbagai aspek yang ada melalui desain karakter tersebut. Hal ini juga didukung dengan penggambaran pada latar belakang pada *game* yang dapat digambarkan berada pada daerah atau pada zaman tertentu.

Pengaturan dalam *game* visual novel cukup mudah. Jika dilihat kembali, pengaturan ini hampir sama seperti pada media *powerpoint*. Sehingga mengaplikasikan *game* jenis ini kedalam media *powerpoint* yang dimainkan pada laptop cukup mudah.

Perancangan *game* ini sebagai sarana pengenalan desain karakter senjata tradisional yang sedang dibuat. Tujuan penulis adalah merancang desain karakter dan media *powerpoint* dapat digunakan sebagai media *game* visual novel.

METODE PERANCANGAN

Menggunakan metode kualitatif diharapkan dapat menghasilkan data yang digunakan untuk menjawab pengumpulan data primer dan sekunder.

Menggunakan data primer yaitu melalui *survey* untuk mengetahui pendapat masyarakat akan *game* visual novel yang berbasis *powerpoint*. Dan ditambah data sekunder yang berasal dari pengamatan langsung di lapangan, artikel, *literature*, dan berita dari internet. Observasi dilakukan dengan melihat minat para komunitas penikmat *game*, khususnya pada *game* visual novel. Data penelitian didapatkan dari menganalisa hasil kedua data primer dan sekunder, lalu diterapkan dalam perancangan.

Teknik pengumpulan data dalam perancangan ini adalah dengan cara observasi, yang dimulai dengan melakukan pengamatan akan detail senjata tradisional yang akan divisualkan dan mencari ciri khas akan setiap senjata. Melihat minat masyarakat akan sebuah *game* visual novel. Lalu studi literatur, dengan mengumpulkan data-data yang relevan, teori

dan sumber-sumber informasi yang digunakan dalam perancangan.

Sasaran untuk perancangan ini adalah kalangan luas. Karena untuk lebih mengenalkan kepada masyarakat akan macam senjata tradisional yang ada di Indonesia melalui sebuah game visual novel. Dan dengan media game ini diharapkan dapat meningkatkan minat baca para masyarakat.

Analisis data menggunakan metode 5W+1H dalam menganalisis:

- a) What (Apa)
Apa alasan pembuatan desain karakter senjata tradisional untuk game visual novel berbasis powerpoint ini?
- b) Who (Siapa)
Siapa target audience dari desain karakter senjata tradisional dalam game visual novel?
- c) When (Kapan)
Kapan game visual novel dengan desain karakter senjata tradisional berbasis powerpoint dapat diperkenalkan?
- d) Where (Dimana)
Dimana media desain karakter senjata tradisional untuk game visual novel diperkenalkan?
- e) Why (Mengapa)
Mengapa desain karakter senjata tradisional untuk game visual novel ini menggunakan media powerpoint?
- f) How (Bagaimana)
Bagaimana cara memainkan game visual novel karakter senjata tradisional dengan media powerpoint?

KERANGKA TEORETIK

A) Penelitian terdahulu.

Pada dasarnya suatu penelitian yang akan dibuat dapat memperhatikan penelitian lain yang dapat dijadikan rujukan dalam mengadakan penelitian. Adapun penelitian terdahulu yang hampir sama diantaranya sebagai berikut.

Mochamad Sayid Ibnu Yahya (2019) yang berjudul *Aplikasi Pengenalan Senjata Tradisional Di Indonesia Berbasis Augmented Reality*. Dalam perancangan ini, dibuatnya sebuah aplikasi yang dapat menampilkan gambar

senjata dalam bentuk 3D dan memberikan beberapa penjelasan akan senjata tersebut. Persamaan dalam perancangan ini adalah sama menjelaskan secara singkat beberapa senjata tradisional yang ada di Indonesia. Perbedaannya adalah dalam media game yang dibuat.

Sedangkan penelitian tentang game visual novel dan desain karakter, pernah dilakukan oleh Brigitta Rena Estidianti dan Rahmatsyam Lakoro (2014) dengan judul “*Perancangan Karakter Game Visual Novel “Tikta Kavya” dengan Konsep Visual Bishonen*”. Dalam perancangan ini disampaikan teknik akan pembuatan desain setiap karakter yang akan ditampilkan dalam game visual novel. Mulai dari konsep cerita, pilihan karakter yang akan ditampilkan, ekspresi yang akan ditampilkan, hingga penampilan konsep permainan yang akan digunakan dalam game visual novel tersebut. Kesamaan dalam penelitian ini adalah membuat desain karakter untuk game visual novel.

