Jurnal Barik, Vol. 7 No. 3, Tahun 2025, 42-56
https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/
e-ISSN : 2747-1195

PERANCANGAN DESAIN KARAKTER DAN *CUTSCENE* UNTUK *DEMO GAME INDIE STORYTELLING "WANDERS OF THE WORLD"*

Vynetta Felieza Aleefa[1]
[1]Universitas Negeri Surabaya
email: [1]vousmevivi@gmail.com

Received:
03-07-2025
Reviewed:
03-08-2025
Accepted:
03-08-2025

ABSTRAK: Seiring dengan berkembangnya industri *game indie* di Indonesia, peran elemen visual seperti desain karakter dan *cutscene* menjadi hal krusial dalam membangun narasi yang imersif. Penelitian perancangan ini mengangkat proses penciptaan aset visual untuk game *storytelling* berjudul "Wanders of the World" yang bertujuan untuk memperkuat penyampaian cerita dan koneksi emosional pemain. Untuk mencapai tujuan tersebut, perancangan ini mengadopsi metode *Design Thinking* yang terdiri dari lima tahapan: *Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test*. Pendekatan kualitatif ini diterapkan melalui pengumpulan data primer dari diskusi dengan tim dan konsultasi ahli, serta data sekunder dari studi literatur untuk membangun landasan teori yang kuat. Melalui beberapa proses tersebut, berhasil dihasilkan produk perancangan berupa aset visual untuk tujuh karakter utama dan pendukung beserta rangkaian *cutscene* ilustratif. Hasil validasi ahli ini menunjukkan bahwa konsep perancangan dinilai sangat layak untuk diproduksi. Pada akhirnya, penelitian ini menyimpulkan bahwa metode *Design Thinking* merupakan kerangka kerja yang efektif untuk perancangan aset visual.

Kata Kunci: **Desain Karakter, Cutscene, Game Indie, Storytelling, Design Thinking**

ABSTRACT: *Along with the development of the indie game industry in Indonesia, the role of* visual *elements such as character design and cutscenes is crucial in building an immersive narrative. This design research addresses the process of creating* visual *assets for a storytelling game titled "Wanders of the World" that aims to strengthen storytelling and emotional connection for players. To achieve this goal, this design adopts the Design Thinking method which consists of five stages: Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test. This qualitative approach was applied through primary data collection from team discussions and expert consultations, as well as secondary data from literature studies to build a strong theoretical foundation. Through this process, a design product was successfully produced in the form of* visual *assets for seven main and supporting characters along with a series of*

illustrative cutscenes. The results of expert validation showed that the design concept was considered very feasible to produce. Finally, this research concludes that the Design Thinking method is an effective framework for designing visual *assets.*

Keywords: ***Character Design, Cutscene, Indie Game, Storytelling, Design Thinking.***

PENDAHULUAN

Industri *game* dan permainan lokal semakin berkembang, khususnya pada kancah pasar dalam negeri dan internasional. Hadirnya berbagai *studio game* di berbagai kota besar di Indonesia membuat industri *game* lokal Menjadi lebih menarik di mata para penggiat *game* (Mulachela, Rizki, & Wahyudin, 2020). Tidak jarang hal ini menjadi tantangan untuk *studio* kecil agar terus berinovasi membuat permainan dan ide yang berbeda dari lainnya. Di beberapa kota besar seperti Surabaya sendiri terdapat banyak sekali komunitas dan *studio* independen, salah satunya yang menaungi semua *studio* adalah GADAS (*Gamedev* Suroboyo) yang mengumpulkan berbagai *studio* lokal secara keseluruhan di Kota Surabaya. Indonesia memiliki total 256 *game* lokal yang sudah terdistribusi di semua portal *game* besar, seperti *Steam, Epic games*, dan *Itch.io* untuk independen (Kincir, 2024). Angka yang beredar merupakan jumlah paling banyak se-Asia Tenggara, yang memungkinkan Industri *game* lokal dapat bersaing di pasar luar negeri. Namun beberapa tantangan juga dirasakan oleh *studio* independen, seperti keterbatasan sumber daya, pendanaan, tenaga ahli, dan minimnya akses ke pasar *global* sering menjadi kendala utama. *Studio-studio* independen ini harus mampu imbang dengan *studio Triple AAA* yang memiliki banyak akses dan berpotensi menyetir market (JISOM, 2023).

"Wanders of the World" adalah *game indie* naratif buatan *studio* penulis, Aku Punya Ide *Studio* yang dirancang untuk Studi Independen, menceritakan petualangan Kyle Situmorang sebagai karakter utama dalam menjelajahi dunia Bumi dan Mars. Cerita imersif dan karakter yang mendalam menjadi pondasi dari *game* ini, perancangan desain karakter yang menarik dan *cutscene* yang sinematik dapat menjadi cara yang baik untuk menyampaikan emosi di setiap *scene* atau *chapter*. Pula dengan desain karakter yang unik akan membantu pemain merasakan koneksi dengan tokoh utama dan karakter pendukung, sementara *cutscene* yang dirancang dengan matang akan memperkuat narasi dalam *gameplay*.

Rumusan masalah berkutat pada bagaimana konsep perancangan desain karakter dan *cutscene game storytelling Wanders of The World*, Proses Perancangan, dan Hasil Perancangan.

