



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## BAB III

### METODOLOGI DAN PERANCANGAN

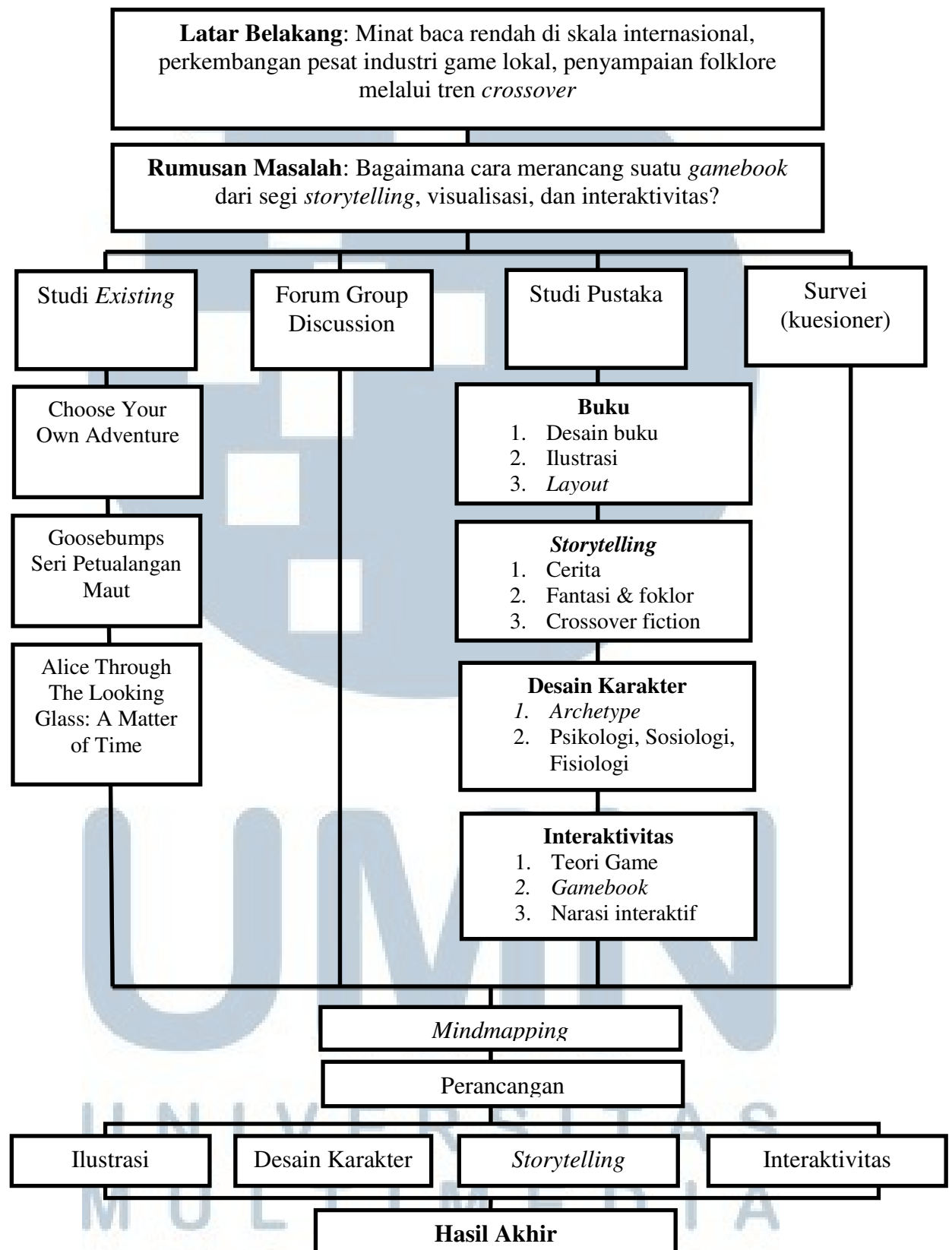
#### 3.1. Gambaran Umum Tugas Akhir

Berdasarkan latar belakang penggunaan ketertarikan masyarakat terhadap industri *game* untuk menambah minat baca, akan dirancang suatu *gamebook* bergambar yang interaktif dan bertemakan crossover folklor lokal.

Tipe *gamebook* yang dirancang berdasarkan klasifikasi Kantz (1998) adalah *gamebook* tipe pertama dengan *branching-paths* sebagai fitur utamanya. Hal ini dipilih karena dalam tipe *gamebook* kedua dan ketiga, pembaca seringkali harus menginvestasikan banyak waktu untuk membaca, menghitung, dan mencatat perhitungan peluangnya sebelum dapat memilih arah cerita yang diinginkan. Aktivitas yang penuh perhitungan dan memakan banyak waktu tersebut tidak sesuai dengan psikografi audiens yang dituju.

Sedangkan metodologi penelitian secara kuantitatif dan kualitatif hingga proses perancangan produk akhir dapat dilihat pada bagan skematika perancangan.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



Gambar 3.1 Skematika Perancangan

### **3.2. Metodologi Penelitian**

Penelitian akan dilakukan dengan metode kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dikumpulkan dengan cara studi pustaka, *forum group discussion*, dan observasi lapangan. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dengan survei kuesioner. Selain itu juga akan dilakukan pengumpulan data melalui studi *existing*.

#### **3.2.1. Forum Group Discussion**

Metode *Forum Group Discussion* dipilih karena metode ini dapat menghasilkan banyak informasi langsung dari responden mengenai pendapat, persepsi, dan pengalaman yang dimilikinya dalam waktu singkat. Diskusi juga dapat menghadirkan ide-ide baru dari kesepakatan antar responden.

*Forum Group Discussion* akan dilakukan dengan memberikan materi bacaan berupa contoh *gamebook* kepada sejumlah responden. Responden dipilih berdasarkan target audiens yang dijabarkan dalam batasan masalah. Setelah responden tersebut membaca materi yang diberikan, responden diajak untuk berdiskusi bersama mengenai pendapat, kritik, dan saran tentang *gamebook* tersebut.

Diskusi dilakukan pada Senin 11 September 2017 di Teras Kopi Summarecon Digital Center, Tangerang pada pukul 11.00 – WIB. Kegiatan ini diikuti oleh empat orang responden dan penulis sebagai fasilitator diskusi. Hal-hal yang dibahas dalam diskusi mencakup ulasan, kritik, dan saran mengenai aspek visualisasi, storytelling, dan interaktivitas dari dua buah *gamebook*:

“Goosebumps Seri Petualangan Maut: Karnaval Hantu” dan “Alice Through the Looking Glass: A Matter of Time”.



Gambar 3.2. Dokumentasi *Forum Group Discussion*

Berikut adalah profil responden dalam *forum group discussion*:

1. Nama: Nadia Savitri
2. Geografis: kelahiran Palembang, tinggal di Tangerang Selatan.
3. Demografis: Usia:20, mahasiswi Universitas Multimedia Nusantara jurusan Interactive Media Design angkatan 2014.
4. Psikografis: hobi membaca cerita pendek (dalam bentuk novel atau *digital*, bermain *game* (*genre* kesukaan: *adventure*, RPG). Menulis cerita pendek pada waktu luangnya dan terlibat dalam komunitas menulis *online*. Pernah menjadi panitia kontes cerita *online* dari suatu forum dan mengikuti konvensi *pop culture* sebagai *exhibitor* dan pengunjung.

1. Nama: Debora Virginia
2. Geografis: Jakarta
3. Demografis: Usia: 21 tahun, mahasiswi Universitas Multimedia Nusantara jurusan FTV 2014.
4. Psikografis: Hobi menggambar, membaca komik, dan musik. Mengikuti tren gambar dari situs-situs seperti *Tapastic*, *Facebook*, *Webtoon* dan *Instagram*. Membuat *webtoon original* di *Tapastic*. Mempunyai pengalaman mengikuti konvensi *pop culture* sebagai *exhibitor* dan pengunjung.

1. Nama: Calintz Theodoru
2. Geografis: kelahiran Jakarta, tinggal di Bogor.
3. Demografis: Usia: 22 tahun, mahasiswi Universitas Multimedia Nusantara jurusan FTV 2013.
4. Psikografi: hobi *gaming* dan menggambar karakter fantasi. Gemar membaca *webtoon*. *Genre game* favoritnya adalah *adventure*, *action*, dan RPG.

1. Nama: Miranti Astrid Sihasale
2. Geografis: Jakarta
3. Demografis: Usia: 21 tahun, mahasiswi Universitas Multimedia Nusantara jurusan Interactive Media Design angkatan 2014.
4. Psikografis: lebih menyukai *gaming* dan *handcraft* daripada membaca. Aktif di sosial media dan hobi menggambar dengan cat air. Menggemari *game* yang *story rich*.

Selanjutnya, berikut ini adalah poin-poin yang didapatkan dari hasil diskusi:

1. Semua responden sepakat bahwa untuk membuat buku yang menarik, aspek yang harus diperhatikan adalah cover-nya. Responden hanya akan memungut buku yang memiliki desain cover atau kemasan yang menarik mata.
  - a. Secara fisik para responden paling menyukai buku “Alice Through The Looking Glass: A Matter of Time” karena memiliki hardcover serta penuh ilustrasi dan warna, sehingga meski harganya lebih mahal namun kualitasnya setimpal. Responden yang tidak memiliki hobi membaca juga mengaku hanya akan memungut buku yang mempunyai tampilan desain yang memikat secara visual.
  - b. Dari segi cerita, 2 responden lebih menyukai cerita “Goosebumps” dan 2 lainnya menyukai cerita “Alice Through The Looking Glass”, mereka mengatakan hal ini dapat disebabkan oleh *genre* favorit dan suasana hati seseorang saat itu. Namun mereka sepakat kedua buku sama-sama memiliki unsur *genre* petualangan.
2. Responden kurang menyukai plot “Alice Through The Looking Glass: A Matter of Time” yang mudah diprediksi, terutama karena pengambilan keputusan terlihat jelas mana yang akan memberi *good ending* atau *bad ending*.
3. Responden sepakat bahwa prolog pada buku “Alice Through The Looking Glass: A Matter of Time” terlalu panjang, mencapai bagian untuk

mengambil keputusan butuh lebih banyak waktu. Sedangkan pada “Goosebumps” pembaca langsung dihadapi pada pengambilan keputusan setelah 2-3 paragraf singkat.

4. Responden menginginkan cerita yang berbobot, adanya plot twist, dan terdapat banyak ilustrasi dalam buku.
5. Responden sepakat bahwa tema yang cocok pada *gamebook* adalah petualangan dan fantasi, hal ini terutama untuk menghindari kemiripan dengan visual novel yang banyak mengambil tema utama drama sehari-hari dan romansa. Meskipun begitu responden tetap mengharapkan adanya sedikit aspek romansa pada cerita *gamebook*.
  - a. Satu responden kurang menyukai visual novel bertema romansa karena seringkali pilihan di dalamnya menyangkut memilih satu karakter saja secara eksklusif, sedangkan responden ingin mengetahui cerita dan berteman dengan karakter-karakter lainnya.
6. Responden sepakat bahwa di antara kesibukan kegiatan mahasiswa maupun pekerjaan, mereka akan dengan sukarela menyediakan waktu luang untuk membaca buku yang mereka sukai.
7. Para responden sepakat penulisan sudut pandang yang paling cocok adalah dari sudut pandang orang kedua, karena:
  - a. Terkadang pembaca merasa sifatnya bertolakbelakang dengan karakter yang menggunakan sudut pandang orang pertama, sehingga mereka tidak mengidentifikasi dirinya sendiri pada karakter tersebut dan berhenti peduli pada kisahnya secara

- keseluruhan. Hal ini juga menandakan para responden menyukai tokoh utama yang tidak klise dan memiliki sifat lebih kuat.
- b. Karena pada *gamebook* pembaca perlu mendapat peran lebih dalam jalan cerita, sudut pandang orang ketiga kurang memberikan rasa imersi yang diperlukan tersebut.
8. Responden sepakat bahwa ada baiknya *gamebook* menyertakan bonus berupa pembatas buku agar pembaca mudah menemukan halaman terakhir yang ia kunjungi.
  9. Responden merasa “Goosebumps” memiliki terlalu banyak *ending* (25 *ending*) dan jumlah *good ending* tidak seimbang dengan *bad ending* (23 *bad ending* dan hanya 2 *good ending*).
  10. Responden sepakat bahwa untuk menghindari potensi pecahnya imersi akibat terlalu banyak perpindahan halaman, perpindahan sebaiknya hanya dilakukan setelah mengambil keputusan.
  11. Menurut para responden, fitur Augmented Reality sebaiknya tidak diaplikasikan di setiap halaman, karena saat mereka membaca mereka ingin rileks dan tidak membuka ponsel mereka (yang diperlukan untuk men-scan AR). Sehingga baiknya AR diletakkan di momen-momen krusial saja.
  12. Responden setuju bahwa pengambilan keputusan harus membawa perubahan yang signifikan. Di buku "Alice Through the Looking Glass: A Matter of Time" pembaca diarahkan untuk memilih satu jalur yang sesuai dengan jalan cerita pada film orisinalnya. Memilih jalur berbeda mutlak

akan menghasilkan bad *ending*. Sedangkan pada "Goosebumps" keputusan pembaca dapat membawanya pada cerita, karakter, dan *setting* yang berbeda.

13. Para responden memberikan masukan bahwa bila ada kartu dalam buku, maka sebaiknya diberikan amplop atau wadah sehingga kartu-kartu tidak mudah hilang.

Dari hasil diskusi di atas dapat disimpulkan aspek-aspek kesepakatan responden sebagai berikut:

Visualisasi:

1. *Cover* dan sinopsis adalah elemen terpenting agar seseorang tertarik membuka dan membaca buku tersebut
2. Jumlah dan kualitas ilustrasi dalam buku sangat penting untuk memberi kenyamanan membaca
3. Penggunaan warna pada *layout* dan ilustrasi agar isi buku tidak penuh dengan tulisan hitam putih.

Konten:

1. *Genre* petualangan dengan tambahan aspek fantasi dan romansa
2. Menggunakan sudut pandang orang kedua
3. Pilihan yang diberikan bersifat lebih netral agar good atau bad *ending* tidak terlalu mudah diprediksi.

4. Jumlah *ending* yang tepat. Tidak hanya satu, namun tidak lebih dari 20 juga.
5. Harus memperhatikan pemberian nomor halaman dan penggunaan *Augmented Reality* agar tidak memecah imersi.

Tabel 3.1. Kesimpulan *Forum Group Discussion*

| Hasil Pilihan<br>Responden | GOOSEBUMPS | ALICE |
|----------------------------|------------|-------|
| Cover                      |            | X     |
| Ilustrasi & Warna          |            | X     |
| Storytelling               | X          |       |
| Interaktivitas             | X          |       |
| Variasi <i>ending</i>      | X          |       |

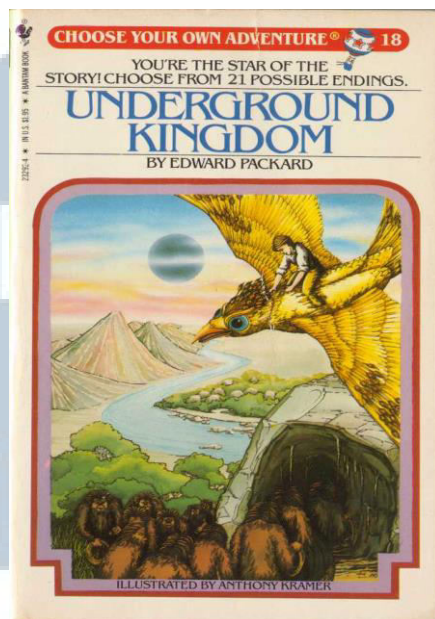
### 3.2.2. Studi *Existing*

Studi *existing* dilakukan dengan penelitian dan pengamatan buku cerita interaktif yang sudah diterbitkan dalam bentuk media cetak maupun *online*. Hasil studi *existing* ini dapat digunakan sebagai referensi dalam merancang konten cerita, pengalaman interaktif, visualisasi, serta penampilan fisik buku (ukuran, bahan, teknik jilid, dan *finishing*) yang diaplikasikan. *Gamebook* yang digunakan untuk studi *existing* antara lain “Goosebumps Seri Petualangan Maut: Karnaval Hantu”, “Choose Your Own Adventures: Underground Kingdom”, dan “Alice Through the Looking Glas: A Matter of Time”.