B) Macam senjata lokal.

Perancangan desain karakter senjata tradisional di Indonesia dimulai dengan senjata yang paling mudah diketahui oleh masyarakat lalu di susul dengan beberapa senjata tradisional lainnya.

a. Senjata Tradisional.

Senjata merupakan hal yang sering digunakan oleh orang pada zaman dahulu untuk berburuh, melindungi diri, ataupun untuk sebuah tradisi. Senjata Tradisional yang ada di Indonesia memiliki berbagai macam variasi yang akan di masukan dalam perancangan ini, antara lain:

- Keris.

Keris merupakan senjata yang familiar dimasyarakat. Sehingga pengenalan melalui senjata ini terlebih dahulu untuk mempermudah para pemain. keris merupakan jenis senjata tikam golongan belati. Memiliki bentuk runcing yang melengkuk lengkuk dengan sisi tajam di kanan dan kiri. Pada zaman dulu, keris digunakan untuk senjata duel atau peperangan. Pada zaman ini, keris digunakan untuk aksesoris untuk suatu adat atau suatu upacara. Senjata ini

berasal dari daerah barat dan tengah nusantara, identic berasal dari pulau Jawa.



Gambar 1. Keris.

(Sumber: www.id.wikipedia.org/wiki/Keris)

- Rencong.
Rencong merupakan senjata khas daerah Aceh. Senjata ini memiliki peran sebagai simbol identitas diri, keberanian, dan ketangguhan Suku Aceh. Rencong adalah simbol keberanian dan kegagahan. Bagi seseorang yang memegang senjata ini akan merasa lebih berani dalam menghadapi musuh. Pada masa sekarang, senjata ini relevan sebagai sebuah simbolisasi dari keberanian, ketangguhan, dan kejantanan dari masyarakat Aceh.



Gambar 2. Rencong.

(Sumber: www.id.wikipedia.org/wiki/Rencong)

- Mandau.
Senjata tradisional berjenis parang tajam yang berasal dari kebudayaan dari kebudayaan suku Dayak di Kalimantan. Senjata khas Dayak ini memiliki ketajaman yang sangat tinggi, karena senjata ini diperuntukkan untuk memenggal musuh yang berani

menentang suku ini. Senjata ini dihiasi dengan beberapa ukiran dan rumbai.



Gambar 3. Mandau.

(Sumber: www.id.wikipedia.org/wiki/Mandau)

- Pedang Bara Sangihe.
Senjata ini bisa dibilang senjata yang khusus digunakan oleh pahlawan Hengkeng U Nang dalam melawan musuhnya. Karena ciri khas dari senjata ini juga, lama kelamaan menjadi senjata khas Sulawesi Utara dari kisah Hengkeng U Nang.



Gambar 4. Pedang Sangihe.

(Sumber: www.indonesiakaya.com/pustaka-indonesia/pedang-bara-sangihe-senjata-tradisional-sulawesi-utara/)

- Parang Salawaku.
Parang salawaku merupakan senjata khas dari Maluku yang terdiri dari parang (bilah panjang) yang ditempa dengan ukuran 90-100cm, pegangannya terbuat dari kayu dan perisai yang terbuat dari kayu keras yang dihiasi dengan kulit kerang.



Gambar 5. Parang Salawaku.

(Sumber: www.sarapanmatahari.wordpress.com/2017/11/14/parang-salawaku/)

C) Perkembangan Media.

a. *Game*.

Game menurut Ernest Adam dalam bukunya *Fundamentals of Game Design* edisi ke 2 disebutkan bahwa:

“*Game* adalah jenis kegiatan bermain, dilakukan dalam konteks realitas khayalan, di mana peserta berusaha mencapai setidaknya satu tujuan abstrak dengan bertindak sesuai dengan aturan.”

Game merupakan sebuah permainan yang memiliki jenis mobile maupun tradisional. Dan karena pengaruh dari meningkatnya teknologi saat ini, semakin banyak bermuncunya game mobile yang menarik.

b. *Genre Video Game*.