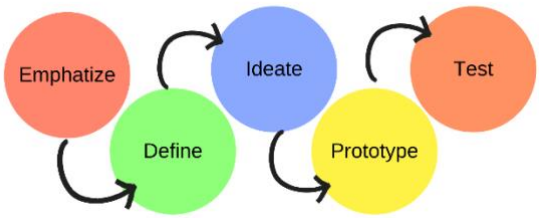
METODE PENELITIAN (PENCIPTAAN/PERANCANGAN)

Dalam membuat penelitian yang baik dan runtut, diperlukan metode pengumpulan dan analisis data yang sesuai agar hasilnya menjadi lebih valid. Ada beberapa metode yang digunakan dalam Perancangan Desain Karakter dan *Cutscene* pada *Game Indie Storytelling* Wanders of The World, yaitu dengan penelitian kualitatif, sebuah metode penelitian dengan mengkaji sumber-sumber data yang dikumpulkan. Data didapatkan dari observasi, diskusi tim, dan studi literatur. Data kualitatif ini dapat memberikan hasil berupa kalimat dan penjelasan deskriptif terhadap analisa data yang digunakan.

Data primer adalah sumber data dalam penelitian yang menjadi acuan utama, sebagai kata lain adalah sumber data yang diperoleh secara langsung oleh penulis. Melalui observasi bersama tim, brainstorming saat perancangan karakter, diskusi dengan mentor dan ahli dalam industri. Data ini dikumpulkan bertepatan dengan kegiatan Studi Independen *Game Design* and *Development* secara daring di Infinite Learning, Kota Batam, Kepulauan Riau. Data sekunder adalah data yang sebelumnya sudah diperoleh dan dikaji oleh peneliti dan orang lain. Biasanya berasal dari jurnal dan sumber literatur yang terverifikasi di situs jurnal. Data ini memberikan pemahaman lebih dalam terhadap proses serta perancangan desain karakter dan *cutscene game indie* "Wanders of The World".

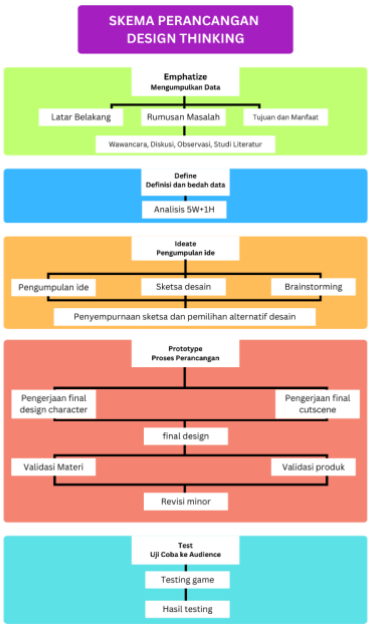
Dalam pengumpulan data melalui observasi dilakukan dengan menelaah dan mencari referensi gaya seni, dan *game* dengan topik yang sama. Teknik pengumpulan data dengan observasi secara umum adalah pengamatan langsung terhadap subjek penelitian untuk mendapatkan data hasil berupa data dokumentasi, data visual, dan aspek teknis dari subjek yang diamati. Lalu dilanjut dengan diskusi bersama ahli dan mentor, dan yang terakhir melalui studi literatur.

Menggunakan metode analisis data 5W+1H data ini akan diuraikan berdasarkan enam pertanyaan yaitu *What*(Apa), *Where*(Dimana), *When*(Kapan), *Who*(Siapa), *Why*(Kenapa), dan *How*(Bagaimana).



Gambar 1. *Design Thinking Process* oleh Stanford d.school
(Sumber: Vynetta, 2024)

Dalam penggunaan metode *Design Thinking* akan diperoleh solusi dan skema yang lebih tertata dan efisien untuk perancangan desain karakter dan *cutscene* Wanders of The World, diantaranya *Emphatize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test.*



Gambar 2. Skema Perancangan Design Thinking (Sumber: Vynetta, 2025)

KERANGKA TEORETIK

1. Teori Desain Karakter

Studi ini membahas tentang prinsip desain karakter dalam *game* secara menyeluruh, termasuk penggunaan bentuk, warna, dan ekspresi untuk membangun identitas visual yang digunakan pada *game* (Kuntjara & Almanfaluthi, 2021). Desain karakter yang baik harus berfokus dan mengacu pada alur cerita *game*, pula dengan tujuan awal dari konsep *game* yang dibuat.

2. Peran *Cutscene* dan Narasi *Game*

Penelitian ini menyoroti bahwa bagaimana *cutscene* ini berfungsi dalam mengembangkan narasi dan menumbuhkan keterlibatan pemain dalam *Game Indie* (Primadi, Mario, & Rahadianto, 2021). Beberapa orang mungkin akan bertanya mengapa narasi dalam *game* harus berbentuk visual, bukan dengan tekstual saja agar konvinien, narasi dalam bentuk visual dapat memudahkan pemain untuk memahami adegan yang ditampilkan, guna memberikan rasa imersif pada pemain saat diputar.