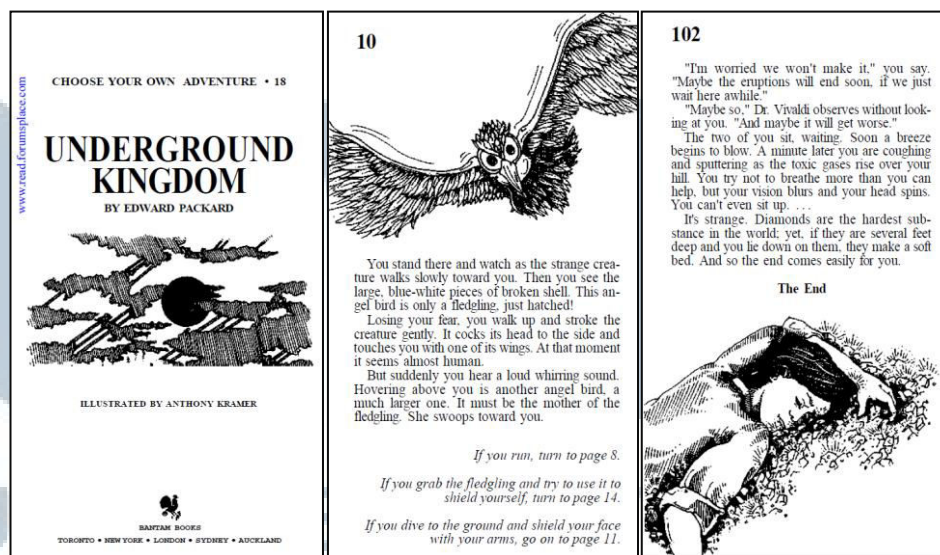
### 1. *Gamebook* “Choose Your Own Adventure: Underground Kingdom”

Serial *gamebook* yang pertama populer adalah “Choose Your Own Adventure” karya Edward Packard dan R.A. Montgomery di tahun 1979. Seri orisinal ini dipublikasikan dari tahun 1979-1998, dan saat ini telah dicetak ulang atau dilanjutkan oleh penulis-penulis lain dengan tetap mempertahankan ciri khasnya yang berupa *branching path*.

“The Underground Kingdom” adalah seri ke-18 dari “Choose Your Own Adventure” yang diterbitkan oleh Bantam Books pada 1 Februari 1983. “The Underground Kingdom” ditulis oleh Edward Packard dan diilustrasikan oleh Anthony Kramer. Buku ini memiliki total 108 halaman dan 21 *ending*. Dalam “The Underground Kingdom”, pembaca adalah seorang anggota tim ekspedisi *The Bottomless Crevasse*; sebuah celah jurang di Greenland yang dalam dan dipercaya memiliki sebuah kerajaan bawah tanah di dalamnya. Kerajaan ini mempunyai warna yang terbalik dengan dunia atas seperti sebuah foto negatif. Di dalamnya juga ada *Black Sun* yang mencurahkan rasa dingin, berlawanan dengan matahari asli. Ada juga dua suku makhluk bawah tanah; Raka dan Archpods yang saling mencurigai satu sama lain dan pembaca dapat mempengaruhi perang antara keduanya. Seiring petualangan, pembaca dapat bertemu dengan burung raksasa Clera yang akan menolongnya.



Gambar 3.3. Cover “Choose Your Own Adventures: Underground Kingdom” versi cetak  
(<http://vignette1.wikia.nocookie.net/chooseyourownadventurebooks/images/3/32/Cyoa018.jpg/revision/latest?cb=20110815215132>)



Gambar 3.4. Halaman judul, tengah, dan salah satu *ending* “Choose Your Own Adventures: Underground Kingdom” versi *e-book*  
(Edward Packard, 1983)

Tabel 3.2. Studi Existing “Choose Your Own Adventures: Underground Kingdom”

|    |                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|----|--------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. | Cerita             | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Genre: Fantasi, Adventure</li> <li>- Bahasa: Inggris</li> <li>- Karakter utama: Pembaca dari sudut pandang orang kedua sebagai tokoh utama. Tokoh utama tidak mempunyai deskripsi fisik (selain ilustrasi pada <i>cover</i> depan dan beberapa ilustrasi di halaman dalam), nama, atau sifat sehingga bebas diinterpretasikan oleh pembaca.</li> <li>- Pembaca dapat menemui sebagian dari karakter pendukung yang ada tergantung dari pilihan yang dibuatnya.</li> <li>- Tujuan utama pembaca adalah antara lain: menjelajahi kerajaan bawah tanah, mencari ilmuwan anggota ekspedisi lainnya, dan mencari jalan kembali ke permukaan atas dengan selamat.</li> </ul> |
|    | Ilustrasi          | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Semua ilustrasi berupa gambar hitam putih dengan garis-garis arsiran yang tebal dan tegas.</li> <li>• Ilustrasi menggambarkan peta setting, karakter-karakter yang ditemui pembaca, serta beberapa peristiwa dan <i>ending</i> yang dialami pembaca.</li> <li>• Ilustrasi setengah halaman di bawah tulisan, atau ilustrasi satu halaman penuh.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|    | Layout & Tipografi | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan <i>Manuscript Grid</i></li> <li>• Satu halaman dapat berisi teks cerita, ilustrasi, atau</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |

|  |                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|--|----------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  |                | <p>keduanya dalam satu halaman.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pilihan keputusan terdapat di bagian bawah halaman/ footnote.</li> <li>• Nomor halaman memiliki ukuran <i>font</i> yang lebih besar dan di-bold.</li> <li>• Tipografi menggunakan huruf serif di halaman judul dan isi.</li> </ul>                                                                                                                                                                               |
|  | Warna          | <i>Cover</i> berwarna, halaman dalam seluruhnya hitam & putih                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|  | Interaktivitas | <p><i>Branching Paths</i></p> <p>Keputusan pemain mengarah pada jalan cerita dan <i>ending</i> yang berbeda. Pengambilan keputusan berdasarkan satu dari dua atau tiga aktivitas yang dipilih pembaca. (contoh: “Jika kamu memilih melarikan diri dari makhluk aneh tersebut, pergilah ke halaman 15</p> <p>Jika kamu memilih untuk menghadapinya, pergilah ke halaman 10”)</p>                                                                                                               |
|  | Plot           | <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Modulated Plot</i></li> <li>- Tiap pengambilan keputusan tersedia 2-3 pilihan.</li> <li>- Umumnya plot berjalan sebagai berikut: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memasuki kerajaan bawah tanah, terpisah dengan anggota ekspedisi lainnya / Kembali ke permukaan setelah melihat resiko ekspedisi</li> <li>2. Bertemu salah satu suku dunia bawah tanah</li> <li>3. Menolong salah satu suku / Mengkhianati suku</li> </ol> </li> </ul> |

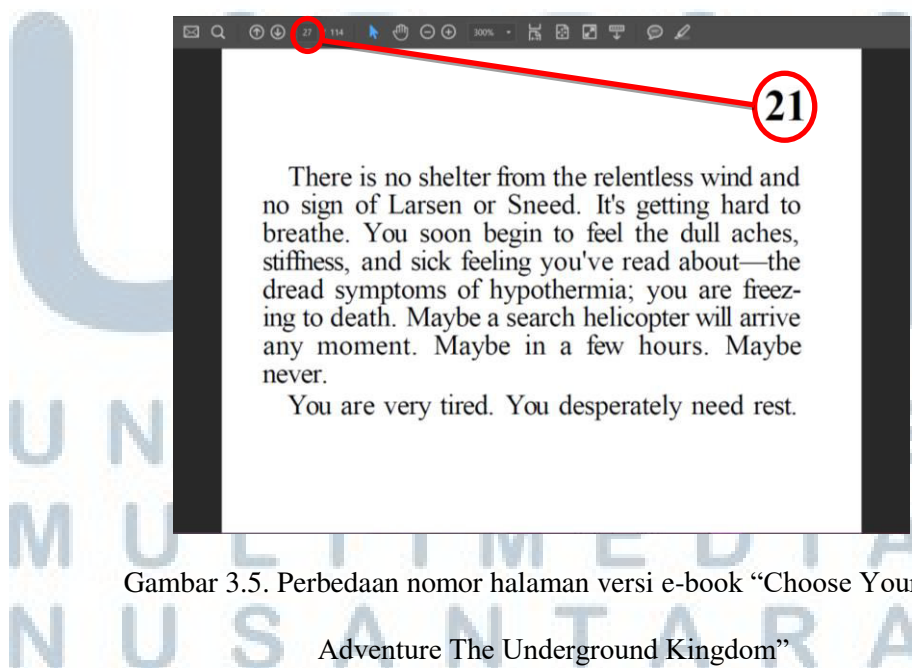
|  |                       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|--|-----------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  |                       | <p>tersebut / Menemukan teman ilmuwan / Melarikan diri ke permukaan atas dengan helicopter atau burung raksasa</p> <p>4. <i>Ending</i>: Terjebak di dunia bawah tanah namun berhasil menjelajah dan berkumpul dengan anggota ekspedisi lainnya / Berhasil kembali ke permukaan dengan selamat / Mengalami kecelakaan di dunia bawah tanah</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Struktur dramatisasi berjalan tergantung dari pilihan keputusan. Cerita dapat berakhir dengan sangat cepat (tidak menjelajahi dunia bawah tanah), dengan tiba-tiba (mengalami kecelakaan), atau dengan adanya rising action, klimaks, dan denouement (berhasil keluar ke permukaan dengan selamat)</li> <li>- <i>Ending</i>: Ada 21 total <i>ending</i> termasuk <i>good ending</i> dan <i>bad ending</i>.</li> </ul> |
|  | <i>Cover</i>          | <p>Komponen <i>cover</i> depan:</p> <p>Tulisan judul, Choose Your Own Adventure, nomor seri, ilustrasi, nama penerbit dan nama pengarang.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|  | Ukuran & Teknik Jilid | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ukuran buku: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Panjang: 11cm, tinggi: 17.85 cm, dan tebal 0.5cm</li> <li>2. Paling kecil di antara dua buku lainnya.</li> </ol> </li> <li>- Teknik jilid lem. Menggunakan <i>softcover</i> dan jenis kertas tipis tanpa <i>finishing</i>.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |

### Kelebihan

- Waktu yang dibutuhkan untuk membaca dan mendapatkan beberapa *ending* berbeda cukup singkat.
- Karena buku fisiknya berbentuk kecil, tipis, dan tidak berwarna, maka harganya relatif lebih murah.

### Kekurangan

- Tidak memiliki pesan moral
- Kekurangan bentuk fisiknya adalah ukuran yang kecil, halaman dalam yang tidak berwarna, serta bahan kertas yang tidak *durable*.
- Kekurangan bentuk e-book adalah bedanya nomor halaman pada konten dengan pada software pengolah file .pdf, akibat perbedaan nomor ini, itu bentuk e-book memakan lebih waktu mencari nomor halaman yang dituju karena pembaca harus men-scroll jauh ke atas atau bawah.



Gambar 3.5. Perbedaan nomor halaman versi e-book “Choose Your Own Adventure The Underground Kingdom”

### 1. *Gamebook* “Goosebumps Seri Petualangan Maut: Karnaval Hantu”

Selain *Choose Your Own Adventure*, salah satu serial yang turut mempopulerkan *gamebooks* pada tahun 90an adalah “Goosebumps”. Di tahun 1992, penerbit *Scholastic* menerbitkan buku “Goosebumps” karya penulis Robert Lawrence Stine atau yang terkenal dengan nama pena R.L. Stine. Serial “Goosebumps” menceritakan cerita horor tentang berbagai monster dan misteri yang dibumbui oleh selera humor khas R.L. Stine dan dicetak dengan *cover* berwarna mencolok untuk menarik pembaca yang lebih muda. “Goosebumps” telah terjual lebih dari 350 juta buku di seluruh dunia dan menjadi salah satu *bestseller* pada masa itu.

Pada tahun 1995-2000 diterbitkan seri “Give Yourself Goosebumps” atau yang di Indonesia dikenal dengan “Seri Petualangan Maut”. Di saat dalam novel-novel lainnya cerita berjalan sesuai plot yang sudah ditentukan oleh penulis, seri ini memperbolehkan pembacanya untuk memilih sendiri sebuah solusi dari masalah yang dihadapi karakter di dalamnya.

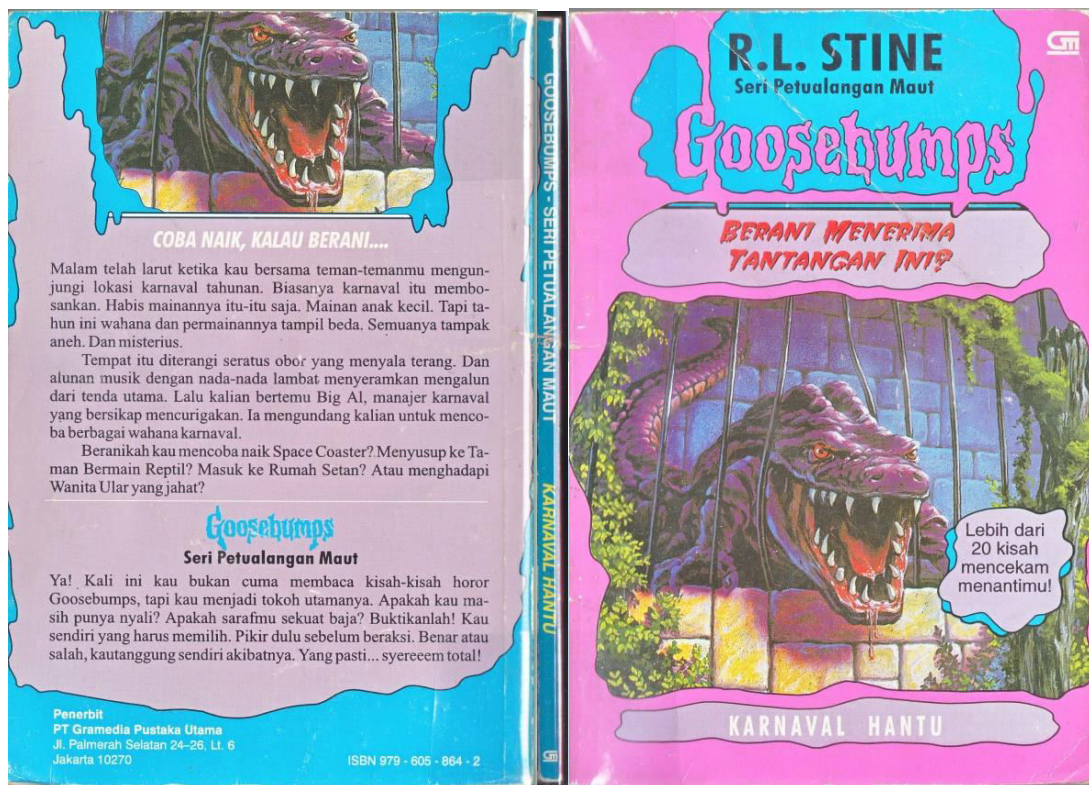
Hal ini dilakukan dengan adanya momen di mana pembaca harus mengambil keputusan antara dua atau lebih pilihan, dan mengikuti nomor halaman sesuai pilihan yang ia pilih. Pembaca akan melompat ke halaman destinasi pilihan tersebut dan melanjutkan cerita sesuai keputusannya. Adakalanya juga bila karakter harus melontarkan dadu atau mengambil keputusan secara *random*, pembaca hanya diberitahu nomor halaman yang bisa ia pilih, dan menyerahkan nasib karakternya berdasarkan peluang acak.



Gambar 3.6. Beberapa cover seri “Goosebumps”

(<http://www.readsleeprepeat.org/wp-content/uploads/2015/06/Goosebumps-Love.png>)

Buku yang dipilih untuk studi *existing* adalah edisi pertama dari seri “Goosebumps Seri Petualangan Maut: Karnaval Hantu”. Versi terjemahan dari seri “Give Yourself Goosebumps” karya R.L. Stine ini diterbitkan oleh PT Gramedia Pustaka Utama pada tahun 1998 di Jakarta. Versi bahasa Inggrisnya sendiri diterbitkan pada tahun 1995 oleh Parachute Press dan Scholastic Inc. Buku terdiri dari 135 halaman, dan memiliki total 25 *ending*. Dalam cerita buku ini, pembaca ditemani oleh dua temannya dapat memilih untuk mengunjungi bagian-bagian dari Karnaval Hantu, antara lain mencoba menaiki wahana karnaval, permainan ketangkasan, atau mengunjungi pertunjukan makhluk-mahkluk aneh (*freakshow*).