Menurut Joseph, dkk (2011) disebutkan yang dimaksud *genre* disini adalah alur *gameplay* atau bisa dibilang macam alur *game* dalam memainkan *game* tersebut.

c. *Komik Digital*.

Menurut Lamb & Johnson (2009), komik digital adalah komik sederhana yang disajikan menggunakan media tertentu. Komik digital merupakan sebuah cerita yang menggambarkan informasi atau pesan melalui media elektronik.

d. *Visual Novel*.

Visual novel menurut Dani Cavallaro dalam buku *Anime and the Visual Novel*, disebutkan bahwa *visual novel* menunjukkan pengalaman multi-cabang dan interaktif yang melibatkan kreativitas pemain di samping kesenian studio produksi sendiri dan dengan demikian melampaui batas-batas jenis lain dari video gaming yang lebih mengontrol. *Novel visual* biasanya mengartikulasikan narasinya melalui percakapan teks yang dilengkapi dengan latar belakang umum dan kotak dialog dengan karakter yang digambarkan

dengan cukup menarik dan karakter tersebut tidak bergerak.

e. *Microsoft Powerpoint*.

Microsoft Powerpoint atau *Powerpoint* merupakan aplikasi atau perangkat lunak dari *Microsoft* yang berperan sebagai program presentasi slide. Setiap komputer yang sudah diisi oleh *system Microsoft*, pasti akan menemukan perangkat ini. Cara pengapikasiannya yang mudah dan dapat dipindahkan ke laptop satu dan laptop lainnya karena pada setiap laptop memiliki perangkat ini, merupakan suatu hal yang wajar. Dikarenakan kemudahan dari mendapatkan perangkat ini, dan cara memindahkan file data dari *powerpoint* ini terbilang mudah sehingga membuat sebuah game dengan basis ringan menggunakan media ini dapat dimainkan oleh siapa saja.

D) Komponen dalam game visual novel.

a. *Storytelling*.

Storytelling atau bercerita adalah alur dari sebuah cerita berjalan untuk mencapai suatu tujuan dari cerita tersebut. Cara penyampaian cerita kepada para penyimak bisa melalui sebuah gambar, foto, suara, dan kata-kata.

b. *Otome Game*.

Otome game merupakan suatu video *game* yang diperuntukan untuk perempuan. Alur plot utamanya bertujuan untuk mengembangkan nuansa *romantic* pemain wanita dengan salah satu karakter pada game atau seluruh karakter yang terdapat pada game tersebut.

c. *User Interface*.

User interface atau bisa dibilang tampilan peletakan komponen pada game. Ini merupakan peletakan *system* pengaplikasian alur atau komponen pendukung dalam game. Meliputi

penjelasan sistem dan memberikan panduan pemakaian sistem secara berurutan sehingga pengguna dapat memainkan game tersebut dengan seharusnya. Contohnya pada icon pengaturan, menu, audio dan sebagainya.

d. Ilustrasi.

Ilustrasi merupakan teknik penggabungan antara menggambar, melukis, atau teknik seni rupa lainnya. Dalam bahasa Belanda ilustrasi disebut *ilustratie* yang memiliki arti suatu hiasan dengan gambar. Menurut Rohidi, dijelaskan bahwa ilustrasi berkaitan dengan seni rupa yang memiliki elemen menerangkan, memperindah atau menjelaskan sebuah teks, agar pembaca bisa ikut merasakan secara langsung melalui mata sendiri, sifat-sifat gerak, dan kesan dari cerita yang disajikan.

e. Desain Karakter.

Menurut buku *Creative Character Desain* dari Bryan Tillman. Disebutkan bahwa desain karakter merupakan penggambaran karakter dari diri kita sendiri yang bertujuan untuk mendorong kisah atau cerita kedepan atau menciptakan kisah tersendiri dari karakter tersebut.

- Ekspresi.
Ekspresi merupakan hal terpenting dalam pembuatan sebuah karakter terlihat hidup dan seperti berinteraksi dengan kita. Dengan adanya penciptaan ekspresi pada setiap karakter, kita dapat mengetahui suasana hati dari karakter.
- Bahasa tubuh.
Ini merupakan tampilan atau gerakan badan dari karakter yang menggambarkan sedang senang, marah, sedih, berkelahi atau sedang menginginkan suatu hal. Bahasa tubuh dari sebuah karakter juga

dapat diartikan sebagai ciri khas gerakan dari karakter.