3. Pengaruh Estetika Visual dalam *Game Indie*

Kajian ini membahas tentang bagaimana dan apa saja *artstyle* dalam *game indie*, terkhususnya *pixel art. Pixel art* sendiri memiliki keunikan dengan *art* yang terkesan simple dan hanya kotak-kotak saja, namun dengan gaya ini menumbuhkan perasaan rileks (Kemalasari, 2022), pula penggunaan memori pada *device* yang tidak terlalu berat untuk dimainkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Emphatize

Penelitian ini menggunakan data primer dan sekunder untuk mengumpulkan informasi dan bahan, untuk data primer dapat didiperoleh melalui observasi dan wawancara berbentuk diskusi dengan tim *developer game* Wanders of The World, diskusi dengan Mentor, dan observasi referensi *game* terdahulu.

a. Diskusi dengan Tim *Developer*

Diskusi yang dilakukan *disguised* sebagai wawancara terselubung, dilakukan dengan anggota tim yang terlibat dalam pembuatan *game* Wanders of the World diantaranya *Project Manager*, *Game Designer, Artist* karakter dan *Environment*, dan *Programmer*. Dengan tujuan menemukan visi kreatif dari *game*, apa saja kebutuhan estetikanya, serta aspek *gameplay* yang nantinya mendukung narasi untuk *cutscene*.

b. Observasi Diskusi dengan Mentor Ahli

Peneliti berkonsultasi dengan mentor ahli melalui kegiatan *Pitstop* yang dilaksanakan tiap minggu, *Pitstop* seperti pada kompetisi kejuaraan balap memiliki makna yang sama yakni berhenti sejenak untuk memperbaiki dan berkonsultasi. Mentor peneliti seperti kak Ervin dan kak Winner membantu untuk konsultasi bagian *programming* dan visualisasi, peneliti juga meminta ulas terkait frekuensi *cutscene*, bagaimana agar sebuah *cutscene* tidak terlalu mendominasi *gameplay*.

c. Referensi *Game Pixel* Naratif Terdahulu

1. Octopath Traveller

Meskipun memiliki *artstyle* 2D *Pixel*, Octopath Traveller adalah contoh *game* HD-2D dengan penambahan efek *bloom, depth of field* dari 2.5D, dan *lighting assets*. Karakter dalam *game* ini didesain dengan *sprite* klasik *JRPG* 16bit.

2. Celeste

2D *Pixel art* di Celeste ini sangat kuat untuk penggambaran *environment* pada *game*, meski *sprite pixel* karakter yang digunakan cenderung kecil, namun cerita dan suasana dapat dengan sempurna tersampaikan. Palet warna yang digunakan pada *Game* ini dikondisikan sesuai dengan *chapter*/babak cerita, saat di gunung bersalju, warna biru dingin akan mendominasi, sedangkan ketika mencapai area kristal akan lebih banyak penggunaan warna neon dan pink.

3. Coffee Talk

Coffee Talk memiliki mekanisme *gameplay* yang berbeda dari contoh di atas, *game* ini tidak beranjak dari *cafe* yang dimiliki oleh karakter utama. Selain dengan *artstyle pixel art* yang lebih detail, palet warna yang digunakan juga hangat dan menyesuaikan tiap karakter.

Pada data sekunder diperoleh melalui berbagai media. Studi referensi yang dilakukan melalui studi literatur, jurnal, buku, dan artikel yang membahas konsep desain karakter dan *cutscene*, juga mengkaitkan dengan pendekatan naratif dalam *game indie*. Teori desain karakter yang dibahas oleh Kuntjara & Almanfaluthi (2021) menguatkan tahap perancangan, fungsi *cutscene* dapat membumbui naratif dan keterlibatan pemain (Primadi, Mario, & Rahadianto, 2021), juga *pixel art* yang menjadi aspek visual unik (Kemalasari, 2022)

Define

Dari data yang dikumpulkan di proses sebelumnya, bahan ini didefinisikan secara terperinci sebagai objek utama yang harus diselesaikan, Kebutuhan menciptakan karakter yang unik dan *relate-able* atau *cutscene* yang mendukung dan cocok dengan narasi yang telah dibuat oleh *game design*er. dari poin *Define* ini akan menjadi fokus dan batasan *developing* karakter tersebut.

a. Analisis 5W+1H

Terkait pada Analisis meliputi:

1. Desain Karakter apa dan *Cutscene* apa yang akan dibuat?
2. Siapa saja-kah karakter yang akan dibuat?
3. Kapan Karakter ini akan diaplikasikan sesuai alur cerita pada *cutscene*?

4. Dari mana sudut pandang dan lokasi *cutscene*?
5. Mengapa Desain Karakter dan *cutscene* yang dibuat menggunakan gaya ilustrasi?
6. Bagaimana proses perancangan desain karakter dan *cutscene game* Wanders of The World?

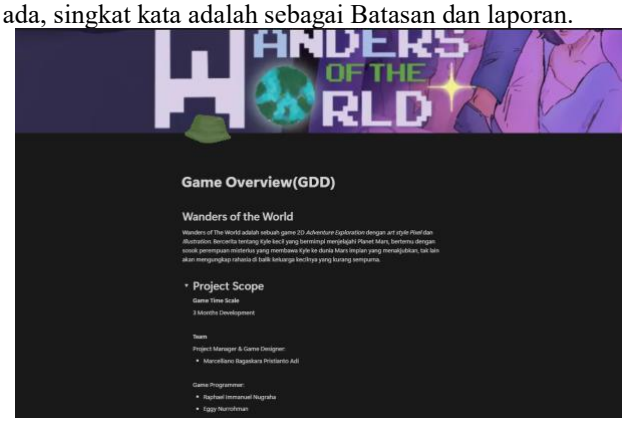
b. Hasil *define*

Dengan hasil dari analisis 5W+1H tertera sebagai berikut:

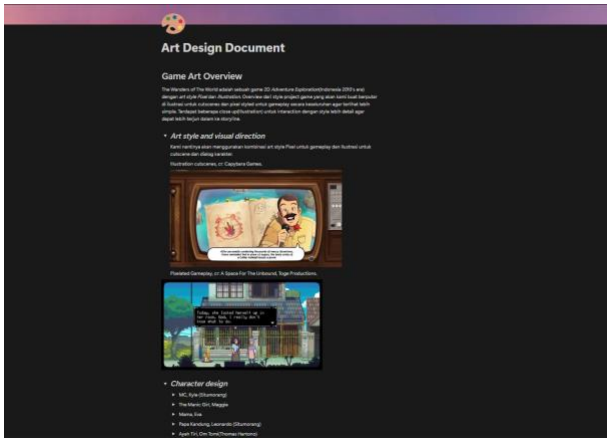
1. Meliputi karakter utama dan karakter pendukung dalam *game* Wanders of The World, *Cutscene* yang dirancang akan berfokus pada momen yang penting dan dialog pada alur, seperti prolog, dan konflik yang terjadi di naratif *game*.
2. Karakter yang dibuat adalah diantaranya Kyle Situmorang sebagai tokoh utama, Maggie/MGA sebagai tokoh utama kedua, Ibu Eva dan Pak Thomas sebagai NPC (*Non-Playable Characters*), Rani Harris Ryan sebagai NPC
3. Karakter akan muncul pada beberapa alur momen penting seperti *Opening*, *Conflict*, dan *Resolution* yang nantinya disampaikan pula melalui *cutscene*,
4. Sudut pandang, *Cutscene* akan menggunakan beberapa angle untuk narasi berkendara, seperti *close-up* agar lebih emosional, *full wide shot* agar lingkungan terlihat, dan panel komik agar terlihat bertahap
5. Lokasi, bergantung juga pada setting cerita *game*, *cutscene* akan mengambil tempat sesuai alur cerita seperti sekolah, pekarangan rumah, dalam kamar dan rumah Kyle, serta dunia Mars di Wanders of The World
6. Gaya ilustrasi dapat mendukung nuansa *storytelling* yang lebih menonjol, dan ekspresif. Pula dapat memberi kebebasan desain karakter yang memberi keunikan. Digunakan agar efisien dalam pengerjaan karena sumber daya yang terbatas, dibanding jika menggunakan 3D yang berat.
7. Menggunakan metode *Design* Thinking, di mana tahap *Emphatize* dan *Define* adalah proses mengumpulkan ide referensi dan membedah kegunaan secara deskriptif, tahap Ideate dan *Prototype* adalah proses pengerjaan inti, dimana perancangan sketsa dan bertukar ide adalah suatu kewajiban, dilanjut dengan proses tahap penyelesaian, dan *Test* adalah tahap untuk mempresentasikan dan meng-ujicobakan hasil dari *game* ini tadi ke khalayak umum secara terbatas.

Ideate

Art Design Document (ADD) dan *Game Design Document* (GDD) merupakan *mapping* berisi sinopsis, *list* karakter, referensi, dan acuan yang harus dipenuhi. Pada tahap *Ideate* ADD dan GDD berfungsi sebagai dokumentasi atas acuan yang ada, singkat kata adalah sebagai Batasan dan laporan.

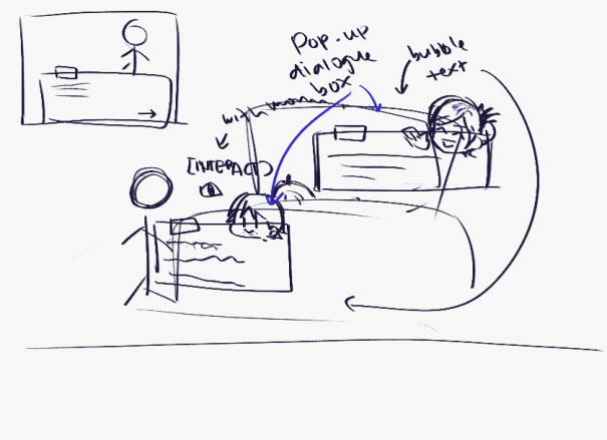


Gambar 3. *Game Design Document* Aku Punya Ide *Studio*
(Sumber: Vynetta, 2024)

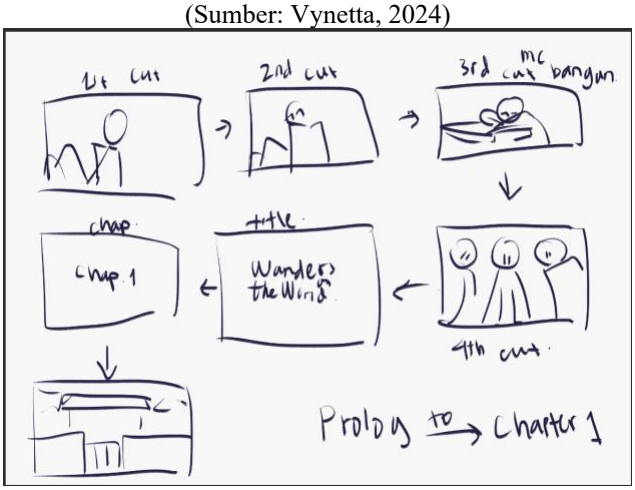


Gambar 4. *Art Design Document* Aku Punya Ide Studio
(Sumber: Vynetta, 2024)

Penulis membuat beberapa desain sketsa yang nantinya didiskusikan saat *brainstorming*, lalu membuat kesepakatan dan berbagai revisi untuk mencapai desain akhir. Di antaranya adalah Eva, Leo, Thomas, MGA atau Maggie, Kyle, serta teman-temannya.