Gambar 3.7. Cover “Goosebumps Seri Petualangan Maut: Karnaval Hantu”

(R.L. Stine, 1998)

Tabel 3.3. Studi *Existing* “Goosebumps Seri Petualangan Maut: Karnaval Hantu”

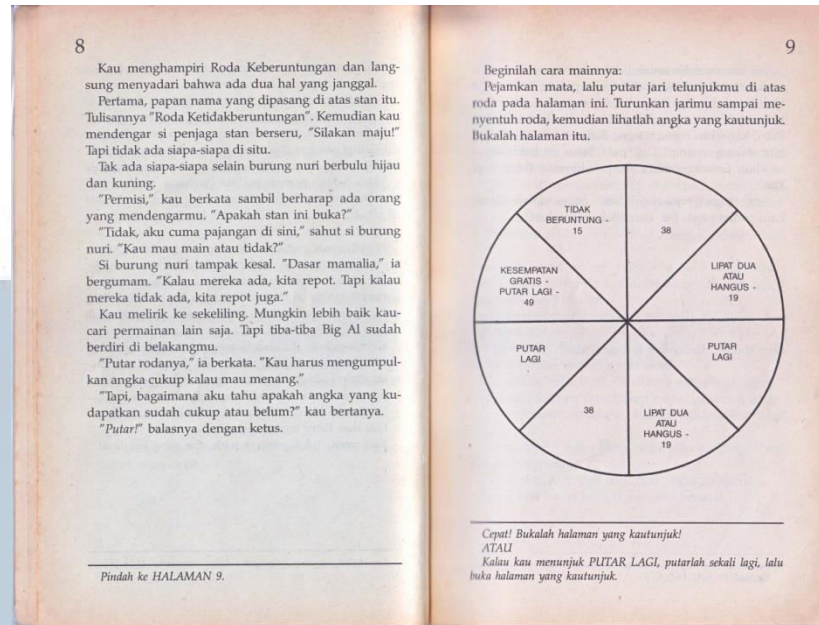
|    |        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|----|--------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. | Cerita | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Genre: horor, petualangan, <i>thriller</i></li> <li>- Bahasa: terjemahan Indonesia</li> <li>- Karakter utama: Pembaca (dari sudut pandang orang kedua, tidak ada deskripsi fisik atau nama) bersama dua temannya yang menjelajah sebuah karnaval misterius yang belum dibuka untuk umum.</li> <li>- Pembaca dapat menemui sebagian dari karakter pendukung yang ada tergantung dari pilihan yang dibuatnya.</li> <li>- Tujuan utama pembaca adalah untuk keluar dengan</li> </ul> |
|----|--------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

|  |                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|--|--------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  |                    | selamat dari Karnaval Hantu.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|  | Ilustrasi          | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tidak memiliki ilustrasi sama sekali selain pada <i>cover</i></li> <li>- Satu-satunya gambar yang ada berupa diagram lingkaran untuk membanu pembaca mengambil keputusan.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|  | Layout & Tipografi | <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Manuscript Grid</i></li> <li>- Nomor halaman berada di pojok kiri atau kanan halaman, dan menggunakan <i>font</i> yang tebal dan lebih besar.</li> <li>- Tipografi judul menggunakan <i>font custom</i> yang berbentuk seperti lelehan cairan kental, tulisan lain pada <i>cover</i> depan menggunakan jenis <i>font sans serif</i>.</li> <li>- Tipografi pada sinopsis dan halaman isi seluruhnya menggunakan jenis <i>font serif</i>.</li> </ul> |
|  | Warna              | Warna pada <i>cover</i> pink fuchsia dan biru yang terang dan kontras satu sama lain. Perpaduan dan pemilihan warna ini membuat <i>cover</i> buku sangat mencolok, namun sesuai dengan target audiens (anak-anak dan remaja) yang menyukai warna-warna terang.                                                                                                                                                                                                                                 |
|  | Interaktivitas     | <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Branching paths</i>: keputusan pemain mengarah pada jalan cerita dan <i>ending</i> yang berbeda</li> <li>- Setiap pengambilan keputusan terdapat 2 sampai 3 pilihan.</li> <li>- Adanya <i>branching path</i> berdasarkan angka <i>random</i></li> <li>- Beberapa keputusan hanya bisa diambil bila pembaca</li> </ul>                                                                                                                              |

|  |                       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|--|-----------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  |                       | <p>sudah mendapatkan <i>item</i> tertentu dari rute lain.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ada pengambilan keputusan yang berupa kuis pengetahuan tentang novel “Goosebumps” lainnya.</li> <li>- Ada <i>bad ending</i> yang memberi kesempatan bagi pembaca untuk mengubah nasibnya bila ia telah menemui karakter tertentu.</li> </ul>      |
|  | Plot                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Plot dramatisasi berjalan dengan baik, <i>bad ending</i> tetap memiliki momen klimaks untuk memberi akhir yang mengejutkan. Eksposisi awal sebelum memasuki Karnaval Hantu sangat singkat.</li> <li>- Terdapat total 25 <i>ending</i> dengan 23 <i>bad ending</i> dan 2 <i>good ending</i>.</li> </ul>          |
|  | Cover                 | <p>Komponen <i>cover</i> depan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tulisan Goosebumps</li> <li>- Ilustrasi di <i>cover</i> berupa alligator ungu yang akan keluar dari kandangnya, karya ilustrator Tim Jacobus.</li> <li>- Slogan “Reader Beware, you choose the scare!” dan “Choose from over 20 different scary <i>endings</i>!”</li> </ul> |
|  | Ukuran & Teknik Jilid | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ukuran:<br/>Panjang: 13.4cm, tinggi 19.8cm, tebal 0.5cm</li> <li>- Softcover</li> <li>- Halaman dalam menggunakan kertas tipis tanpa finishing</li> <li>- Binding lem (perfect binding)</li> </ul>                                                                                                              |

Kelebihan

- Semua buku “Goosebumps” dirancang sesuai preferensi target audiens mereka yaitu remaja muda, mulai dari *cover* yang berwarna-warni cerah, pemakaian bahasa tidak terlalu berat, hingga tipe-tipe monster atau kutukan yang unik.
- Narasi yang ditulis dengan baik, penulis mendeskripsikan kejadian seru dan membangun rasa tegang dengan baik.
- Pada pengambilan keputusan, kalimatnya bukan hanya “buka halaman ...” atau “pergilah ke halaman ...” saja, melainkan kosa katanya divariasikan agar cerita mengalir sesuai situasi yang dihadapi dan menjaga flow imersi cerita. Contoh: “Cepat,bergegaslah ke halaman..”, “Penasaran? Lihat jawabannya di halman..”, “Berusahalah, buka halaman..”, “Kau siuman di halaman ..”, “Jangan menjerit dulu, buka halaman ...”, dan lain-lain.
- Beberapa pemilihan keputusan dibuat lebih kreatif dengan mekanisme pilihan acak yang dapat dilakukan pembaca dengan mudah. Salah satu contohnya adalah dalam memilih angka dari roda keberuntungan dengan cara memejamkan mata dan menunjuk bagian pada halaman secara *random*.



Gambar 3.8. Permainan Roda Keberuntungan dalam Goosebumps  
(R.L. Stine, 1998)

#### Kekurangan

- Tidak adanya ilustrasi di halaman dalam, sehingga kurang menarik bagi yang tidak memiliki minat baca yang besar.
- Karena ditujukan untuk audiens yang lebih muda maka cerita terkesan ringan dan monster dirancang tidak terlalu mengerikan, akibatnya audiens yang lebih tua atau audiens dari generasi baru yang sudah terbiasa dengan cerita yang lebih berat kurang merasakan rasa horor yang ingin disampaikan.
- Perpindahan halaman sangat sering dilakukan. Pembaca hampir selalu harus pergi ke halaman lain pada akhir suatu halaman meski belum ada pengambilan keputusan yang menghasilkan rute berbeda.
- Karena banyak perpindahan halaman, jika pembaca berhenti membaca saat dirinya ingin melanjutkan membaca, tanpa pembatas buku pembaca dapat

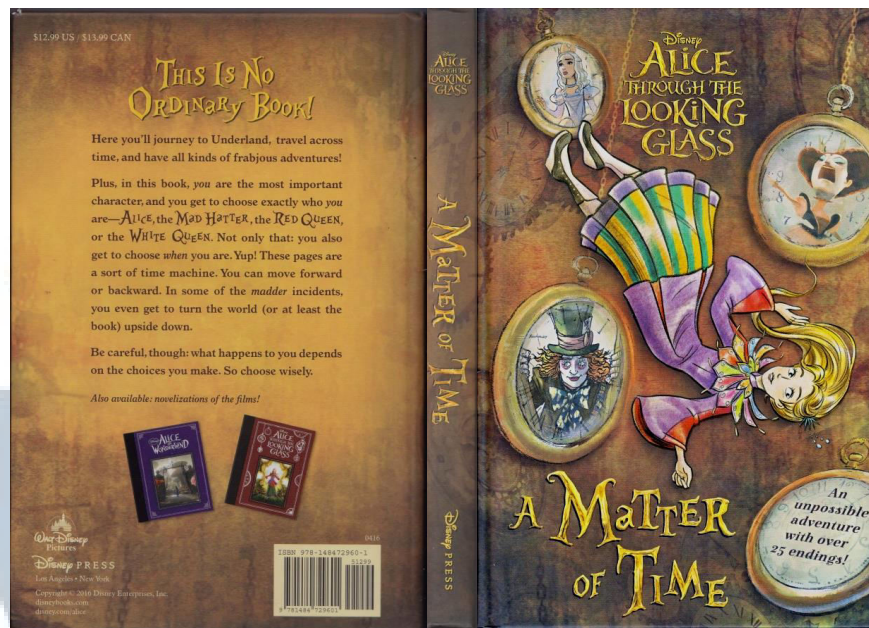
mengalami kesulitan mencari nomor halaman terakhir yang dikunjungi.

Hal ini terutama karena kebiasaan mengingat peristiwa yang sedang terjadi daripada mengingat nomor halaman saat membaca novel pada umumnya.

## 2. *Gamebook* “Alice Through the Looking Glass: A Matter of Time”

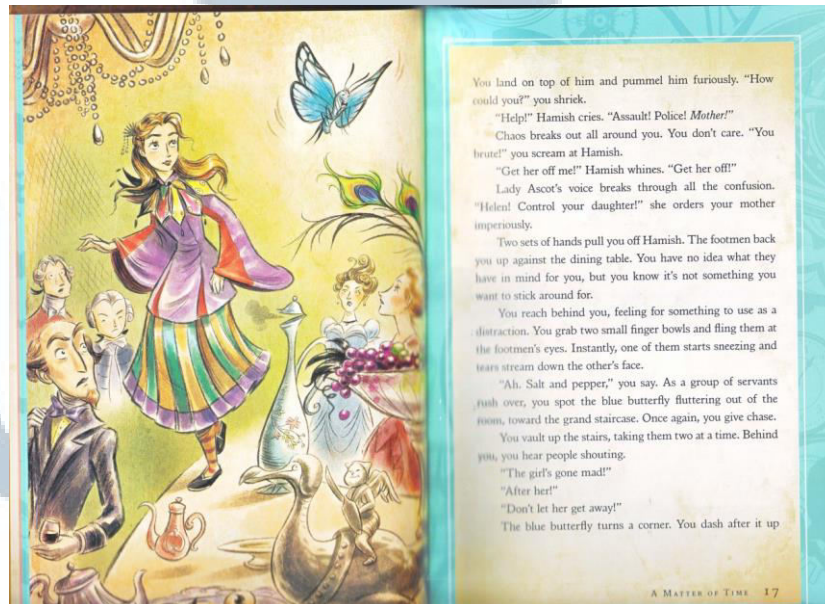
“Alice Through the Looking Glass: A Matter of Time” diterbitkan oleh Disney Press New York pada tahun 2016. *Gamebook* ini merupakan adaptasi dari movie “Alice Through the Looking Glass” tahun 2016 karya Disney dan Tim Burton, serta berdasarkan kisah dan karakter karya Lewis Carroll. Buku ini didesain oleh Megan Youngquist Parent dan cerita diadaptasi oleh Carla Jablonski berdasarkan screenplay karya Linda Woolverton. Buku ini diperoleh dari toko buku online Periplus dengan harga Rp. 189.000,-

Cerita dalam buku terbagi menjadi empat rute berdasarkan empat karakter penting dari film “Alice Through the Looking Glass”. Keempat karakter ini memiliki persoalan masing-masing, dan *gamebook* ini seolah-olah bekerja seperti mesin waktu menampilkan apa yang terjadi bila karakter tersebut tidak memilih solusi yang benar, sesuai dengan munculnya karakter pengendali waktu: Time pada film aslinya.



Gambar 3.9. Cover “Alice Through the Looking Glass: A Matter of Time ”

(Disney Press, 2016)



Gambar 3.10. Salah satu halaman berilustrasi dalam “Alice Through the Looking Glass: A Matter of Time ”

(Disney Press, 2016)



Gambar 3.11. Halaman Pengambilan Rute & Fitur Interaktif pada "Alice Through the Looking Glass: A Matter of Time"  
 (Disney Press, 2016)

Tabel 3.4. Studi *Existing* “Alice Through the Looking Glass: A Matter of Time”

|    |                               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|----|-------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. | Cerita                        | <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Genre</i>: Fantasi, petualangan</li> <li>- Bahasa: Inggris</li> <li>- Karakter utama: pembaca dapat memilih dari empat rute karakter yaitu Alice Kingsleigh, The Mad Hatter, The Red Queen, atau The White Queen.</li> <li>- Cerita berdasarkan adaptasi movie “Alice Through The Looking Glass” dengan sedikit tambahan mengenai backstory setiap karakter. Pembaca menggunakan buku ini seperti layaknya “Chronal Accelerator”; nama mesin waktu yang ada di movie tersebut.</li> </ul> |
|    | Ilustrasi                     | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Setiap rute karakter memiliki <i>illustrator</i> yang berbeda-beda, membuat total 4 ilustrator dalam satu buku. Meskipun ada 4 ilustrator berbeda, namun <i>style</i> gambar dan <i>palette</i> warna yang digunakan tetap menjaga satu kesatuan dalam buku.</li> <li>- Style gambar berupa ilustrasi 2D, dengan lineart dan warna yang flat (tanpa shading realistis)</li> <li>- Seluruh ilustrasi berwarna-warni dan full color.</li> <li>-</li> </ul>                                     |
|    | <i>Layout &amp; Tipografi</i> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Manuscript Grid</i></li> <li>• <i>Layout</i> berisi tulisan, ilustrasi, atau keduanya. Ilustrasi di-wrap square pada teks atau terdapat di satu halaman penuh.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |

|  |                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|--|----------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  |                | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tipografi judul menggunakan <i>custom font</i>, bagian dalam sepenuhnya menggunakan jenis huruf serif.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|  | Warna          | <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Full-color</i></li> <li>• Warna pastel muda (biru muda, merah muda, ungu muda, oranye muda, kuning keemasan)</li> <li>• Setiap karakter memiliki warna bingkai halaman yang berbeda</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                     |
|  | Interaktivitas | <p>Branching Path: keputusan pemain mengarah pada jalan cerita dan <i>ending</i> yang berbeda</p> <p>Flip page: membalikkan halaman 180 derajat sebagai metafora “memutarbalikkan waktu”</p>                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|  | Plot           | <p>Terdapat 2 pilihan tiap pengambilan keputusan</p> <p>Plot cerita terasa maju mundur karena salah satu pilihan pasti mengarah ke bad <i>ending</i>, sehingga pembaca harus mengulang kembali.</p> <p>Terdapat lebih dari 25 <i>ending</i> termasuk good dan bad <i>ending</i>.</p>                                                                                                                                                                           |
|  | Cover          | <p>Komponen <i>cover</i> depan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Judul “<i>Alice Through the Looking Glass</i>”, judul “<i>A Matter of Time</i>” dengan <i>font</i> dekoratif <i>custom</i> seperti <i>font</i> yang digunakan filmnya</li> <li>• Ilustrasi terbalik berupa Alice, dan di sekitarnya jam-jam berisi wajah karakter White Queen, Red Queen, dan Mad Hatter</li> <li>• Background berwarna coklat tua dengan tekstur buku</li> </ul> |

|  |                       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|--|-----------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  |                       | <p>tua dan gambar roda gigi jam.</p> <p>Komponen <i>cover</i> samping/spine:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Judul dan logo penerbit Disney Press</li> <li>• Komponen <i>cover</i> belakang: harga, logo Walt Disney Pictures, logo penerbit, copyright, sinopsis, barcode ISBN, slogan “<i>This is No Ordinary Book!</i>”, dan promosi berupa <i>cover</i> dua novel <i>Disney’s Alice in Wonderland</i> dan <i>Disney’s Alice Through the Looking Glass</i>.</li> <li>• Slogan: “<i>An impossible adventure with over 25 endings!</i>”</li> </ul> |
|  | Ukuran & Teknik Jilid | <p>Ukuran:</p> <p>Hardcover, kertas dalam tebal dengan laminasi glossy, <i>cover</i> memiliki finishing matte.</p> <p>Binding lem (perfect binding)</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |

#### Kelebihan

- *Cover* buku *hardcover* dan berwarna-warni, sehingga menarik minat audiens untuk membaca. Hasil dari *Forum Group Discussion* juga menunjukkan responden wanita paling menyukai buku ini dairdua buku lainnya.
- Buku menggunakan material *cover* dan kertas yang *durable*
- Buku *full-color* dan memiliki banyak ilustrasi sehingga penampilannya menarik pembeli dan menyenangkan mata saat dibaca.