- Kepribadian.
Ini merupakan macam sifat dari setiap karakter. Contohnya seperti karakter itu memiliki sifat pendiam, pemalu, pemarah, bijaksana, atau berwibawa. Semua ini dapat dipengaruhi oleh asal usul karakter, atau hal lain yang dapat mempengaruhinya yaitu gender, umur, kasta, dan sebagainya.
- Pakaian.
Pakaian merupakan suatu hal yang terpenting. Selain untuk membedakan karakter tersebut berasal dari daerah atau dari kelompok tertentu, pakaian juga berperan sebagai ciri khas karakter dalam berpenampilan.
- *Sheet Character*.
Tampilan keseluruhan dari desain karakter. Menampilkan tampak keseluruhan mulai dari depan, belakang, sampai pada gerakan khas karakter.

f. Personifikasi Karakter.

Menurut Tsukamoto, yang menjelaskan tentang Manga Matrix. Yang disebutkan dalam jurnal Imelda Olivia Aldisa Bedu (2016). Disini disebutkan bahwa struktur apapun yang ada disekitar kita, dapat digunakan untuk membentuk suatu karakter makhluk hidup. Menciptakan suatu bentuk manusia dari berbagai benda dialam atau benda lainnya.

g. Teori warna, Munsell.

“Warna merupakan bagian penting bagi kehidupan. Maka warna merupakan elemen estetis, representasi dari alam, komunikasi, dan ekspresi.” Disini disebutkan bahwa warna merupakan hal yang ada dalam keseharian hidup manusia. Mulai dari pakaian, peralatan, bangunan, dan alam sekitar.

h. Tipografi.

Dalam pembuatan game, unsur tipografi merupakan suatu hal yang penting dikarenakan unsur ini berperan sebagai pengenalan atau penyampaian plot alur cerita utama pada sebuah game. Dalam game, font yang digunakan lebih diidentik dengan font dekoratif karena menyesuaikan dengan tema yang terdapat pada game tersebut. Namun dalam game visual novel, font yang digunakan adalah font bersifat “Sans Serif”. Hal ini dikarenakan agar mudahnya keterbacaan dari setiap tulisan yang akan ditampilkan di setiap cerita yang ada. Peran font bersifat dekoratif dalam game visual novel bersifat sebagai pendukung dari tampilan dalam game tersebut.



Gambar 6. Contoh tampilan typografi dalam game visual novel.

(Sumber: www.github.com/godotengine/escoria/issues/26)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada perancangan desain karakter senjata tradisional untuk game visual novel berbasis powerpoint ini menggunakan metode 5W1H. Berikut hasil dari analisis data.

a) What (Apa)

Apa alasan pembuatan desain karakter senjata tradisional untuk game visual novel berbasis powerpoint ini?

Untuk mengenalkan kepada para pemain game visual novel, terutama untuk kalangan perempuan akan desain karakter dari artefak yang ada di Indonesia.

b) Who (Siapa)

Siapa target audience dari desain karakter senjata tradisional dalam game visual novel?

Para pemain game visual novel khususnya perempuan dengan target usia 15-25 tahun.

c) When (Kapan)

Kapan game visual novel dengan desain karakter senjata tradisional berbasis powerpoint dapat diperkenalkan?

Game ini akan diperkenalkan melalui antar teman perancang, yang dilakukan pada tahun 2021 yang juga merupakan tahun perancangan game ini.

d) Where (Dimana)

Dimana media desain karakter senjata tradisional untuk game visual novel diperkenalkan?

Game ini diperkenalkan melalui antar teman perancang. Selain itu game ini juga akan diperkenalkan di sebuah event game yang ada di Surabaya.

e) Why (Mengapa)

Mengapa desain karakter senjata tradisional untuk game visual novel ini menggunakan media powerpoint??

Menggunakan media powerpoint karena untuk mempermudah dalam penyebarannya. Game ini dapat dimainkan melalui laptop jenis apapun tanpa harus mendownload media lain untuk memainkan game ini.

f) How (Bagaimana)

Bagaimana cara memainkan game visual novel karakter senjata tradisional dengan media powerpoint?