Gambar 5. *Sketsa UI* Placement *pop-up*
(Sumber: Vynetta, 2024)



Gambar 6. Sketsa *Storyboard*
(Sumber: Vynetta, 2024)

Sketsa *Final* Aset, *Cutscene*, dan *Item*

Penulis membuat beberapa desain sketsa yang nantinya didiskusikan saat *brainstorming*, lalu membuat kesepakatan dan berbagai revisi untuk mencapai desain akhir. Sketsa yang dibuat menyerupai potongan komik, yang nantinya eksekusi *final* hasil akan memang berupa seperti komik *slideshow*.

Gambar 7. Sketsa *Final Cutscene* dan Karakter
(Sumber: Vynetta, 2024)

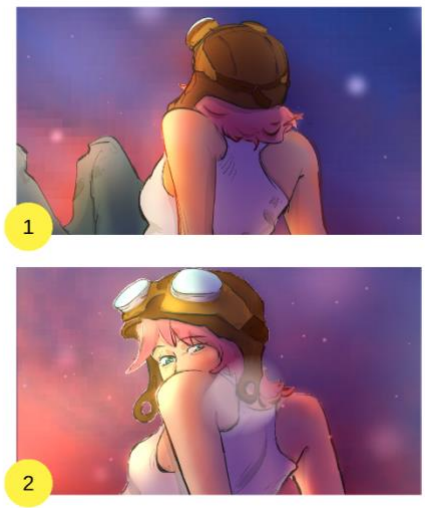
Ada beberapa alternatif pose untuk figurin Maggie yang nantinya d*item*ukan di *Chapter* 1, dengan diskusi bersama Project Panager dan Artist lain nantinya akan menggunakan satu pose. Sketsa *item* yang dibuat tidak hanya figurin, namun juga barang lain seperti botol dan majalah.

Gambar 8. Sketsa *final Item*
(Sumber: Vynetta, 2024)

Prototype

Prototipe awal dari desain dirancang dan diaplikasikan ke dalam *engine*, mencoba berbagai *media* dan format untuk mengetahui kecocokan antara aspek visual dengan mekanik. Dari prototipe yang dibuat ini bertujuan agar memberikan gambaran dan aplikasi nyata terkait ide yang telah ter-*develop*.

Pada prolog awal, dimulai dengan adegan Maggie yang melihat ke belakang (nomor 1), yakni ke arah Kyle (nomor 2), yang mana adegan ini menjadi *spoiler* untuk *Chapter* 3.



Gambar 8. Hasil Ilustrasi *Cutscene*
(Sumber: Vynetta, 2024)

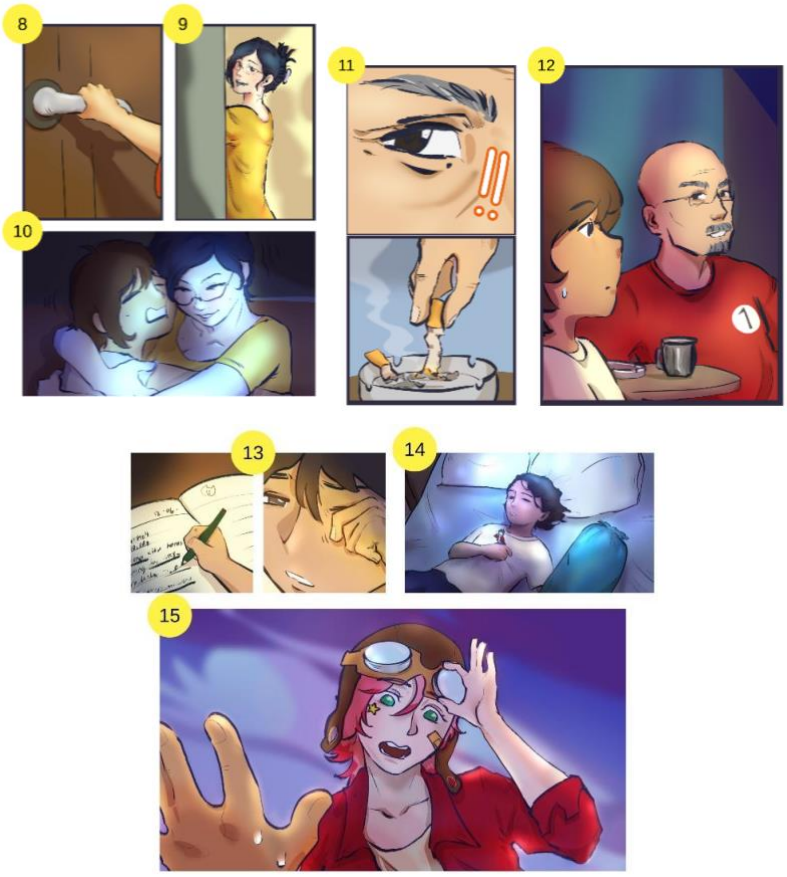
Chapter 1 diawali dengan Kyle yang membuka mata dari mimpi tidur siangnya. Dilanjut dengan seorang teman yang menepuk pundaknya agar segera bangun karena waktu pulang. Dan bertemu teman-teman, Rani, Ryan, dan Harris di depan gerbang sekolah. *Cutscene Chapter* 1 berakhir dengan berpisah di jalan pulang dengan teman-temannya.