- Adanya fitur interaktivitas baru berupa membalikkan halaman buku 180 derajat untuk menunjukkan bahwa pembaca telah memilih jalan yang tidak sesuai dengan *timeline* asli pada film.
- Memiliki pesan moral berupa “Kita tidak dapat mengubah masa lalu, namun kita bisa belajar dari masa lalu”.

#### Kekurangan

- Harganya cukup tinggi karena merupakan buku impor yang menggunakan *hardcover*, *perfect binding*, halaman *full-color*, dan kertas yang lebih tebal.
- Pembaca diberikan 2 pilihan, namun dari antara 2 pilihan tersebut pasti ada salah satu yang merupakan pilihan yang salah dan akan memberi bad *ending* yang memaksa pemain kembali ke halaman awal pemilihan karakter. Secara tidak langsung pembaca harus mengikuti pilihan yang sesuai dengan jalan cerita film aslinya agar mendapat *good ending*.
- Karena Alice merupakan tokoh utama dari film yang diadaptasi, chapter karakter-karakter lainnya lebih singkat dan tidak memiliki cerita sedalam chapter Alice.
- Dibandingkan dua buku lainnya, buku ini lebih memfokuskan pada *backstory* karakter dibandingkan petualangan yang epik. Plot cerita berjalan lebih lambat dibandingkan dua buku lain.

### 3.2.3. Kuesioner

Teknik survei dilakukan dengan cara menyebarkan kuesioner *online* mengenai pengetahuan akan buku interaktif dan pengalaman membacanya kepada responden yang termasuk dalam target audiens. Melalui survei, dapat diperoleh data mengenai wawasan dan preferensi target audiens dalam visualisasi, cerita, dan interaktivitas suatu buku cerita interaktif.

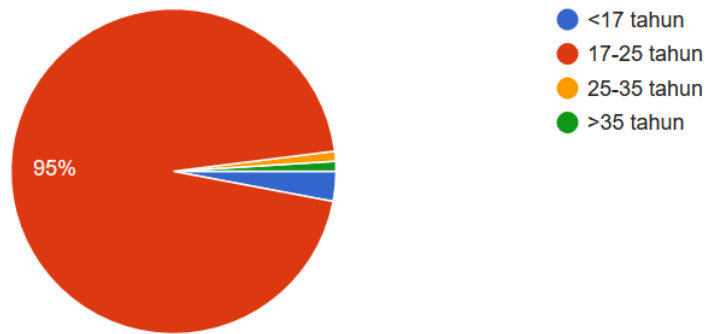
Proses survei dilakukan dengan merancang dan membagikan kuesioner *Google Form* melalui media-media sosial. Kuesioner perancangan *gamebook* diluncurkan pada hari Sabtu, 9 September 2017 pada pukul 12.08 WIB. Kuesioner ditutup pada hari yang sama pukul 22.18 WIB dan menerima total 101 respon. Kuesioner terdiri dari pertanyaan-pertanyaan mengenai pengetahuan audiens akan *genre gamebook* dan *crossover*, serta ketertarikan dan harapan audiens jika akan diwujudkan suatu *gamebook* bertemakan *crossover* folklor Indonesia.

Hasil survei tersebut dapat dilihat pada diagram-diagram berikut:



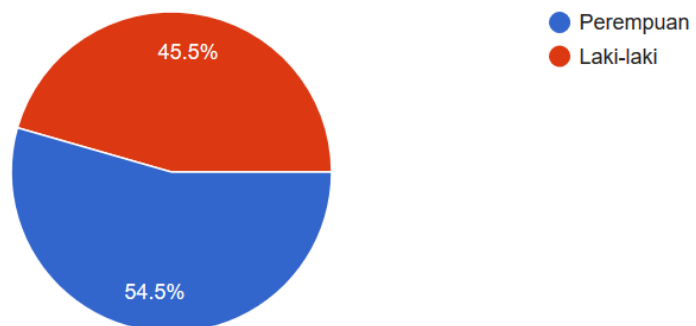
### Umur anda?

101 responses



### Jenis Kelamin anda?

101 responses

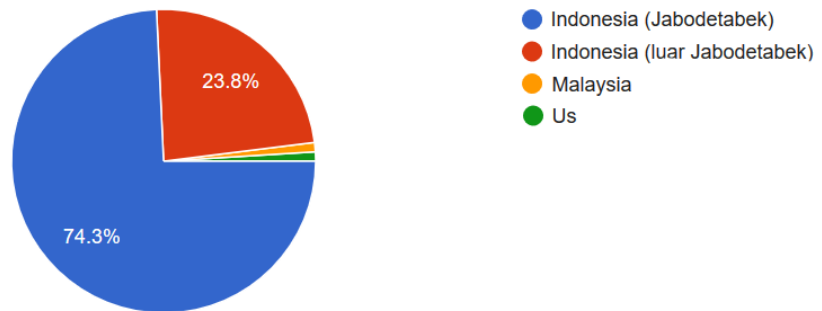


UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

Gambar 3.12. Diagram Hasil Kuesioner: Profil Responden 1

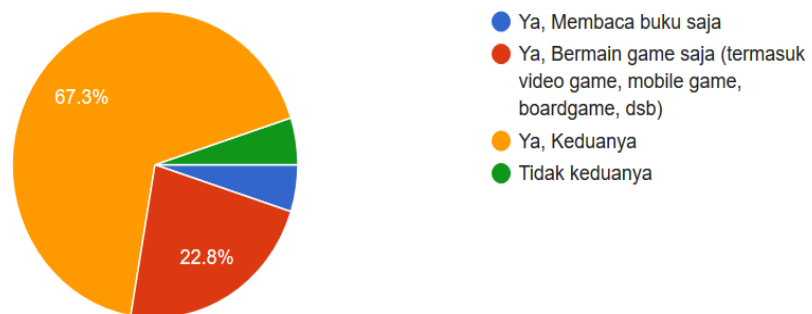
### Di manakah anda tinggal?

101 responses



### Apakah anda suka membaca buku dan bermain game di waktu luang anda?

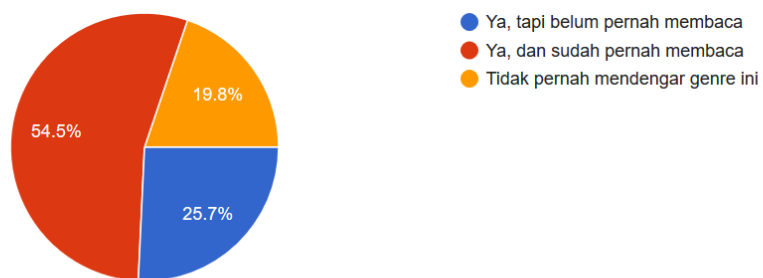
101 responses



Gambar 3.13. Diagram Hasil Kuesioner: Profil Responden 2

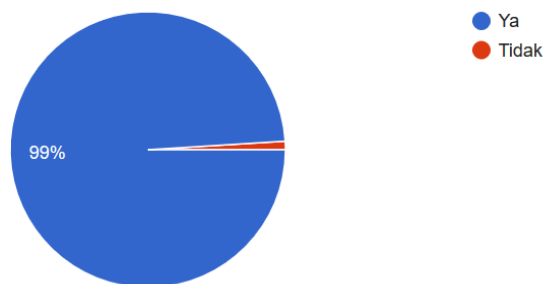
Apakah anda pernah mendengar genre "gamebook"? Gamebook adalah "buku di mana pembacanya dapat berpartisipasi mengambil keputusan dalam menentukan arah ceritanya", Contoh gamebook adalah Goosebumps seri Petualangan Maut, dll. Pengambilan keputusan contohnya seperti di bawah ini:

101 responses



Jika akan dirancang sebuah gamebook baru apakah anda akan tertarik?

101 responses

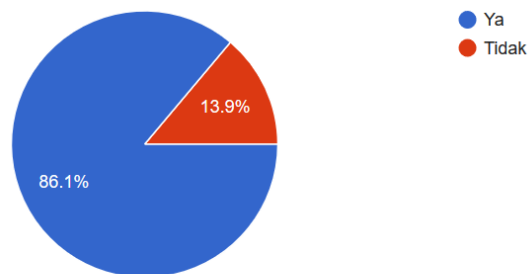


UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

Gambar 3.14. Diagram Hasil Kuesioner: Tanggapan mengenai *Gamebook*

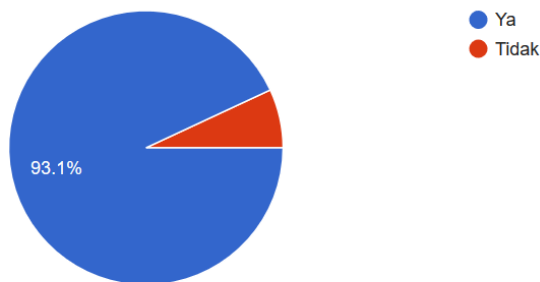
Ada beberapa film & video game terkenal yang mengangkat genre "Crossover", yaitu mempertemukan berbagai karakter yang memiliki serinya sendiri dengan karakter-karakter lainnya dalam satu tempat. Contohnya adalah: Shrek (crossover fairytales), Disney House of Mouse (crossover tokoh-tokoh disney), Infinity War (crossover Marvel), Super Smash Bros (crossover karakter Nintendo), Kingdom Hearts (Final Fantasy x Disney), Marvel VS Capcom, Wreck-it-Ralph, dan lain-lain. Apakah anda tertarik dengan genre ini?

101 responses



Jika akan dirancang sebuah gamebook dengan tema crossover tokoh-tokoh folklor Indonesia, apakah anda tertarik?

101 responses



Gambar 3.15. Diagram Hasil Kuesioner: Tanggapan mengenai *Crossover Folklore*

Analisa data:

1. 96 responden berumur 17-25 tahun, 3 responden berumur di bawah 17 tahun, satu orang berumur 25-35 tahun dan satu orang di atas 35 tahun.
2. 75 berdomisili di area Jabodetabek, 24 orang di luar Jabodetabek, 1 responden merupakan warganegara Indonesia yang tinggal di Amerika Serikat, dan 1 responden berasal dari Malaysia.
3. Sebanyak 68 responden memiliki hobi membaca dan bermain *game*, 23 orang hanya hobi bermain *game*, 5 orang hanya hobi membaca buku, dan 5 orang tidak keduanya. Responden yang tidak hobi membaca atau *game* menuliskan alasannya adalah karena ia tidak memiliki waktu luang atau memiliki pekerjaan dan hobi lain.
4. 55 responden mengaku mengetahui *gamebook* dan pernah membacanya, 26 responden hanya pernah mendengar genre *gamebook*, dan 20 responden tidak pernah mendengar atau membaca *gamebook*.
5. 99% responden menjawab bahwa mereka akan tertarik bila akan dirancang sebuah *gamebook* baru. Hanya 1 orang yang menjawab tidak tertarik, dan berdasarkan jawabannya pada pertanyaan-pertanyaan sebelumnya dapat diasumsikan bahwa alasannya adalah karena ia tidak hobi membaca (namun hobi bermain *game*) dan tidak pernah mendengar atau membaca sebuah *gamebook*.
6. Sebanyak 87 responden menjawab bahwa dirinya tertarik dengan genre *crossover*, sementara 14 responden menjawab tidak tertarik. Meski tidak

tertarik pada *crossover*, ke-14 responden ini menjawab bahwa dirinyatertarik pada *gamebook*.

7. 94 responden tertarik dengan *gamebook* bertema *crossover* tokoh folklor Indonesia, sedangkan 7 responden tidak tertarik. 2 dari antara 7 responden ini menjawab tidak tertarik pada *genre crossover* namun tertarik dengan *gamebook*, sedangkan 5 lainnya menjawab tertarik pada baik *gamebook* maupun *crossover*.

Selain itu, dalam kuesioner juga terdapat pertanyaan “Isi konten apa yang anda harapkan dari buku tersebut?” di mana responden menjawab dengan menuliskan saran dan harapan pribadinya. Harapan dari responden mengenai konten *gamebook* dapat disimpulkan menjadi poin-poin berikut:

1. Memiliki *ending* yang beragam dan sulit ditebak
2. Memiliki banyak ilustrasi dan desain karakter yang unik
3. Memiliki karakter utama dan perkembangan karakter yang tidak klise (tidak bersifat lemah, manja, atau terlalu kuat)
4. Menampilkan kentalnya budaya Indonesia melalui petualangan yang melibatkan karakter-karakter folklor—dari yang terkenal hingga yang jarang dieksplorasi—yang saling membantu dan berinteraksi dengan karakter lainnya.
5. Memiliki cerita yang tidak terlalu berat, namun imersif, mendidik, memiliki unsur romansa, fantasi namun tetap logis, dan memiliki *plot twist*





*Moodboard* yang digunakan terdiri dari foto pariwisata di Indonesia yang penuh warna, serta beberapa ilustrasi dan foto dengan warna yang senada dengan *color palette*. *Color Palette* yang digunakan adalah kombinasi warna ungu (fantasi, magis), putih (simple, ringan, bersih), merah (berani), kuning (energi positif), serta warna yang terdapat dalam preferensi audiens wanita dan pria dari survei Kissmetrics (2013) yaitu hijau (alam), dan biru (alam, langit, menyejukkan).

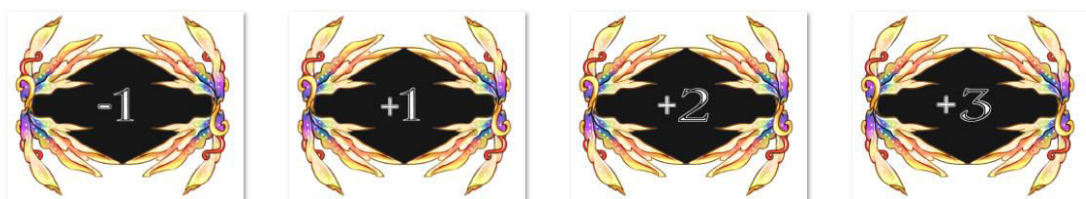
#### **3.4.1. Interaktivitas**

Tipe *gamebook* “Kinua and the Dagger’s Realm” berdasarkan klasifikasi Kantz (1998) adalah *gamebook* tipe pertama dengan *branching-paths* sebagai fitur utamanya. Branching path ini diwujudkan dengan pemilihan nomor halaman: pembaca dihadapkan dengan 2 atau 3 pilihan, dan pilihan tersebut akan membawanya pada halaman-halaman yang berbeda, sehingga menampilkan cerita dan pertemuan yang berbeda sesuai pilihan pembacanya. Sedangkan tipe narasi interaktif menurut Meadows (2002) yang akan diaplikasikan adalah *modulated plot*. *Modulated plot* dipilih karena merupakan gabungan antara *Nodal plot* dan *Open plot*, sehingga memberi keseimbangan antara besarnya peran media dan *user*. Dengan *modulated plot*, *gamebook* dapat berjalan mengikuti sebuah jalan cerita utama dengan tujuan yang jelas, namun berbagai cara untuk mencapainya.

Dalam “Kinua and the Dagger’s Realm”, akhir dari jalan cerita tersebut adalah 3 *ending* yang berbeda. Jumlah *ending* dibatasi sesuai studi *existing* di mana *gamebook* dapat memiliki banyak *ending* namun banyak di antaranya cenderung berupa *ending* yang kurang signifikan dan mengakhiri cerita secara

tiba-tiba. Sehingga meski hanya ada 3 *ending*, namun ketiganya memberikan penutup yang berarti dalam kisah tokoh utama.