Memainkan game ini dengan media powerpoint cukup mudah. Terdapat tombol-tombol yang sudah diseting sesuai alur cerita. Dalam game visual novel, peletakan icon tombol terbilang sederhana sehingga tidak membuat bingung para pemain.

Fokus perancangan ini pada desain karakter yang akan ditampilkan pada sebuah game visual novel dengan media powerpoint yang dijalankan melalui laptop. Saat ini bermunculan berbagai desain karakter tentang artefak, negara, benda, dan sebagainya. Sehingga penulis membuat desain karakter ini untuk mengenalkan beberapa macam artefak yang ada di Indonesia.

Konsep perancangan

Media untuk game ini berupa game visual novel yang menggunakan media powerpoint yang dimainkan melalui sebuah laptop. Target audien dalam game ini adalah para pemain game

visual novel yang sering menggunakan laptop dalam kesehariannya dan menyukai alur cerita berupa otome game atau cerita romantic. Dalam survei yang sudah dilakukan, mendapatkan hasil bahwa 80% perempuan yang mengikuti survei menyukai cerita bernuansa romantic.

Dalam game visual novel ini membuat 5 desain karakter dari senjata yang telah dijelaskan. Dengan mengambil perwujudan seorang laki-laki yang memiliki ciri khas dari setiap daerah. Untuk desain busananya juga mengikuti dari setiap daerah senjata tersebut berasal. Dari warna meliputi rambut, baju, dan sebagainya. Mengikuti warna dari senjata itu sendiri.

Karakter yang terdapat pada setiap game visual novel bersifat tetap atau tidak bergerak. Setiap karakter yang ada untuk melengkapi percakapan atau melengkapi alur cerita yang ada. Selain karakter yang ditampilkan, dalam game ini juga menampilkan background atau latar belakang suasana yang menggambarkan suasana atau letak cerita itu berlangsung.

Dalam cerita game visual novel ini mengangkat cerita tentang beberapa senjata tradisional yang ada di Indonesia. Menggunakan bahasa yang tidak baku karena bersifat untuk penghibur serta pengenalan akan macam senjata yang ada dalam game ini. Target audiennya berupa remaja dengan usia 15-23 tahun yang pada masa ini menyukai cerita romantic.

Game ini dibuat dengan ukuran 1920 x 1080 dengan menyesuaikan ukuran pada layar power point yang diaplikasikan pada laptop sebagai mediana. Menggunakan line art tipis seperti menggambar kartun pada umumnya.

Tujuan pembuatan game ini adalah untuk pengunaan akan senjata tradisional di Indonesia dan menambah minat baca masyarakat dari game visual novel ini.

Pada konsep kreatif perancangan, penggambaran letak penempatan setiap karakter dan peletakan user interface menggunakan referensi dari game Fate. Sedangkan dalam konsep pengambilan cerita tentang senjata tradisional mengambil referensi dari game touken ranbu pocket.

Mulai penjaringan ide, perancang memaparkan desain karakter yang akan muncul dalam game ini dengan menampilkan sheet dari setiap karakter yang ada.

Proses sketsa.

Sketsa karakter yang akan ditampilkan.



Gambar 7. Sketsa.

(Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2021.)

Karakter dalam game.

1. Keris



Gambar 8. Desain akhir karakter keris. (Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2021.)

Karakter pertama yang akan ditampilkan adalah keris. Kenapa senjata keris? Karena keris merupakan hal yang umum dikenal, sehingga untuk awal pengenalan. Karakter awal yang dikenalkan merupakan hal yang umum.

Keris memiliki perawakan elegan dan memiliki kesan indah dan cantik dalam penggambarannya. Hal ini diambil dari bentuk asli artefak keris yang memiliki lekukan keindahan tersendiri. Karakter ini memiliki warna kulit coklat kuning untuk orang Jawa pada umumnya. Referensi warna baju diambil dari keris putran tangguh Surakarta. Memiliki sifat lemah lembut dan berwibawa.



Gambar 9. Keris Putran Tangguh Surakarta.
(Sumber: Jurnal Kuntadi Wasi Darmojo yang berjudul Eksistensi Keris Jawa Dalam Kajian Budaya).

2. Rencong.



Gambar 10. Desain akhir karakter rencong.
(Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2021.)