Gambar 9. Hasil Ilustrasi *Cutscene*
(Sumber: Vynetta, 2024)

Pada *chapter* 2 pemain disuguhkan dengan adegan Mama Kyle yang menyapa pulang, Lalu untuk *cutscene* adegan Kyle dipeluk oleh Mama Eva setelah berbincang berat.

Adegan percakapan dengan ayah tiri Kyle, Om Thomas yang mematikan sebatang rokoknya. Diakhiri dengan adegan Kyle yang mengerjakan tugas dan tertidur dengan membawa figurin yang ia temukan di rumah kosong.

Pada *Chapter* 3 Kyle yang terjun ke dunia mimpi, bertemu dengan sosok perempuan misterius yang mirip di mimpi dan figurinnya.



Gambar 10. Hasil Ilustrasi *Cutscene*
(Sumber: Vynetta, 2024)

Gambar 11. Hasil Ilustrasi *Item*
(Sumber: Vynetta, 2024)

Terdapat beberapa desain ilustrasi untuk *item-item* yang terdapat dalam *game*, seperti figurin MGA, koran, botol, majalah, dan foto keluarga. Di bawah ini merupakan hasil *pop-up* penggambaran ekspresi tiap karakter untuk kebutuhan dialog. Tak lupa desain hasil *sprite* karakter yang nantinya dianimasikan bergerak untuk *gameplay* dipoles menggunakan Aseprite. Terdapat dua *sprite* yakni *sprite idle* dan berjalan.

Gambar 12. Hasil *Sprite* Karakter
(Sumber: Vynetta, 2024)

Sprite idle dan berjalan dianimasikan sesuai dengan penggambaran watak karakter, seperti pada Maggie yang dibuat lebih ceria dan berenergi, Rani yang lebih feminin, dan Ryan yang cenderung santai.

a. Pengaplikasian pada *game*

Placement item pada *game* untuk mengamati berposisi seperti berikut, agar terkesan seperti pemain melihat secara dekat dan mengambil barang.

Gambar 13. Hasil Aplikasi pada *Game*
(Sumber: Vynetta, 2024)

Berdasarkan pertimbangan teknis pengaplikasian *pop-up* karakter dialog atas saran *Game* Programmer untuk diletakkan di atas bubble, agar *sprite* yang diubah lebih mudah. Namun terdapat batasan dari *engine* untuk ketidakmampuan Unity untuk menumpuk bubble dengan karakter.

Gambar 14. Hasil Aplikasi pada *Game*
(Sumber: Vynetta, 2024)

Tabel 1. Tabel Validasi Materi

	Aspek	Skor			
		1	2	3	4
	Aspek 1				
1.	Media yang digunakan sesuai untuk menyampaikan cerita dalam game				O
2.	Penyampaian gestur yang digunakan pada cutscene mudah dipahami			O	
3.	Materi cerita dalam cutscene tergambarkan dengan jelas			O	
4.	Penyajian karakter mendukung penyampaian materi cerita				O
5.	Format Visual				O
6.	Kualitas gambar karakter dan cutscene baik				O
7.	Ilustrasi mendukung pemahaman cerita secara visual				O
8.	Ilustrasi mampu menggambarkan emosi dan suasana cerita				O
9.	Format Materi				O
10.	Cakupan materi dalam cutscene relevan dengan alur cerita				O
11.	Penyampaian cerita tersampaikan dengan baik melalui karakter dan cutscene				O
12.	Tidak ada elemen cutscene penting yang terlewatkan				O
13.	Cutscene dan desain karakter game menggambarkan tema cerita secara akurat				O

Tabel 2. Tabel Validasi Materi

	Aspek	Skor			
		1	2	3	4
1.	Penyajian cutscene berjalan dengan alur yang jelas				O
2.	Cutscene mendukung jalannya cerita secara efektif			O	
3.	Durasi cutscene tidak terlalu panjang atau pendek			O	
4.	Pengaturan framing dan sudut pandang pada cutscene menarik			O	
5.	Desain karakter terlihat konsisten dalam gaya visual				O
6.	Detail karakter mendukung pengenalan kepribadian			O	
7.	Ekspresi karakter sesuai dengan emosi cerita		O		
8.	Warna desain karakter harmonis dengan elemen game dan background				O
9.	Ilustrasi dalam cutscene mendukung suasana cerita				O
10.	Penyampaian cerita melalui cutscene jelas dan mudah dipahami				O
11.	Desain Karakter dan Cutscene mencerminkan tema game			O	
12.	Penyajian desain karakter dan cutscene mendukung pengalaman storytelling			O	
13.	Materi dalam cutscene relevan dengan alur cerita utama			O	
14.	Pemanfaatan cutscene berhasil memperkuat narasi			O	

Gambar 15. QR Code Karya (Sumber: Vynetta, 2025)

Test

Beberapa prototipe yang disetujui tim dan dipoles, lalu diujikan dan melakukan *Pitching* untuk mendapat *feedback* dari pemain demo atau orang yang terjun dalam industri, bertujuan untuk menilai dan memberi masukan atas efektivitas desain karakter dan *cutscene* dalam kapabilitas penyampaian informasi, Berdasarkan hasil *testing* nantinya dapat dilakukan evaluasi dan *finishing* terakhir jika diperlukan.

a. *Testing*

Survei dilakukan menggunakan instrumen Google Form perihal fleksibilitas, menggunakan bahasa inggris untuk memudahkan responden mancanegara. *Game* yang dapat dimainkan diujicobakan pada enam (6) orang yang bersedia untuk memainkan (*Game Teste*r).