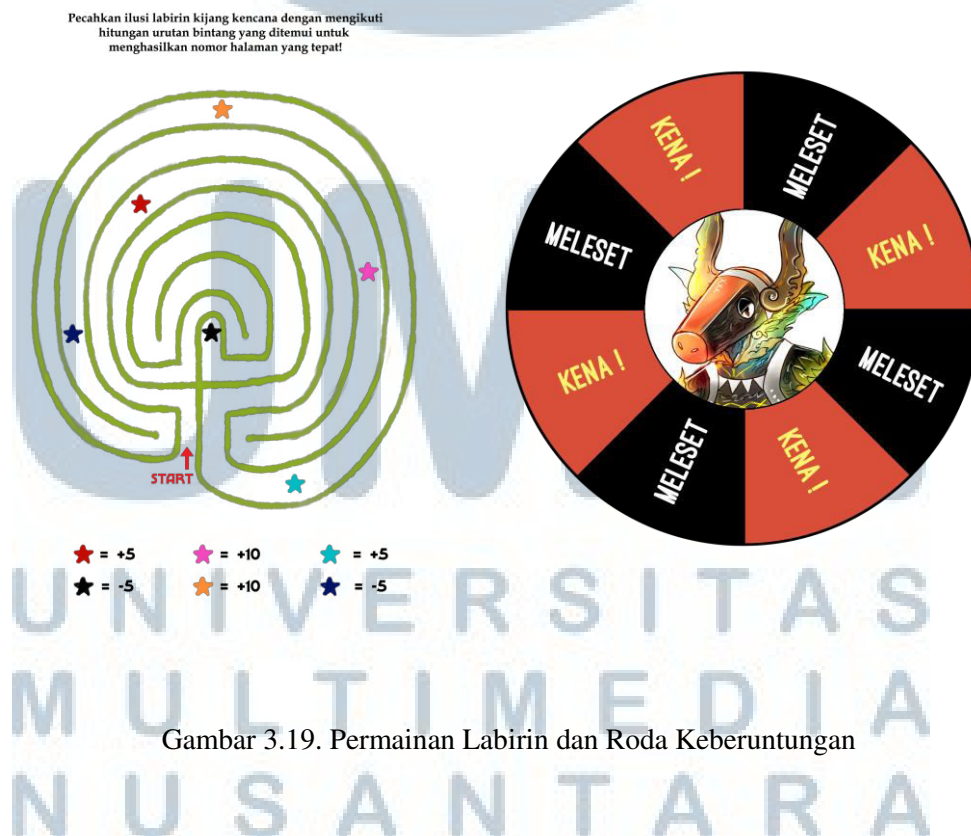
Awalnya *gameplay* yang digunakan penulis untuk menentukan perolehan *ending* adalah dengan jumlah kartu jimat yang dikumpulkan. Semakin banyak kartu jimat yang terkumpul maka semakin dekat dengan *happy ending*. Namun metode ini memiliki kekurangan yaitu kurangnya konsekuensi dalam membuat suatu pilihan yang negatif seperti berbohong, curang, ketidakpedulian, atau melukai teman sendiri. Maka, setiap pembaca memilih perbuatan yang negatif, pembaca akan mendapatkan sebuah poin yang pada akhir kisah akan menentukan *ending* yang diperoleh. Hal ini memberi kebebasan memilih bagi pembaca namun juga sebuah konsekuensi dalam jangka panjang. Untuk membantu pembaca mengingat jumlah poin yang sudah didapatkan, “Kinua and the Dagger’s Realm” menyediakan beberapa halaman kosong untuk mencatat poin (pemberian halaman kosong ini berdasarkan hasil studi *existing* pada *gamebook* “Fighting Fantasy” yang mengandalkan penjumlahan dengan angka dadu).



Gambar 3.18. Simbol Poin

Selain memilih dari *multiple choice*, penulis juga merancang *gameplay* berupa permainan kecil seperti permainan labirin, mencari perbedaan, permainan

matematika, dan kuis pengetahuan sederhana. Permainan ini selain berfungsi sebagai variasi *gameplay* juga sebagai metode pergantian halaman di mana pembaca harus menemukan nomor halaman berikutnya sendiri. Selain permainan yang membutuhkan perhitungan pembaca, juga terdapat permainan kecil yang mengandalkan keberuntungan. Hal ini terinspirasi dari roda keberuntungan “Goosebumps Seri Petualangan Maut: Karnival Hantu” serta sistem pertarungan dadu dalam “Fighting Fantasy”. Pada roda keberuntungan dan permainan dadu pembaca harus memejamkan mata dan memutar jarinya pada gambar roda atau dadu. Selain menggunakan jari pembaca juga bisa memakai pensil dan dadu sungguhan.



Gambar 3.19. Permainan Labirin dan Roda Keberuntungan

### 3.4.2. Cerita

*Gamebook* “Kinua and the Dagger’s Realm” akan terdiri dari 3 bagian cerita sesuai teori Krawczyk dan Novak (2006), yaitu *Beginning* (prolog dan eksposisi karakter serta *setting*), *Middle* (bagian eksplorasi dan *item collecting*), dan *End* (pertarungan akhir dan resolusi).

1. Bagian *Beginning* termasuk pengenalan karakter dan *setting* dunia, yaitu Kinua, Shigura, dan negara Neo-Sidia. Sampai ke bagian munculnya masalah berupa peristiwa lepasnya energi jahat yang mencelakai Kinua dan Shigura.

Dalam “The Hero’s Journey” bagian ini adalah di mana dunia hero diperkenalkan dan ia harus memulai petualangan untuk memecahkan masalahnya.

2. *Middle* adalah bagian di mana Kinua memasuki dunia dalam keris, dan dengan bimbingan penjaga dunia tersebut; Koudo, ia harus menemui karakter-karakter yang berdiam di dunia keris untuk mencari tahu dan menerima bantuan tentang peristiwa yang terjadi pada dunia atas. Setiap karakter yang ditemui adalah karakter dongeng, folklor, mitos, atau legenda Indonesia. Di akhir cerita pendek mereka karakter-karakter tersebut akan memberikan bantuan berupa objek magis dengan elemen tertentu untuk memperkuat ilmu magis Kinua.

Dalam “The Hero’s Journey” bagian ini adalah di mana dunia *hero* menghadapi berbagai *obstacle* dalam berkembang secara karakter dan mencapai tujuannya.

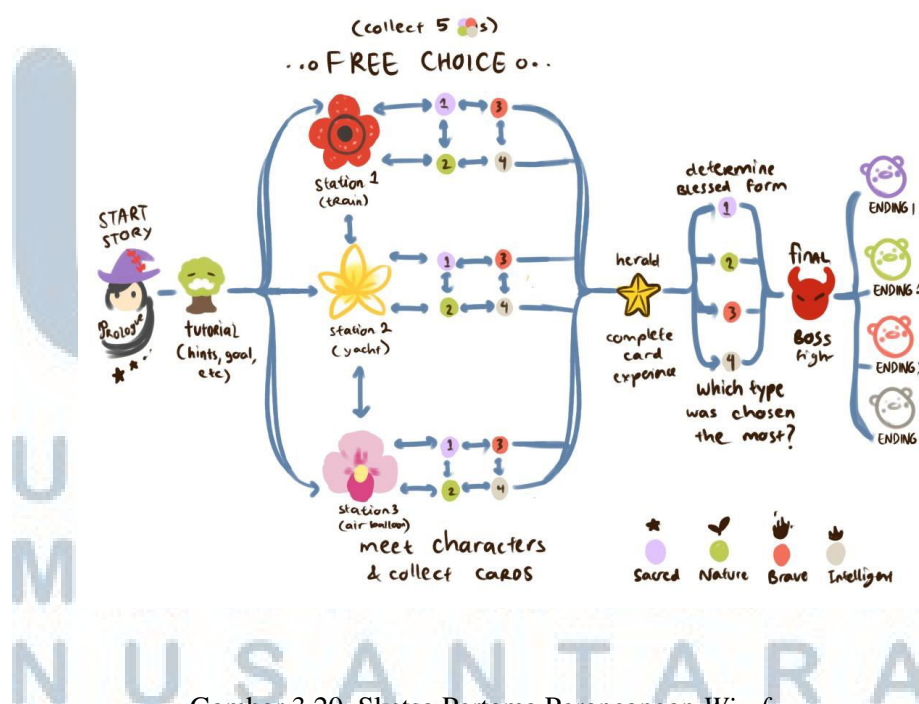
3. *Ending* adalah bagian di mana Kinua dengan segala pemberian karakter dunia keris melawan energi jahat dan menolong Shigura. Terdapat 4 *ending* tergantung elemen magis yang digunakan Kinua. Dalam “The Hero’s Journey” bagian ini adalah di mana dunia *hero* kembali ke kampung halamannya membawa hasil petualangan dan perkembangan dalam dirinya sendiri.

Sinopsis cerita:

Dalam “Kinua and the Dagger’s Realm”, pembaca akan berperan sebagai Kinua, perempuan ahli magis dari negara Neo-Sidia. Neo-Sidia memiliki dua suku yang tidak akur dan memiliki pandangan hidup yang berbeda, sehingga negara tersebut terbagi menjadi dua daerah. Meskipun begitu Kinua bertemu dengan Shigura, perempuan dari suku lawan di area netral negara dan keduanya menjadi sahabat baik. Terjadi suatu insiden yang menyebabkan Kinua tertusuk oleh keris pusaka negara, dan akibatnya Kinua terjebak dalam dunia di dalam keris ajaib tersebut, sedangkan Shigura tertidur dalam kondisi koma. Dengan bimbingan roh dalam keris bernama Koudo yang berwujud manusia komodo, Kinua harus mengumpulkan kekuatan magis dengan bantuan karakter-karakter dari dunia dalam keris untuk menyembuhkan Shigura, dan mungkin ia juga dapat memperbaiki hubungan kedua suku. Beberapa karakter dari dunia keris dapat memberi Kinua sebuah jimat, dan dunia keris juga memiliki tiga artefak sakti. Jumlah jimat yang dimiliki Kinua pada akhir perjalanannya akan menentukan *ending* kisahnya. Terdapat tiga *ending* yang bisa diperoleh yaitu: *Good ending*,

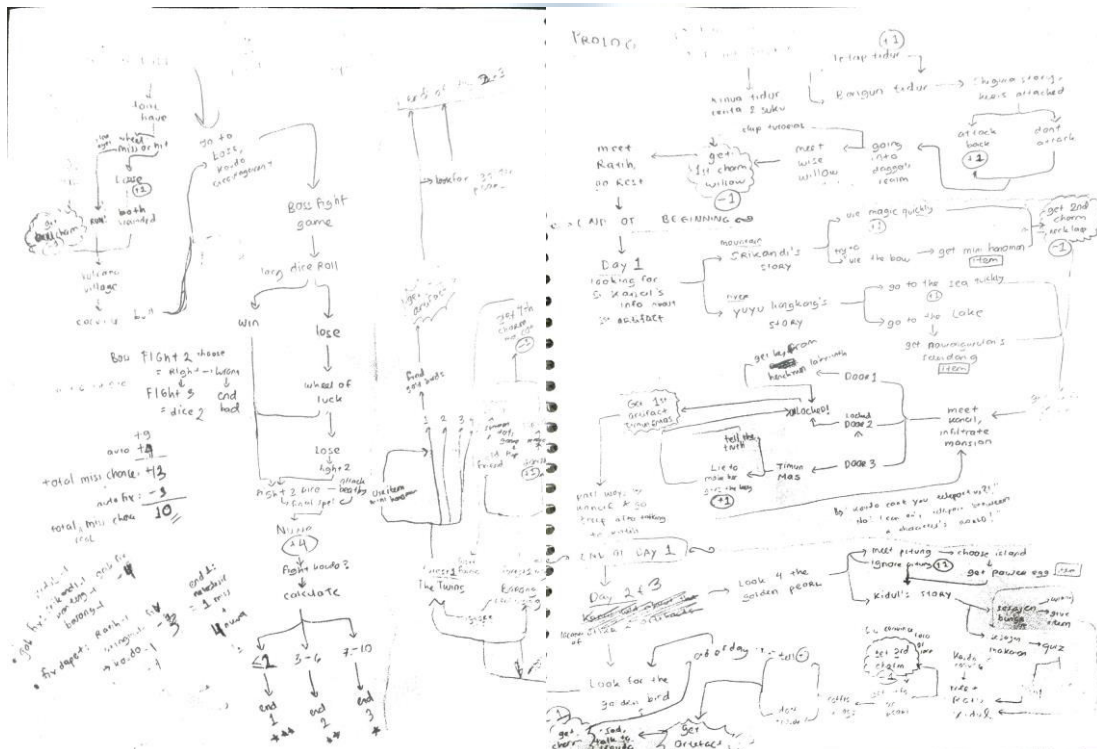
*Normal ending*, dan *Bittersweet ending*. Ketiga *ending* ini memiliki sisi positif dan negatif masing-masing. Misalnya dalam *Normal ending* meski Kinua dan Shigura tumbuh besar dengan bahagia, tapi begitu mereka sudah tua dan harus turun pangkat, potensi perang dari kedua suku tetap ada.

Untuk membantu menentukan alur plot dan percabangannya, penulis membuat rancangan *wireframe* narasi interaktif. *Wireframe* pertama masih menggunakan metode pengumpulan jimat dengan elemen tertentu, *wireframe* kedua masih memiliki sistem jimat namun tanpa elemen karena adanya implementasi jalan cerita utama. *Wireframe* ketiga mengalami perombakan *branching path* cerita dan ditambah dengan sistem poin serta daftar perpindahan halaman. *Wireframe* keempat merupakan *wireframe final* yang mencakup jalan cerita beserta percabangan pilihan dan perpindahan halaman dari awal sampai akhir.