Karakter kedua adalah Rencong. Seperti pakaian khas aceh untuk laki-laki yang identik hitam dan emas yang sesuai dengan warna artefak rencong yang juga lebih di identikkan dengan warna hitam, coklat, dengan sentuhan warna emas. Karakter ini memiliki warna kulit kuning pucat, dan memiliki sifat kalem namun tegas dan berbudaya. Detail motif diambil dari ilustrasi berikut.



Gambar 11. Rencong.
(Sumber: www.selasar.com/senjata-tradisional/aceh/)

3. Mandau.



Gambar 12. Desain akhir karakter mandau.
(Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2021.)

Mandau merupakan senjata yang berasal dari suku Dayak yang terkenal, suku ini berada di daerah Kalimantan. Karakter ini digambarkan memiliki warna kulit coklat khas suku Dayak. Memiliki sifat pejuang yang keras. Memakai pakaian suku Dayak dengan mengambil warna dan motif dari artefak aslinya.



Gambar 13. Mandau.
(Sumber: Jurnal Wulida Nahari Maratu Solika yang berjudul Bentuk Senjata Mandau Sebagai Motif Batik Pada Kain Panjang.)

4. Pedang Bara Sangihe.





Gambar 14 dan 15. Desain akhir karakter pedang bara sangihe.
(Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2021.)

Pedang Bara Sangihe, pedang yang berasal dari Sulawesi utara ini merupakan senjata dari kisah Hengkeng U Nang. Pedang ini digunakan berpasangan sehingga penulis menggambarannya 2 desain karakter yang masa seperti anak kembar. Karakter ini memiliki warna kulit kuning langsung, memiliki mata sedikit tajam, bentuk gigi bergerigi sesuai dengan bagian artefak pedang bara sangihe. Memiliki sifat bekerja keras dan suka bermain. Warna baju diambil dari warna asli artefak.



Gambar 16. Pedang Bara Sangihe.
(Sumber: www.indonesiakaya.com/pustaka-indonesia/pedang-bara-sangihe-senjata-tradisional-sulawesi-utara/)

5. Parang Salawaku.



Gambar 17. Desain akhir karakter parang salawaku.
(Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2021.)

Senjata khas maluku ini digambarkan memiliki warna kulit coklat gelap khas orang maluku. Memiliki bentuk tubuh yang ideal, memiliki sifat bersahabat dan ramah. Pakaian yang dipakai mengambil warna dari artefak asli, begitu juga dengan motif yang tertera pada pakaian karakter.



Gambar 18. Parang salawaku.
(sumber: www.sarapanmatahari.wordpress.com/2017/11/14/parang-salawaku/)

Judul dari game ini adalah “*The Story of Artifact*”.

Target *audience* dari *Game* ini adalah:

- 1) Geografis seluruh Indonesia terutama pada kota besar seperti Surabaya.
- 2) Demografis
 - Umur : 15-23 Tahun.
 - Jenis Kelamin : Perempuan.
- 3) Behavior
 - Menggunakan laptop untuk kesehariannya.
 - menyukai *game* visual novel.
 - Menghabiskan waktu luang dengan bermain game.
 - Suka dengan *genre game otome*.

Game ini berisi tentang pengenalan singkat dari setiap karakter dan pada akhir cerita akan terdapat soal sederhana yang membahas cerita dalam *game*.

Storytelling

Terdapat seorang gadis (gadis ini berperan sebagai para pemain. Alur cerita dari pandangan pihak pertama) yang bertujuan untuk mengunjungi sebuah museum yang baru dibuka di tengah kota. Gadis ini sudah sampai di museum, segera mengelilingi museum dengan semangat sampai pada lorong yang menampilkan artefak. Namun tiba-tiba artefak yang sedang ia lihat bercahaya dan membuatnya pergi ke dunia lain. Di dunia ini ia menemui beberapa jenis artefak dan mulai mengobrol dengan mereka.

“Perancangan *Desain* Karakter Senjata Tradisional Untuk Game Visual Novel Berbasis *Powerpoint*”

Setting cerita memiliki beberapa tempat. Yang pertama di sebuah jalan, depan museum, bagian dalam museum, depan artefak, di sebuah hutan, danau, dan yang terakhir di sebuah sungai.