Gambar 16. Kegiatan *Testing Game* luring
(Sumber: Vynetta, 2025)

Semua responden merupakan *Game*rs dengan jam main dan pengalaman yang beragam. Kegiatan *testing game* ini bertujuan untuk mengulas desain karakter dan *cutscene* dalam *game* Wanders of The World.

1. Desain Karakter

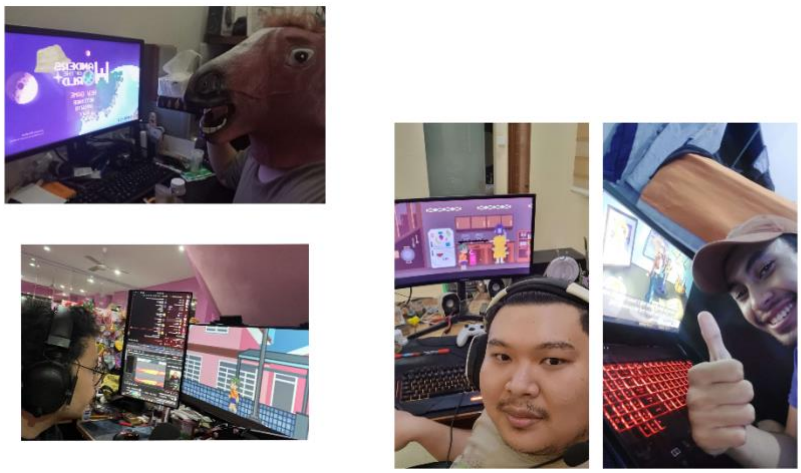
Secara umum, desain karakter mendapatkan respon yang beragam, dengan skor rata-rata 3.6 dari skala 1-5 untuk kesesuaian desain karakter dengan kepribadian dan latar belakang *game*. Desain karakter ini memiliki kepribadian yang lumayan kuat dan gaya visual yang menarik, namun terdapat saran dan kritik pada pewarnaan palet, animasi yang kurang konsisten, kualitas resolusi yang berbeda antara satu aset dan aset lainnya.

Responden rata-rata memberi skor 4.0 untuk daya tarik desain karakter, kemudahan untuk membedakan karakter dapat dilihat dan ditelaah dengan mendapatkan skor 4.16 yang menunjukkan tiap tokoh dapat mudah dikenali perbedaannya. Pada hal lain beberapa responden menyarankan agar pewarnaan dan kostum karakter diperbaiki agar lebih sesuai dengan tema dan latar waktu.

2. *Cutscene*

Pada *testing* sesi *cutscene* mendapatkan respon yang beragam, dengan skor rata-rata 3.16 untuk daya tarik visual *cutscene*, data hasil *teste*r menyatakan bahwa beberapa responden menyukai kualitas visual *cutscene* yang jernih, namun untuk kualitas animasi dan transisi hanya

dengan skor yang sama yaitu 3.16, karena dinilai animasi pada *cutscene* terasa kaku dan kurang *fluid*, alias kurang luwes menggambarkan animasinya.



Gambar 17. Dokumentasi *Testing Game* via daring
(Sumber: Vynetta, 2025)

Ekspresi dan pose karakter dalam *cutscene* mendapatkan skor rata-rata 3.5 , dari data responden merasa bahwa gerakan dan ekspresi karakter dapat dikembangan lebih luwes, pula dengan kualitas *lighting*; warna; dan efek visual dengan skor 3.33.

3. Kepuasan Keseluruhan

Dari hasil *testing* di atas, kepuasan keseluruhan terhadap desain karakter dan *cutscene* mendapatkan skor rata-rata 4.17, dan skor 3.83 untuk peningkatan pengalaman bermain. Para responden merasa bahwa desain karakter dan karya *cutscene* di *game* Wanders of The World, memiliki potensi pada visualnya, tetapi masih memerlukan perbaikan, terkhususnya pada kualitas resolusi, animasi, dan konsistensi visual untuk menambah imersivitas bermain.

Selain pada desain karakter dan *cutscene*, beberapa responden juga menambahkan saran dan kritik pada *game*play, terlebih pada sistem permainan, dan efek suara serta musik latar yang hilang.

SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan yang dapat ditelaah adalah, konsep yang diambil untuk perancangan desain karakter dan *cutscene game* ini berfokus pada penciptaan karakter yang sesuai yang dapat dipahami pemain dan *cutscene* yang menambah aura narasi cerita. Perancangan menggunakan metode *Design* Thinking meliputi Emphatize, *Define*, Ideate, *Prototype*, dan *Test*. Tahap ini membantu perancang/peneliti dalam mengumpulkan ide, merumuskan masalah agar mudah, dan menghasilkan solusi konkret yang sesuai dengan kebutuhan developing *game*. Berupa desain karakter utama Kyle Situmorang dan MGA (Maggie), dan beberapa karakter pendukung lainnya seperti Mama Eva, Pak Thomas, Rani, Ryan, dan Harris.