Gambar 3.20. Sketsa Pertama Perancangan *Wireframe*





|   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |      |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|------|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | 32 | 33 | 34 | 35 | 36 | 37 | 38 | 39 | 40 | 41 | 42 | 43 | 44 | 45 | 46 | 47 | 48 | 49 | 50 | 51 | 52 | 53 | 54 | 55 | 56 | 57 | 58 | 59 | 60 | 61 | 62 | 63 | 64 | 65 | 66 | 67 | 68 | 69 | 70 | 71 | 72 | 73 | 74 | 75 | 76 | 77 | 78 | 79 | 80 | 81 | 82 | 83 | 84 | 85 | 86 | 87 | 88 | 89 | 90 | 91 | 92 | 93 | 94 | 95 | 96 | 97 | 98 | 99 | 100 | 101 | 102 | 103 | 104 | 105 | 106 | 107 | 108 | 109 | 110 | 111 | 112 | 113 | 114 | 115 | 116 | 117 | 118 | 119 | 120 | 121 | 122 | 123 | 124 | 125 | 126 | 127 | 128 | 129 | 130 | 131 | 132 | 133 | 134 | 135 | 136 | 137 | 138 | 139 | 140 | 141 | 142 | 143 | 144 | 145 | 146 | 147 | 148 | 149 | 150 | 151 | 152 | 153 | 154 | 155 | 156 | 157 | 158 | 159 | 160 | 161 | 162 | 163 | 164 | 165 | 166 | 167 | 168 | 169 | 170 | 171 | 172 | 173 | 174 | 175 | 176 | 177 | 178 | 179 | 180 | 181 | 182 | 183 | 184 | 185 | 186 | 187 | 188 | 189 | 190 | 191 | 192 | 193 | 194 | 195 | 196 | 197 | 198 | 199 | 200 | 201 | 202 | 203 | 204 | 205 | 206 | 207 | 208 | 209 | 210 | 211 | 212 | 213 | 214 | 215 | 216 | 217 | 218 | 219 | 220 | 221 | 222 | 223 | 224 | 225 | 226 | 227 | 228 | 229 | 230 | 231 | 232 | 233 | 234 | 235 | 236 | 237 | 238 | 239 | 240 | 241 | 242 | 243 | 244 | 245 | 246 | 247 | 248 | 249 | 250 | 251 | 252 | 253 | 254 | 255 | 256 | 257 | 258 | 259 | 260 | 261 | 262 | 263 | 264 | 265 | 266 | 267 | 268 | 269 | 270 | 271 | 272 | 273 | 274 | 275 | 276 | 277 | 278 | 279 | 280 | 281 | 282 | 283 | 284 | 285 | 286 | 287 | 288 | 289 | 290 | 291 | 292 | 293 | 294 | 295 | 296 | 297 | 298 | 299 | 300 | 301 | 302 | 303 | 304 | 305 | 306 | 307 | 308 | 309 | 310 | 311 | 312 | 313 | 314 | 315 | 316 | 317 | 318 | 319 | 320 | 321 | 322 | 323 | 324 | 325 | 326 | 327 | 328 | 329 | 330 | 331 | 332 | 333 | 334 | 335 | 336 | 337 | 338 | 339 | 340 | 341 | 342 | 343 | 344 | 345 | 346 | 347 | 348 | 349 | 350 | 351 | 352 | 353 | 354 | 355 | 356 | 357 | 358 | 359 | 360 | 361 | 362 | 363 | 364 | 365 | 366 | 367 | 368 | 369 | 370 | 371 | 372 | 373 | 374 | 375 | 376 | 377 | 378 | 379 | 380 | 381 | 382 | 383 | 384 | 385 | 386 | 387 | 388 | 389 | 390 | 391 | 392 | 393 | 394 | 395 | 396 | 397 | 398 | 399 | 400 | 401 | 402 | 403 | 404 | 405 | 406 | 407 | 408 | 409 | 410 | 411 | 412 | 413 | 414 | 415 | 416 | 417 | 418 | 419 | 420 | 421 | 422 | 423 | 424 | 425 | 426 | 427 | 428 | 429 | 430 | 431 | 432 | 433 | 434 | 435 | 436 | 437 | 438 | 439 | 440 | 441 | 442 | 443 | 444 | 445 | 446 | 447 | 448 | 449 | 450 | 451 | 452 | 453 | 454 | 455 | 456 | 457 | 458 | 459 | 460 | 461 | 462 | 463 | 464 | 465 | 466 | 467 | 468 | 469 | 470 | 471 | 472 | 473 | 474 | 475 | 476 | 477 | 478 | 479 | 480 | 481 | 482 | 483 | 484 | 485 | 486 | 487 | 488 | 489 | 490 | 491 | 492 | 493 | 494 | 495 | 496 | 497 | 498 | 499 | 500 | 501 | 502 | 503 | 504 | 505 | 506 | 507 | 508 | 509 | 510 | 511 | 512 | 513 | 514 | 515 | 516 | 517 | 518 | 519 | 520 | 521 | 522 | 523 | 524 | 525 | 526 | 527 | 528 | 529 | 530 | 531 | 532 | 533 | 534 | 535 | 536 | 537 | 538 | 539 | 540 | 541 | 542 | 543 | 544 | 545 | 546 | 547 | 548 | 549 | 550 | 551 | 552 | 553 | 554 | 555 | 556 | 557 | 558 | 559 | 560 | 561 | 562 | 563 | 564 | 565 | 566 | 567 | 568 | 569 | 570 | 571 | 572 | 573 | 574 | 575 | 576 | 577 | 578 | 579 | 580 | 581 | 582 | 583 | 584 | 585 | 586 | 587 | 588 | 589 | 590 | 591 | 592 | 593 | 594 | 595 | 596 | 597 | 598 | 599 | 600 | 601 | 602 | 603 | 604 | 605 | 606 | 607 | 608 | 609 | 610 | 611 | 612 | 613 | 614 | 615 | 616 | 617 | 618 | 619 | 620 | 621 | 622 | 623 | 624 | 625 | 626 | 627 | 628 | 629 | 630 | 631 | 632 | 633 | 634 | 635 | 636 | 637 | 638 | 639 | 640 | 641 | 642 | 643 | 644 | 645 | 646 | 647 | 648 | 649 | 650 | 651 | 652 | 653 | 654 | 655 | 656 | 657 | 658 | 659 | 660 | 661 | 662 | 663 | 664 | 665 | 666 | 667 | 668 | 669 | 670 | 671 | 672 | 673 | 674 | 675 | 676 | 677 | 678 | 679 | 680 | 681 | 682 | 683 | 684 | 685 | 686 | 687 | 688 | 689 | 690 | 691 | 692 | 693 | 694 | 695 | 696 | 697 | 698 | 699 | 700 | 701 | 702 | 703 | 704 | 705 | 706 | 707 | 708 | 709 | 710 | 711 | 712 | 713 | 714 | 715 | 716 | 717 | 718 | 719 | 720 | 721 | 722 | 723 | 724 | 725 | 726 | 727 | 728 | 729 | 730 | 731 | 732 | 733 | 734 | 735 | 736 | 737 | 738 | 739 | 740 | 741 | 742 | 743 | 744 | 745 | 746 | 747 | 748 | 749 | 750 | 751 | 752 | 753 | 754 | 755 | 756 | 757 | 758 | 759 | 760 | 761 | 762 | 763 | 764 | 765 | 766 | 767 | 768 | 769 | 770 | 771 | 772 | 773 | 774 | 775 | 776 | 777 | 778 | 779 | 780 | 781 | 782 | 783 | 784 | 785 | 786 | 787 | 788 | 789 | 790 | 791 | 792 | 793 | 794 | 795 | 796 | 797 | 798 | 799 | 800 | 801 | 802 | 803 | 804 | 805 | 806 | 807 | 808 | 809 | 810 | 811 | 812 | 813 | 814 | 815 | 816 | 817 | 818 | 819 | 820 | 821 | 822 | 823 | 824 | 825 | 826 | 827 | 828 | 829 | 830 | 831 | 832 | 833 | 834 | 835 | 836 | 837 | 838 | 839 | 840 | 841 | 842 | 843 | 844 | 845 | 846 | 847 | 848 | 849 | 850 | 851 | 852 | 853 | 854 | 855 | 856 | 857 | 858 | 859 | 860 | 861 | 862 | 863 | 864 | 865 | 866 | 867 | 868 | 869 | 870 | 871 | 872 | 873 | 874 | 875 | 876 | 877 | 878 | 879 | 880 | 881 | 882 | 883 | 884 | 885 | 886 | 887 | 888 | 889 | 890 | 891 | 892 | 893 | 894 | 895 | 896 | 897 | 898 | 899 | 900 | 901 | 902 | 903 | 904 | 905 | 906 | 907 | 908 | 909 | 910 | 911 | 912 | 913 | 914 | 915 | 916 | 917 | 918 | 919 | 920 | 921 | 922 | 923 | 924 | 925 | 926 | 927 | 928 | 929 | 930 | 931 | 932 | 933 | 934 | 935 | 936 | 937 | 938 | 939 | 940 | 941 | 942 | 943 | 944 | 945 | 946 | 947 | 948 | 949 | 950 | 951 | 952 | 953 | 954 | 955 | 956 | 957 | 958 | 959 | 960 | 961 | 962 | 963 | 964 | 965 | 966 | 967 | 968 | 969 | 970 | 971 | 972 | 973 | 974 | 975 | 976 | 977 | 978 | 979 | 980 | 981 | 982 | 983 | 984 | 985 | 986 | 987 | 988 | 989 | 990 | 991 | 992 | 993 | 994 | 995 | 996 | 997 | 998 | 999 | 1000 |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | 32 | 33 | 34 | 35 | 36 | 37 | 38 | 39 | 40 | 41 | 42 | 43 | 44 | 45 | 46 | 47 | 48 | 49 | 50 | 51 | 52 | 53 | 54 | 55 | 56 | 57 | 58 | 59 | 60 | 61 | 62 | 63 | 64 | 65 | 66 | 67 | 68 | 69 | 70 | 71 | 72 | 73 | 74 | 75 | 76 | 77 | 78 | 79 | 80 | 81 | 82 | 83 | 84 | 85 | 86 | 87 | 88 | 89 | 90 | 91 | 92 | 93 | 94 | 95 | 96 | 97 | 98 | 99 | 100 | 101 | 102 | 103 | 104 | 105 | 106 | 107 | 108 | 109 | 110 | 111 | 112 | 113 | 114 | 115 | 116 | 117 | 118 | 119 | 120 | 121 | 122 | 123 | 124 | 125 | 126 | 127 | 128 | 129 | 130 | 131 | 132 | 133 | 134 | 135 | 136 | 137 | 138 | 139 | 140 | 141 | 142 | 143 | 144 | 145 | 146 | 147 | 148 | 149 | 150 | 151 | 152 | 153 | 154 | 155 | 156 | 157 | 158 | 159 | 160 | 161 | 162 | 163 | 164 | 165 | 166 | 167 | 168 | 169 | 170 | 171 | 172 | 173 | 174 | 175 | 176 | 177 | 178 | 179 | 180 | 181 | 182 | 183 | 184 | 185 | 186 | 187 | 188 | 189 | 190 | 191 | 192 | 193 | 194 | 195 | 196 | 197 | 198 | 199 | 200 | 201 | 202 | 203 | 204 | 205 | 206 | 207 | 208 | 209 | 210 | 211 | 212 | 213 | 214 | 215 | 216 | 217 | 218 | 219 | 220 | 221 | 222 | 223 | 224 | 225 | 226 | 227 | 228 | 229 | 230 | 231 | 232 | 233 | 234 | 235 | 236 | 237 | 238 | 239 | 240 | 241 | 242 | 243 | 244 | 245 | 246 | 247 | 248 | 249 | 250 | 251 | 252 | 253 | 254 | 255 | 256 | 257 | 258 | 259 | 260 | 261 | 262 | 263 | 264 | 265 | 266 | 267 | 268 | 269 | 270 | 271 | 272 | 273 | 274 | 275 | 276 | 277 | 278 | 279 | 280 | 281 | 282 | 283 | 284 | 285 | 286 | 287 | 288 | 289 | 290 | 291 | 292 | 293 | 294 | 295 | 296 | 297 | 298 | 299 | 300 | 301 | 302 | 303 | 304 | 305 | 306 | 307 | 308 | 309 | 310 | 311 | 312 | 313 | 314 | 315 | 316 | 317 | 318 | 319 | 320 | 321 | 322 | 323 | 324 | 325 | 326 | 327 | 328 | 329 | 330 | 331 | 332 | 333 | 334 | 335 | 336 | 337 | 338 | 339 | 340 | 341 | 342 | 343 | 344 | 345 | 346 | 347 | 348 | 349 | 350 | 351 | 352 | 353 | 354 | 355 | 356 | 357 | 358 | 359 | 360 | 361 | 362 | 363 | 364 | 365 | 366 | 367 | 368 | 369 | 370 | 371 | 372 | 373 | 374 | 375 | 376 | 377 | 378 | 379 | 380 | 381 | 382 | 383 | 384 | 385 | 386 | 387 | 388 | 389 | 390 | 391 | 392 | 393 | 394 | 395 | 396 | 397 | 398 | 399 | 400 | 401 | 402 | 403 | 404 | 405 | 406 | 407 | 408 | 409 | 410 | 411 | 412 | 413 | 414 | 415 | 416 | 417 | 418 | 419 | 420 | 421 | 422 | 423 | 424 | 425 | 426 | 427 | 428 | 429 | 430 | 431 | 432 | 433 | 434 | 435 | 436 | 437 | 438 | 439 | 440 | 441 | 442 | 443 | 444 | 445 | 446 | 447 | 448 | 449 | 450 | 451 | 452 | 453 | 454 | 455 | 456 | 457 | 458 | 459 | 460 | 461 | 462 | 463 | 464 | 465 | 466 | 467 | 468 | 469 | 470 | 471 | 472 | 473 | 474 | 475 | 476 | 477 | 478 | 479 | 480 | 481 | 482 | 483 | 484 | 485 | 486 | 487 | 488 | 489 | 490 | 491 | 492 | 493 | 494 | 495 | 496 | 497 | 498 | 499 | 500 | 501 | 502 | 503 | 504 | 505 | 506 | 507 | 508 | 509 | 510 | 511 | 512 | 513 | 514 | 515 | 516 | 517 | 51  |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |      |



- d. (Srikandi) Permainan Labirin
- e. (Srikandi) Menggunakan magis (+1) atau Menggunakan busur panah
- f. (Srikandi, Menggunakan busur panah) Mendapat Kera Keramat
- g. (Srikandi) Mendapat jimat kedua (-1)

### 3. Babak 4

- a. (Si Kancil) Pintu pertama, kedua, atau ketiga
- b. (Pintu Ketiga) Jujur atau Bohong (+2)
- c. (Pintu Pertama) Permainan mencari perbedaan
- d. (Pintu Kedua, setelah mendapat kunci dari pintu 1 atau 3) Mendapat artefak pertama

### 4. Babak 5

- a. Hiraukan panggilan (+1) atau Jawab panggilan
- b. (Jawab panggilan) Si Pitung memilih pulau 1, 2, 3, atau 4
- c. (Jawab panggilan) Mendapat Telur Super
- d. Memilih sesajen makanan atau bunga
- e. (Sesajen makanan) Roro Kidul, kuis pengetahuan: benar atau salah
- f. (Benar) pergi menemui Ratu Kidul. (Salah) (+1) coba lagi atau kirim sesajen bunga
- g. (Sesajen bunga) Lara Kidul, punya Selendang Nawangwulan atau tidak
- h. (Punya Selendang Nawangwulan) pergi menemui Ratu Kidul

- i. (Tidak punya Selendang Nawangwulan) Kuis pengetahuan, benar atau salah
  - j. (Benar) pergi menemui Ratu Kidul. (Salah) (+1) coba lagi atau kirim sesajen bunga
  - k. Bertemu Ratu Kidul, Dapat jimat ketiga (-1)
  - l. Pergi ke Desa Kopi, beritahu (+2) atau tidak beritahu masalah
  - m. (Hasil tetap sama) Mendapat artefak kedua
5. Babak 6
- a. Lewat Hutan atau Lewat Gunung
  - b. (Lewat Hutan) Bertemu Barong, pilih Barongsai atau Reog
  - c. (Reog) (+1) Salah, pilih kembali
  - d. (Barongsai) Benar, mendapat jimat keempat (-1)
  - e. (Lewat Gunung) Bertemu Banteng, punya Telur Super atau tidak
  - f. (Punya Telur Super) Kalahkan Banteng
  - g. (Tidak Punya) Permainan Roda Keberuntungan, Kena atau Meleset
  - h. (Kena) (+1) Kinua terluka
  - i. (Meleset) Kinua bersembunyi
  - j. Berdamai dengan Banteng, dapat jimat kelima (-1)
  - k. Pergi ke Hutan Peri, punya Kera Keramat atau Tidak
  - l. (Punya Kera Keramat) Menemukan Burung Emas
  - m. (Tidak punya) Mencari di jalur 1, 2, 3, atau 4
  - n. (Jalur 4) Menemukan Burung Emas
  - o. Mendapat artefak ketiga

- p. Bicara dengan Koudo, mendapat jimat keenam (-1)
- q. Bicara dengan Dewi Ratih, mendapat jimat ketujuh (-1)

6. Babak 7 – *Ending*

- a. Pertarungan terakhir, roda keberuntungan yang lebih rumit.
- b. (Mendarat di petak ?) Kalah dan *bad ending*
- c. (Sukses) Lawan memanggil anak buah
- d. Permainan dadu
- e. (Kalah tiga kali) Kalah dan *bad ending*
- f. (Sukses) Serangan terakhir
- g. Permata Kinua pecah (+3)
- h. Kalkulasi poin untuk mendapat *ending*
- i. (Poin:  $\leq 0$ ) *Ending Pertama (Good)*
- j. (Poin: 1-3) *Ending Kedua (Normal)*
- k. (Poin:  $\geq 4$ ) *Ending Ketiga (Bittersweet)*

Terdapat 12 pilihan yang dapat menambah poin, 8x (+1), 3x (+2), juga 1x (+3) yang terjadi otomatis dalam cerita. Sedangkan terdapat tujuh jimat yang berfungsi mengurangi sifat negatif Kinua dan memberi poin (-1). Dari ketujuh jimat tersebut, pembaca otomatis mendapat 5 jimat selama mengikuti jalan cerita. Namun tiga dari nilai (-1) pada jimat tersebut akan terpakai dari peristiwa (+3), sehingga secara otomatis pembaca akan selalu memiliki nilai (-2). Dengan nilai (-2), pembaca memiliki kesempatan satu atau dua kali memilih pilihan yang memberikan poin (+1) atau (+2) dan akan tetap mendapat *Good Ending*. Namun

bila pembaca mendapat banyak poin dari pilihan yang negatif, maka ia akan mendapat *Normal Ending* atau *Bittersweet Ending*. Dalam sekali membaca, poin maksimal yang didapatkan pembaca adalah (+13) dikurangi (-5) dari jimat: (+8). Sedangkan poin minimal adalah  $\leq 0$ .

### 3.4.3. Visualisasi

Berdasarkan studi *existing* dan *Forum Group Discussion*, salah satu kelebihan *gamebook* “Kinua and the Dagger’s Realm” dari *gamebook* yang sudah ada adalah memiliki banyak ilustrasi berwarna demi kenyamanan dan rasa *fun* dalam pengalaman membaca.