User Interface dalam *game* bersifat tetap. Dengan penempatan kolom teks pada bagian tengah bawah dan beberapa icon pendukung di sudut kiri atas dan disamping kolom teks.



Gambar 20. Tampilan dalam *game*.
(Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2021.)

Game ini dimulai dengan para pemain yang akan menuju ke sebuah pembukaan dari museum baru.



Gambar 19. Desain *user interface*.
(Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2021.)

Dalam *game* jenis ini, teks merupakan sesuatu yang penting. Berikut font yang terdapat dalam *game* ini.

Tipografi Judul

THE STORY
OF
ARTIFACT

AABBCCDDEEFFGGHHIIJJKKLLMMNN
OOPPQQRRSSTTUUVVWWXXYYZZ
?!# \$% ^ & * () _ + [] { } \ / ~ ' : ; " < > , .

Tipografi yang digunakan pada judul adalah **Another shabby**.

Tipografi dialog atau untuk cerita.

AABBCCDDFFGGHHIIJJKKLLMM
NNOOPPQQRRSSTTUUVVWW
XXYYZZ1234567890?!@#\$
%^&*()_+[]|{}~'":;<>~`

Tipografi yang digunakan dalam dialog adalah **CCJimLee**.



Gambar 21. Tampilan dalam *game*.
(Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2021.)



Gambar 22. Tampilan dalam *game*.
(Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2021.)



Gambar 23. Tampilan dalam *game*.
(Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2021.)

Tapi ketika sedang asik mengelilingi museum, tiba-tiba terlihat sebuah artefak yang bersinar.



Gambar 24. Tampilan dalam game.
(Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2021.)

Hal ini membawa para pemain menuju dunia lain dan bertemu beberapa roh artefak yang akan diperkenalkan oleh keris.



Gambar 25. Tampilan dalam game.
(Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2021.)



Gambar 26. Tampilan dalam game.
(Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2021.)



Gambar 27. Tampilan dalam game.
(Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2021.)



Gambar 28. Tampilan dalam game.
(Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2021.)

Pada akhir permainan. Terdapat sebuah pertanyaan yang bisa dijawab oleh para pemain. Setiap soal memiliki jawaban dalam cerita yang sudah di sampaikan dalam *game*.

Media Pendukung

Karena *game* ini akan diperkenalkan melalui antar teman dan sebuah *event game* yang ada di Surabaya yang bernama *More Market*.

Gantungan kunci, benda ini merupakan hal yang umum untuk ada di setiap event dan mudah dalam penyebarannya.

Stiker, ini merupakan benda kecil namun cukup disukai banyak orang karena mereka dapat menempelkannya di beberapa tempat yang mereka suka.



Gambar 29. Desain gantungan kunci.
(Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2021.)



Gambar 30. Desain stiker.
(Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2021.)

Stand akrilik, ini merupakan salah satu alternative pagi yang suka mengoleksi *figure* namun mereka tidak memiliki banyak tempat. Sehingga lebih memilih stand untuk tampilan karakter. Benda jenis ini membutuhkan tempat yang lebih sedikit dalam mudah dalam penyimpanannya karena memiliki bidang datar.



Gambar 31. Desain Stand Akriliki.
(Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2021.)

Uji Coba

Hasil uji coba kepada 10 orang dengan 5 orang sebagai perwakilan.



Gambar 32-36. Para pemain game saat ujicoba game.
(Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2021.)

Dari hasil ujicoba yang dilakukan. Mendapatkan beberapa tanggapan, yaitu dapat mengetahui asal karakter dari Indonesia daerah mana melalui bentuk pakaian adat. Tapi tidak dapat mengetahui asal daerah mana. Dengan adanya teks dialog membantu memahami setiap karakter yang di tampilkan. Beberapa tidak dapat menjawab soal karena lebih terfokus akan karakter daripada cerita sehingga sering kali mengulang untuk membaca alur ceritanya kembali.

SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini mewujudkan bentuk senjata dalam wujud lain dapat menarik minat masyarakat. Hal ini juga didukung dari pemilihan media dalam pemasarannya.

Proses perancangan desain diawali dengan mencari data-data yang dibutuhkan. Dilanjutkan dengan analisis data melalui 5W1H dan menghasilkan sebuah hasil yang akan diproses ke dalam sebuah game berjenis visual novel.