Hasil *Testing* menunjukkan bahwa desain karakter dan *cutscene* mendapatkan respon yang beragam dari responden, terutama pada daya tarik visual dan pemilihan palet warna. Namun, terdapat beberapa saran dan kritik untuk perbaikan ke depannya, terutama pada kualitas animasi, konsistensi visual dan resolusi.

Terdapat saran dan kritik yang diperoleh dari *feedback testing* kepada khalayak umum, hal ini bertujuan agar developing kedepannya lebih terstruktur dan tertuju pada solusi. Perlunya dilakukan perbaikan di kualitas animasi dan transisi *cutscene* agar perpindahan adegan dapat terlihat halus dan natural.

REFERENSI

Adams, E., & Rollings, A. (2014). *Fundamentals of game design*. New Riders.

Arsenault, D. (2009). Video *game genre*, evolution and innovation. *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*, *3*(2), 149-176. http://www.eludamos.org

Avatavului, C., Vasile, B., Duță, C., Boiangiu, C.-A., Voncilă, M.-L., & Tarbă, N. (2023). *Indie* vs AAAs: A fair comparison. *Journal of Information Systems & Operations Management*, *17*(2).

Caesar, R. (2015). Kajian pustaka perkembangan *genre game*s dari masa ke masa. *Journal of Animation and Games Studies*, *1*(2).

Dantas, Í. J. de M., Batista, F. E. A., Solino, L. J. S., Freire, A. G., Nascimento, M. N. do, & Júnior, G. S. (2022). The psychological dimension of colors: A systematic literature review on color psychology. *Research, Society and Development*, *11*(5), e34111528027. https://doi.org/10.33448/rsd-v11i5.28027

Eiseman, L. (n.d.). *Color harmony Pantone edition: Expert color information for professional results*.

Gee, J. P. (2005). *What video games have to teach us about learning and literacy*. Recording for the Blind & Dyslexic. (Original work published 2003)

Isbister, K. (2006). *Better game characters by design: A psychological approach* (1st ed.). CRC Press. https://doi.org/10.1201/9780367807641

Jenkins, H. (n.d.). *Game design as narrative architecture*.

Kemenparekraf/Baparekraf RI. (2023, February). Siaran pers: Menparekraf apresiasi *game* lokal "A Space for The Unbound" raih perhatian internasional. *Kemenparekraf*. https://www.kemenparekraf.go.id/berita/siaran-pers-menparekraf-apresiasi-*game*-lokal-a-space-for-the-unbound-raih-perhatian-internasional [diakses pada 29 Januari 2025]

Kemalasari, R. (2024). Perancangan desain karakter "Buyung dan Upik" sebagai upaya mengajarkan kesetaraan gender untuk anak usia dini. *Journal of Animation and Games Studies*, *10*(2).

Kou, Y. (2023). An analysis of *character design* in video *game*s. *Communications in Humanities Research*, *14*(1), 186-191. https://doi.org/10.54254/2753-7064/14/20230455

Kuntjara, H., & Almanfaluthi, B. (n.d.). *Character design in games: Analysis of character design theory*.

Laksono, G. (2024, January 12). Indonesia juara Asia Tenggara! Puncaki daftar jumlah *game* lokal di Steam!. *Kincir*. [diakses pada 20 Desember 2024]

Mulachela, A., Rizki, K., & Wahyudin, Y. A. (2020). Analisis perkembangan industri game di Indonesia melalui pendekatan rantai nilai global (global value chain). *IJGD: Indonesian Journal of Global Discourse*, *2*(2), 32–51.

Primadi, A. Y., & Rahadianto, I. D. (n.d.). Perancangan desain karakter pada *game* obese runner. *Journal of Animation and Games Studies*.

Rahardja, A., & Purbasari, M. (2018). Warna dari warisan sebagai identitas: Melihat tekstil dan kuliner Jawa. *Journal of* Visual *Communication Design*, *11*(1).

Rifa'i, Y. (n.d.). Analisis metodologi penelitian kualitatif dalam pengumpulan data di penelitian ilmiah pada penyusunan mini riset. *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, *1*(1), 31-37. https://g*lore*spublication.org/index.php/ekodestinasi

Syaefullah, W., & Anggapuspa, M. L. (2023). Analisis visual pada karakter Agent *Sage* dalam *game* Valorant. *Jurnal Barik*, *4*(3), 130-140. https://e*journal*.unesa.ac.id/index.php/JDKV/

Wulandari, E., & Aryanto, H. (2021). Perancangan desain karakter senjata tradisional untuk *game* visual novel berbasis PowerPoint. *Jurnal Barik*, *2*(2), 166-179. https://e*journal*.unesa.ac.id/index.php/JDKV/

Yunia, D., & Pramesti, P. (2022). *Sensualitas desain karakter pria dalam video game online bersistem gacha*. Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Zacny, R. (2021, February 8). “Suzerain” is a political strategy *game* that shows why “unity” is a trap. *VICE*. https://www.vice.com/en/article/y3gk57/suzerain-*game*-review [diakses pada 15 Oktober 2024]