Gaya visual yang digunakan adalah gaya ilustrasi dua dimensional yang menyerupai *manga* Jepang. Gaya ini dipakai berdasarkan observasi pada dua sampel outlet toko buku Gramedia di Jakarta dan Tangerang pada bulan Oktober 2017, serta preferensi audiens pada gaya seni dua dimensi dalam animasi atau *video game*.

Karena target audiens proyek ini berumur 17-25 tahun, generasi tersebut tumbuh dengan menonton berbagai animasi era tahun 90-an yang kebanyakan bergaya dua dimensional. Serial kartun atau animasi ini dipopulerkan dengan lokalisasi oleh stasiun TV lokal, serta ditayangkan pada stasiun asing seperti Cartoon Network, Disney Channel, dan Nickelodeon. Beberapa contoh di antaranya adalah Sailor Moon, Hamtaro, The Powerpuff Girls, Doraemon, dan banyak lagi. Pada saat itu animasi tiga dimensional masih sedikit, beberapa contoh yang terkenal adalah Jimmy Neutron dan film-film Pixar.

Ketertarikan target audiens pada gaya dua dimensional ini berlanjut hingga masa dewasanya, ditunjukkan dengan antusiasme pada karya-karya Studio Ghibli. Ketertarikan ini juga disadari oleh studio-studio ternama seperti Toei Animation, Cartoon Network, dan lain-lain yang kemudian membuat versi *reboot* dari beberapa animasi tersebut. Contohnya antara lain adalah “Sailor Moon Crystal pada 2014-2015 dan The Powerpuff Girls 2016. Dalam *video game* preferensi gaya visual ini juga terlihat pada *game* Cuphead yang rilis September 2017 ini. Cuphead menggunakan gaya animasi tahun 1930-an dan dibuat sepenuhnya dengan *hand-drawn animation*. *Game* ini mencapai penjualan 1 juta kopi dalam dua minggu sejak rilis dan telah memenangkan berbagai penghargaan.

Sedangkan berkaitan dengan gaya visual yang menyerupai manga Jepang, observasi pada Gramedia di Mall Puri Indah Jakarta menunjukkan terdapat banyak produk buku komik dengan gaya visual manga Jepang atau yang menyerupai gaya tersebut. Terdapat total 7 rak buku penuh. 1 rak terdiri dari 3 rak terpisah, 2 rak terdiri dari 2 rak, 2 display mendatar, serta 2 rak yang menempel di tembok toko.



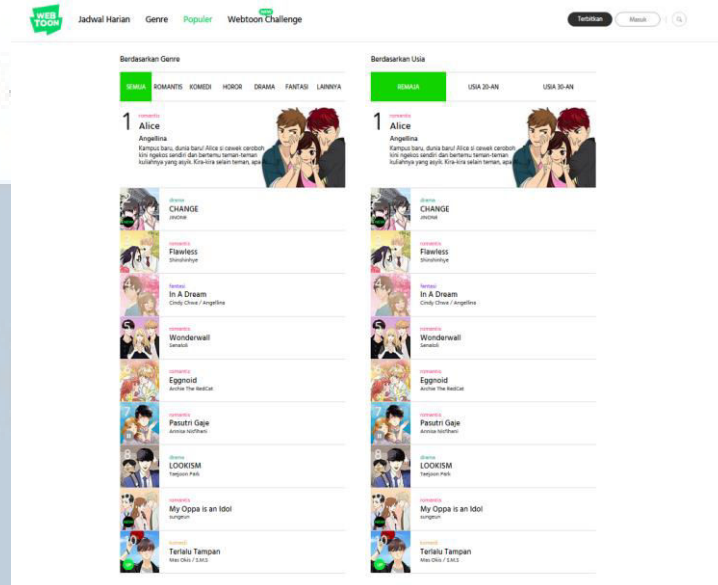
Gambar 3.24. Etalase komik Gramedia Puri Indah

Di toko buku Gramedia Aeon Mall Tangerang terdapat 2 rak penuh yang terdiri dari 3-4 rak bolak balik, 2 rak mendatar, serta 2 rak berisi buku untuk anak-anak namun memiliki gaya visual yang serupa. Hal ini sejumlah dengan rak buku novel ber-genre fiksi di toko buku tersebut. Di kedua toko buku tersebut dan di outlet Gramedia lainnya, bagian komik selalu memiliki sebuah daftar terbitan baru pada etalasenya. Adanya daftar terbit yang jelas dipasang serta banyaknya jumlah rak dan terbitan baru menunjukkan adanya market yang selalu mendukung buku dengan gaya visual tersebut.



Gambar 3.25. Gramedia Aeon Mall

Market ini juga tampak dalam perkembangan *webtoon* di Indonesia. Menurut artikel Agnes (2016) pada Detik.com, Kim JunKoo selaku pencetus LINE Webtoon menyatakan Indonesia merupakan pasar tertinggi dengan adanya 6 juta pengguna aktif aplikasi LINE Webtoon per Agustus 2016. Gaya visual yang banyak terdapat pada LINE Webtoon adalah gaya yang menyerupai *manga* Jepang atau *manhwa* Korea. Berdasarkan hasil di atas dan kemampuan seni penulis, maka diputuskan gaya visual untuk *gamebook* ini adalah ilustrasi dua dimensional yang menyerupai *manga* Jepang.



Gambar 3.26. Gaya visual pada peringkat 1-10 LINE Webtoon

(<http://www.webtoons.com/id/top?rankingGenre=ALL&target=AGE20>)

#### 3.4.4. Desain Karakter dan *Special Item*

Dalam merancang karakter utama “Kinua and the Dagger’s Realm” terdapat kriteria-kriteria berikut:

1. Karakter utama harus bersifat manusia. Sebagai salah satu syarat kisah fantasi menurut Gates, Steffel, dan Molson (2003, hlm. 6-7). Hal ini juga berkaitan dengan peran pembaca sebagai karakter utama ini, maka karakter Kinua harus memiliki sifat seperti kanvas yang masih kosong.
2. Memiliki *archetype Hero/Heroine* sesuai “The Hero’s Journey” oleh Joseph Campbell. *Archetype Hero* memiliki tujuan yang jelas, serta ruang untuk berkembang menjadi semakin kuat.
3. Memiliki salah satu dari tipe fisik humanoid *ectomorph*, *mesomorph*, atau *endomorph*

4. Untuk menampilkan perbedaan budaya yang merupakan fenomena konflik yang menjadi tema utama, maka tokoh utama dan sahabat baiknya harus memiliki etnis dan sifat yang berbeda.

Selain itu, tokoh utama *gamebook* berjenis kelamin perempuan sesuai survei pada situs Quantic Foundry oleh Yee (2017). Tokoh ini juga berumur sekitar 20-21 tahun sebagai titik tengah dari umur target audiens yaitu 17-25 tahun. Sebagai manusia, tokoh utama tidak terlepas dari kekurangannya dan mempunyai moral yang abu-abu. Untuk menunjukkan kapasitasnya dalam berkembang, maka bentuk tubuh yang dipilih adalah tipe terkecil yaitu *ectomorph*. Dalam menanamkan moral abu-abu, tokoh ini bertumbuh dalam lingkungan yang memiliki moral yang serupa.

Dari hal-hal di atas, dirancang tokoh utama yang bernama Kinua. Anak perempuan dalam suku yang terkenal dengan kemampuan magis dan sifat yang cerdas. Suku Kinua memiliki budaya menyerupai budaya China maka pakaian Kinua juga menyerupai pakaian tradisional *cheongsam*.

Nama Kinua terdiri dari elemen-elemen berikut:

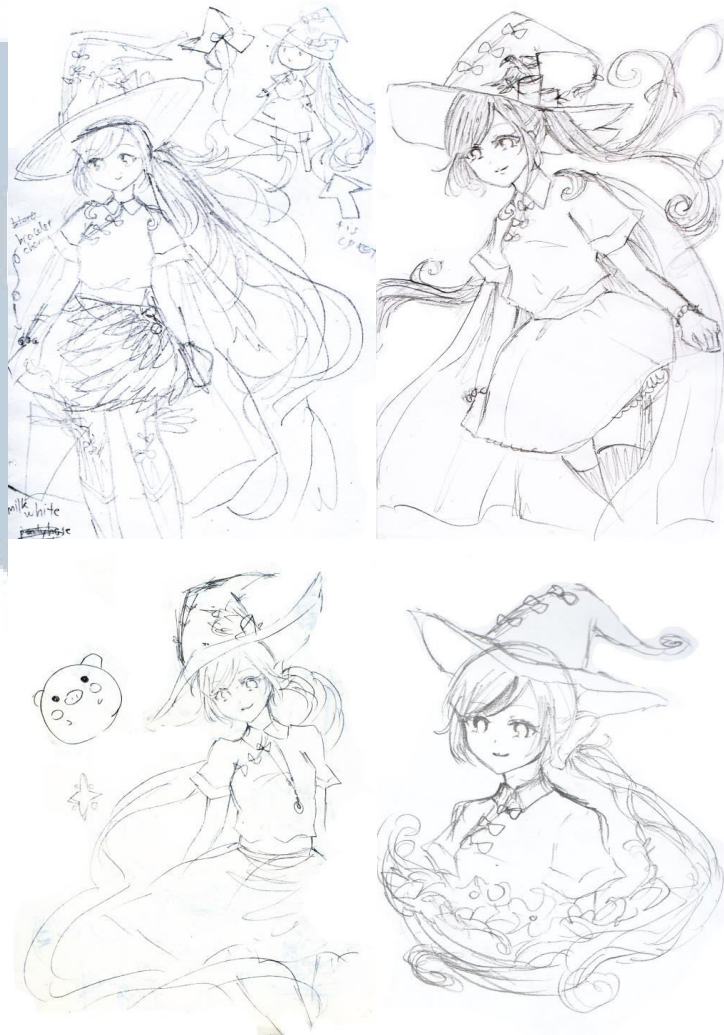
1. Menurut Roberts (2010, hlm.102) dan situs kamus online thefreedictionary.com, Ki, Qi, atau Chi (氣) berdasarkan filosofi China adalah energi kehidupan atau energi alami pada bumi dan tubuh manusia. Konsep ini sangat penting dalam ilmu obat-obatan tradisional China dan Feng-Shui; salah satu konsepnya adalah dalam tubuh yang sehat harus memiliki keseimbangan

bentuk energi negatif dan positif (Yin dan Yang, hal ini merujuk pada keinginan Kinua akan kedamaian kedua suku). Sedangkan kata Nǚ (女) berarti perempuan dalam bahasa China, dan huruf “A” di belakang nama ditambahkan untuk memberi kesan feminin. Sehingga nama Kinua dapat berarti perempuan dengan energi kehidupan, yang dapat digunakan sebagai ilmu magis dalam dunia fantasi “Kinua and The Dagger’s Realm”.

2. Kinua adalah anagram dari “Ku INA” atau “ku Indonesia”.
3. Kinua memiliki kata “Nua”, dalam mitologi China terdapat seorang dewi bernama Nüwa. Mitologi ini menceritakan dewi yang memperbaiki Surga dan Bumi saat terjadi pertarungan antara dua dewa Gonggong dan Zhuanxu. Pertarungan tersebut menyebabkan kerusakan pada empat pilar yang menyokong surga di atas bumi dan banyak bencana lainnya. Kaitannya dengan karakter Kinua adalah ia terlibat di tengah-tengah pertarungan antara dua kubu dan harus menyelamatkan dunianya dari ancaman perang. Sehingga nama Nuwa menjadi harapan bagi Kinua untuk melakukan sesuatu yang besar demi suku juga untuk memperbaiki dunianya.

Tema warna Kinua adalah warna analogus ungu dan merah. Ungu menandakan aspek magis dan fantasi, sedangkan merah menandakan aspek

budaya dan keberanian. Berikut adalah sketsa-sketsa awal desain penampilan Kinua dengan konsep seorang perempuan ahli magis:



Gambar 3.27. Proses Perancangan Kinua 1

Kedua sketsa pertama menampilkan desain baju Kinua yang memiliki banyak aksesoris (jubah, hiasan pada topi, dan hiasan sayap). Kemudian disederhanakan menjadi sketsa ketiga lalu sketsa keempat. Setelah sketsa konsep, penulis meneruskan perancangan dengan eksplorasi rambut dan pakaian lebih lanjut serta pemilihan penempatan warna pada karakter.



Gambar 3.28. Proses Perancangan Kinua 2

Sesudah memilih desain yang ada di kanan atas, penulis melakukan pertimbangan variasi aksesoris pada Kinua dan pewarnaan final sesuai *color palette* yang ditentukan. Aksesoris yang dicoba termasuk sayap bangau dan hiasan bambu hijau. Akhirnya yang dipilih adalah desain dengan motif awan pada rok merah Kinua. Hal ini karena motif tersebut menyerupai batik Megamendung, motif batik yang berkaitan dengan kedatangan bangsa China ke Indonesia.



Gambar 3.29. Proses Perancangan Kinua 3



Gambar 3.30. Ilustrasi Final Kinua

Kinua adalah anak perempuan salah satu ketua suku ahli magis di Neo-Sidia. Fokus utamanya adalah menemukan tujuan menggunakan ilmu magis dalam dirinya. Meskipun ia berpikiran terbuka dan memiliki bakat dalam ilmu magis, namun karena dibesarkan tanpa kesusahan maka Kinua masih cukup naif tentang dunia luar.

Kinua adalah *archetype Heroine* dalam cerita ini. Karena Kinua berasal dari suku yang banyak terinspirasi dari bangsa China, maka desain karakter Kinua memiliki banyak elemen budaya China dan simbol-simbol yang berkaitan dengan ilmu magis.

### Fisiologi:

Menurut klasifikasi bentuk tubuh Sloan (2015), Kinua memiliki tipe fisik Ectomorph karena tidak tinggi dan tidak memiliki banyak volume tubuh. Siluet Kinua memiliki bentuk lingkaran dan liku-liku serta beberapa bentuk segitiga. Hal ini menandakan potensinya menjadi karakter yang baik hati atau karakter yang bersifat buruk sesuai dengan pilihan pembaca dalam *gamebook*.

Pakaian yang dikenakan Kinua mengambil dasar baju *cheongsam* atau *qipao* khas China. Menurut *Encyclopedia Britannica*, *cheongsam* dipopulerkan oleh sosialita dan wanita kelas atas Shanghai pada tahun 1920-an. Pakaian ini menunjukkan status sosial Kinua sebagai salah satu anak petinggi sukunya. Kinua juga mengenakan topi khas penyihir dengan ornamen senada dengan qipaonya sebagai penanda profesinya yaitu pengguna ilmu magis.

Kinua juga memakai gelang zen hitam pada kedua tangannya. Gelang zen umumnya berguna sebagai jimat pelindung dari roh jahat. Perhiasan ini bertujuan sebagai penanda status sosial Kinua dan penanda bahwa ada roh jahat yang dapat mengancamnya. Aksesoris ini juga berguna sebagai penanda bahwa Kinua disayangi oleh keluarganya. Rambut panjang di budaya China jaman dahulu pertanda pemberian dari orang tua dan ada hukuman memotong rambut yang berarti sebuah penghinaan bagi keluarganya. Rambut Kinua yang panjang selain sebagai penambah dinamika ilustrasi karakternya juga pertanda bahwa ia menghormati keluarganya.

Pada kaus kaki dan bagian belakang rok Kinua terdapat hiasan pita yang dilengkapi dengan sayap burung bangau. Menurut Roberts (2010, hlm.25) simbol

burung bangau dalam mitologi China berarti umur panjang dan pembawa pesan. Simbol ini berguna untuk menandakan kemampuan Kinua untuk pergi ke dua dunia dan membawa pesan dari kedua dunia tersebut.

**Psikologi:**

Pemikir, pandai, terbuka pada hal baru dan menyayangi orang yang dekat dengannya. Sebagai keturunan klan Arowa yang terkenal licik ia memiliki moral yang tidak terlalu kuat, sehingga tidak akan segan berbohong atau menggunakan trik tertentu. Lahir di keadaan tegang akibat pertengkaran kedua suku sehingga ia menginginkan kedamaian.