Konsep desain karakter ini mengambil 5 macam senjata tradisional yang ada di Indonesia, awal pengenalannya dari senjata yang paling dikenal oleh banyak orang. Dalam pembuatan

gamenya sendiri cukup mudah karena pengaplikasiannya yang mudah dan beberapa icon yang sedikit seperti pada game visual novel pada umumnya.

Hasil dari perancangan ini berupa game visual novel dengan menampilkan 5 macam desain karakter senjata dan memiliki beberapa pertanyaan diakhir game.

Tantangan dalam penelitian lain yaitu selera dari setiap orang yang berbeda-beda, sehingga ada beberapa tanggapan yang beragam dari setiap individu sesuai selera masing-masing. Hambatan dari penelitian ini adalah dari pemilihan senjata mana yang akan di desain. Karena dari satu jenis senjata tradisional memiliki berbagai macam motif dan bentuk.

Untuk pengembangan desain karakter diharapkan lebih diperhatikan lagi dalam pemilihan suasana, sikap, dan pilihan bentuk dari karakter itu sendiri. Karena jika dilihat dari selera masing-masing orang memiliki selera yang berbeda. Diharapkan dari desain karya ini, dapat dijadikan sebagai media pendukung dalam pengenalan sebuah artefak atau hal lainnya dan menjadi sebuah pengetahuan dan inspirasi untuk peneliti serta para pembaca.

REFERENSI

- Azzahra, Aisya. (2017) *.Teori Warna munsell*. diunduh pada Tanggal 07 Januari 2021, dari www.teoriwarnablog.wordpress.com/tag/teori-munsell/
- Brigitta RE., Rahmatsyam L. 2014. "Perancangan Karakter Game Visual Novel "Tikta Kavya" dengan Konsep Visual Bishonen". *Jurnal Sains Dan Seni Pomits*, Vol. 3, No.2, pp. 49-54.
- Cavallaro, Dani. 2009. *Anime and the Visual Novel*. North Carolina: McFarland
- Endah S., Mawardi GN. 2015. "Augmented Reality Edugame Senjata Tradisional Indonesia". *Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika*, Vol. 1, No.1, pp. 12-15
- Hery S., Tapip B. 2016. "Mandau Senjata Tradisional Sebagai Pelestari Rupa Lingkungan Dayak". *Jurnal Seni dan Desain*, Vol. 2 No. 2, pp. 47-56
- Imelda Olivia AB. 2016. *Analisis Personifikasi Kapal Perang Yamato Berdasarkan Karakter Game Kantai Collection [skripsi]*. Surabaya (ID): Universitas Kristen Petra.
- IndonesiaKaya. (2021). *Pedang Bara Sangihe, Senjata Tradisional Sulawesi Utara*. diunduh pada 15 Maret 2021, dari www.indonesiakaya.com/pustaka-indonesia/pedang-bara-sangihe-senjata-tradisional-sulawesi-utara/
- Josiah Lebowitz, Chris Klug. 2011. *Interactive storytelling for Video Games*. Waltham: Focal Press/Elsevier
- Kompas. (2021). *Parang Salawaku*. diunduh pada 9 Juli 2021, dari www.kompas.com/skola/read/2021/05/20/165412769/parang-salawaku-dan-tombak-senjata-tradisional-maluku
- Kuntadi WD. 2019. Eksistensi Keris Jawa Dalam Kajian Budaya. *Jurnal Seni dan Budaya*, Vol. 1, pp. 49-60
- Straubhaar, Joseph, dkk. 2011. *Media Now_ Understanding Media, Culture, and Technology*. California: Wadsworth Publishing
- Sri W. 2013. Makna Rencong bagi Ureueng Aceh. *Jurnal Patanjala*, Vol. 5 No.3, pp. 403 – 416.
- Tillman, Bryan.2011. *Creative Character Desain*. Waltham: Focal Press/Elsevier
- Wikipedia. (2020). *Novel Visual*. diunduh pada Tanggal 06 Januari 2021, dari www.kompas.com/skola/read/2021/05/20/165412769/parang-salawaku-dan-tombak-senjata-tradisional-maluku
- Wikipedia. (2018). *Permainan Otome*. diunduh pada tanggal 20 Maret 2021, dari www.id.wikipedia.org/wiki/Permainan_oto_me