**Sosiologi:**

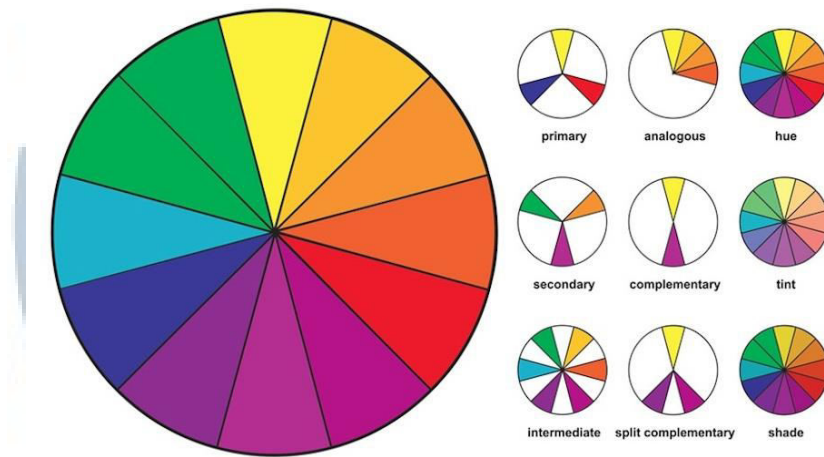
Terlahir sebagai ahli magis, karena potensinya yang besar maka ia disayang oleh warga sukunya. Hal tersebut membuatnya cukup percaya diri dengan kemampuannya dan menghormati orang di sekitarnya. Kinua mengemban tanggung jawab yang besar dari sukunya maupun negaranya. Meski kesetiaannya jelas pada sukunya, namun terkadang ia tetap mempertanyakan mana yang benar atau salah.



Gambar 3.31. Moodboard Kinua

Selain Kinua, terdapat dua karakter *original* lain yang berperan penting dalam kisah *gamebook* ini. Karakter tersebut adalah karakter sahabat baik Kinua dan karakter pembimbingnya selama berada di dunia keris. Karakter Shigura sebagai sahabat baik memiliki etnis yang berbeda dari Kinua, sehingga dipilih jenis tubuh mesomorph, dan bila Kinua mengandalkan ilmu magis, Shigura mengandalkan ilmu bela diri. Bila Kinua memiliki warna ungu dan merah, maka Shigura memiliki warna komplementer yang berlawanan pada *color wheel* yaitu warna

kuning dan oranye. Bila Kinua merupakan kanvas yang masih bersih, maka Shigura merupakan karakter yang lebih dewasa dan tenang.



Gambar 3.32. *Color Wheel*

(<https://cdn.freshome.com/wp-content/uploads/2014/10/color-wheel1.jpg>)

Shigura adalah *archetype Ally*. Shigura adalah anak perempuan ketua suku ahli bela diri di Neo-Sidia. Sukunya tidak menyukai suku ahli magis yang terkesan licik dan tidak banyak bekerja keras. Sebagai putri kepala suku ia diharuskan mengerti tata cara pengaturan rumah tangga dan seni-seni tradisional sukunya, namun Shigura jauh lebih suka belajar bela diri; maka ia berusaha mempelajari kedua ilmu tersebut secara bersamaan. Shigura mengagumi Srikandi, petarung wanita dari cerita rakyat sukunya. Keberadaan Shigura yang lebih kuat menjadi inspirasi bagi Kinua dalam mempelajari ilmu magisnya sendiri.

Saat ia melindungi Kinua dari serangan energi jahat, energi tersebut merasuki dirinya. Shigura yang kehilangan kesadaran menusuk Kinua dengan

keris pusaka Neo-Sidia, menyebabkan roh Kinua memasuki alam dalam keris tersebut dan Kinua pun harus mencari cara menyelamatkan temannya.

Dalam merancang penampilannya, Shigura memiliki rambut panjang yang tebal untuk menimbulkan imej dewasa dan anggun. Ia mengenakan hiasan rambut bunga *Adenium obesum* yang terkenal sebagai “*desert rose*”, sebagai pertanda suatu keindahan di antara lingkungannya yang keras. Pakaian yang digunakan memiliki elemen budaya Jawa dan ia mengenakan senjata *gauntlet* pada kedua tangannya. Karena ia merupakan anak kepala suku, maka ia mengenakan beberapa perhiasan gelang dan memiliki lencana burung garuda pada kain selendangnya.



Gambar 3.33. Moodboard Shigura

Kinua dan Shigura tinggal di negeri Neo-Sidia, negeri paralel Indonesia di dunia yang berbeda. Kinua berasal dari suku ahli magis Arowa dan Shigura dari suku militant ahli bela diri Elawa. Nama suku Arowa dan Elawa diambil dari hal-hal berikut:

1. Tiga hewan nasional Indonesia:

- a. Satwa nasional: Komodo (*Varanus komodoensis*)
- b. Satwa pesona: Ikan Arowana atau Siluk Merah (*Schleropages formosus*). Arwana merah hanya terdapat di Indonesia.
- c. Satwa langka: Elang Jawa (*Nisaetus bartelsi*), yang disamakan dengan burung garuda sebagai lambang negara Indonesia.



Gambar 3.34. Tiga Satwa Nasional Indonesia

([http://1.bp.blogspot.com/\\_GhtYGaJynnc/TLLI\\_y74LuI/AAAAAAAAAAM/wmdl3alaX94/w1200-h630-p-k-no-nu/komodosilukmerahelangjawa.jpg](http://1.bp.blogspot.com/_GhtYGaJynnc/TLLI_y74LuI/AAAAAAAAAAM/wmdl3alaX94/w1200-h630-p-k-no-nu/komodosilukmerahelangjawa.jpg))

Nama suku Arowa berasal dari singkatan dari Arowana. Menurut Roberts (2010, hlm.169) ikan dalam mitologi China juga melambangkan kebebasan, kerja keras (melawan arus sungai), dan kekayaan. Arowana merah dan emas merupakan salah satu lambang keberuntungan dan kemakmuran dalam budaya China. Hal ini disebabkan oleh signifikansi warna merah dan kuning dalam budaya Asia dan kemiripan arowana dengan makhluk mitos naga. Penggunaan ilmu magis sendiri diambil dari salah satu ajaran Taoisme mengenai pembelajaran formula atau elemen seperti pada alkimia.

Elawa merupakan singkatan dari Elang Jawa, satwa endemik yang bermartabat dan mahir berburu. Dengan penamaan tersebut tiga karakter utama dalam *gamebook* mewakili salah satu fauna nasional Indonesia (Kinua: Arowa, Shigura: Elawa, Koudo: Komodo).

2. Penamaan dengan imbuhan “wa” yang berarti “keturunan” adalah referensi suku Pandawa dan Korawa, dua klan yang saling berlawanan dalam epos perwayangan Mahabarata.

Sedangkan, dalam dunia keris terdapat karakter pembimbing atau Mentor yang membantu Kinua; seorang manusia komodo bernama Koudo. Koudo adalah roh keris yang menjaga dunia dan penghuni-penghuni di dalamnya. Pada saat keris pusaka Neo-Sidia ditempa, atas permintaan seorang pahlawan empu pembuatnya menambahkan racun naga komodo dan melakukan ritual spiritual sehingga menjadikan keris tersebut suatu senjata berkekuatan magis. Dahulu kala pada masa peperangan, lawan yang tertusuk keris tersebut akan kehilangan

rohnya, roh tersebut akan memasuki dunia keris, dan roh keris tersebut akan menentukan apakah ia pantas kembali atau akan dimusnahkan. Sekarang Koudo bertanggungjawab menjaga kelestarian dunia tersebut dan kenyamanan pengunjung-pengunjung di dalamnya.

Hal ini terinspirasi dari teori Gardner dan Neka Art Museum tentang senjata keris yang merupakan salah satu kekayaan nusantara yang tercatat di UNESCO tahun 2005, bersifat mistis, dulunya diberi racun, dan di Bali bentuk liku-likunya dikaitkan dengan hewan naga, layaknya komodo adalah naga terakhir yang hanya ada di Indonesia. Komodo juga adalah satu-satunya reptil prasejarah raksasa yang eksistensinya masih terjaga, merupakan spesies kadal terbesar sedunia, dan saat ini kelestariannya dilindungi di Indonesia. Desain keris pusaka dalam cerita “Kinua and the Dagger’s Realm” terinspirasi oleh pernyataan Groneman (2009) bahwa bahan terbaik untuk membuat keris adalah besi meteorit. Pada bilahnya terdapat ornamen ular naga sebagai penanda sifat mistisnya, dan motif pamornya berwarna-warni untuk memberi kesan bahwa ia datang dari luar bumi.

Penampilan Koudo menyerupai komodo antropomorfis, dan hubungannya dengan ular naga dikaitkan dengan naga dalam mitologi China, karena terdapat kemungkinan bahwa inspirasi naga dalam mitos-mitos tersebut merupakan hewan komodo. Hal ini disebabkan oleh hubungan perdagangan Indonesia dan China. Komodo juga memiliki lidah yang berwarna kuning, berbeda dengan spesies kadal monitor lainnya, sehingga kemungkinan merupakan inspirasi naga yang bisa mengembuskan api dalam mitos China. (Lutz, D. dan Lutz, M., 1991, 9)



Gambar 3.35. Moodboard Koudo

Karena hewan komodo berasal dari Pulau Komodo di Nusa Tenggara Timur, maka karakter ini memiliki sejumlah unsur dari suku di NTT yaitu suku Sumba. Menurut Holmgren dan Spertus (1989), beberapa klan Sumba Timur mempunyai kepercayaan bahwa makhluk-mahluk yang menyerupai reptil seperti buaya merupakan salah satu nenek moyang mereka atau *marapu*. Makhluk-mahluk buaya tersebut konon tinggal di desa bawah laut, di mana mereka menggunakan wujud manusia. Buaya-buaya tersebut juga disebutkan bersahabat dan kooperatif dengan manusia; salah satunya dengan membantu mereka menyeberang sungai, sampai mereka dikhianati oleh seorang penipu bernama Kapilandu. (hlm. 26). Kepercayaan ini menjadi referensi karakter Koudo yaitu makhluk reptil yang tinggal di alam bawah dan menjadi penolong manusia.

Suku Sumba juga memiliki tekstil dengan motif yang khas, antara lain *hinggi* yaitu kain yang dikenakan pada pinggang atau pundak dalam busana pria. Motif pada tekstil Sunda menggambarkan manusia dan hewan-hewan antara lain ayam, ikan, rusa, ular, udang, kuda, dan lain-lain. Menurut Holmgren dan Spertus (1989, hlm. 46), warna pada motif *hinggi* melambangkan status sosial pria yang memakainya: kasta rendah memakai warna putih dan biru, bangsawan menambahkan warna merah dan hitam, sedangkan kasta lebih tinggi menambahkan warna ke-5 yaitu coklat keemasan.

Kinua, Shigura, dan Koudo merupakan tiga karakter *original* yang memiliki peran penting dalam “Kinua and the Dagger’s Realm”. Kinua memiliki siluet yang dominan berbentuk lingkaran dan segitiga, Shigura memiliki siluet berliku, dan Koudo memiliki tubuh tinggi bersiluet persegi dengan sedikit liku pada ekornya. Hal ini menggambarkan sifat mereka: Kinua yang dapat berbuat baik atau licik, Shigrua yang feminin, kuat, dan jujur, serta Koudo yang tegas dan kaku namun sebenarnya baik hati.



Gambar 3.36. Siluet dan Perbandingan Tinggi Karakter *Original*

Selain karakter *original*, adaptasi karakter *crossover* folklor dalam *gamebook* ini mengenakan pakaian, aksesoris, atau mempunyai bagian tubuh dengan warna yang sesuai dengan sifat atau referensi mereka dalam folklor. Ornamen pada beberapa karakter tersebut diperoleh dari buku Ornamen Nusantara: Kajian Khusus tentang Ornamen Indonesia karya Sunaryo (2009). Contoh pengaplikasian *color theory* dan ornamen nusantara antara lain:

1. Warna merah dan hitam untuk pengadaptasian karakter Srikandi karena kehidupan lalunya sebagai Dewi Amba yang dipenuhi rasa dendam
2. Terdapat ragam hias raksasa Kala Rau pada ilustrasi Dewi Bulan. Desain Kala Rau diambil dari motif hias Kala yang menggambarkan wajah raksasa. Referensi utamanya adalah motif raksasa bermata satu Kala Bentulu dari Bali sebagai lambang matanya yang bulat tertuju pada bulan purnama. Balon udara yang digunakan Kinua dan Koudo juga menggunakan motif Kala.(hlm.53)



Gambar 3.37. Ragam Hias Kala

(Ornamen Nusantara: Kajian Khusus tentang Ornamen Indonesia, Sunaryo, 2009, hlm. 53)

3. Lencana Shigura merupakan motif sayap garuda dalam batik (hlm.79)

4. Desain karakter Banteng diambil dari motif hias pada pipi tangga gerbang benteng Kasultanan Cirebon, dipadukan dengan motif hias kerbau Toraja. (Hlm.125-126)
5. Peri kapas dan padi memiliki warna dan sayap yang terinspirasi dari burung *Goura Victoria* dan kupu-kupu *Ornithoptera paradisea*. Keduanya adalah satwa endemik dari Papua.
6. Motif senjata meriam Kinua diambil dari berbagai motif hias kepala naga yang ada di Indonesia seperti dari Majapahit, Kalimantan, Jawa, dan Bali. (hlm.108-113)
7. Rambut ungu Ratu Kidul yang menandakan afiliasi karakter tersebut dengan magis dan energi spiritual.

Desain pakaian karakter-karakter folklor ini menggunakan dasar pakaian tradisional seperti kebaya atau sarong, lalu dipadukan dengan unsur fantasi.



Gambar 3.38. Ilustrasi Karakter Ratu Kidul

Sedangkan desain jimat dan artefak dibuat dengan referensi folklor atau budaya nusantara. Untuk melihat budaya berupa kerajinan dan motif hias khas nusantara, penulis melakukan observasi lapangan dengan mengunjungi Indonesia Trade Expo 2017 pada 12 Oktober 2017. Pada pameran tersebut terdapat banyak dinas perindustrian maupun industri kecil dari setiap kabupaten di Indonesia yang menjual kerajinan khas kota tersebut.

Dalam *gamebook* ini, terdapat 10 kartu dengan ukuran 6.35cm x 88.9cm. Referensi tiga artifak utama yang harus dikumpulkan Kinua adalah:

1. Timun Mas (cerita rakyat Jawa)
2. Bulu emas burung dewata (burung cendrawasih)
3. Mutiara emas (Mutiara Maluku)

Sedangkan referensi jimat-jimat yang diberikan karakter lain pada Kinua adalah:

1. Bonsai Bijaksana: Beringin dapat dikembangkan sebagai pohon besar di taman atau tanaman hias seukuran bonsai. Selain itu sebuah *snowglobe* tergolong sebagai barang suvenir khas.
2. Kalung Kembang Dewi Amba: Dalam cerita perwayangan, Srikandi adalah titisan dari Dewi Amba.
3. Maskot Barong dan Barongsai: kedua maskot mungil ini menandakan harapan sang Barong akan persahabatan antara dua suku dan budaya. Bentuk bulat kedua maskot tersebut terinspirasi dari bentuk seri boneka Disney Tsum Tsum.
4. Kerang Ratu Kidul: desain kerang jimat ini terinspirasi dari kerajinan kerang pada buku *Indonesian Arts and Crafts* karya Joop Ave (2008).



Gambar 3.39. Referensi kerajinan kerang untuk jimat Ratu Kidul

(*Indonesian Arts and Crafts*, Ave. J., 2008, Hlm. 126).

Sedangkan tujuh kerang kecil di dalamnya menandakan tujuh samudra yang berbeda namun tetap dalam satu mangkuk dunia. Hal ini merupakan metafora lauto yang digunakan Kanjeng Ratu Kidul untuk mengingatkan Kinua tentang konsep “Berbeda-beda tapi tetap satu”.

5. Lencana Komodo: Gambar komodo pada lencana adalah gambar gedung Museum Fauna Indonesia Komodo & Taman Reptil.



Gambar 3.40. Museum Fauna Indonesia Komodo & Taman Reptil

(<http://jakarta.panduanwisata.id/files/2013/03/museum-komodo.jpg>)

6. Cincin Banteng: Selain batu bertuah merah dengan ornamen hitam, cincin ini memiliki ukiran angka “MCMXLIX, XXIIIIVIII, IIXI” yang merupakan tanggal konferensi meja bundar di tahun 1949 pada tanggal 23 Agustus sampai 2 November.

7. Cermin Rembulan: pada cermin ini terdapat gambar siklus bulan dan pita merah muda sebagai referensi animasi terkenal *Sailor Moon*.



Gambar 3.41. Desain Kartu Jimat dan Artefak

*Gamebook* ini juga banyak menggunakan ornamen dan *collateral image* berupa motif hias batik Dayak. Contohnya adalah pada bentuk mantra magis tokoh utama dan pola di bagian belakang desain kartu. Motif hias ini dipilih karena unsur magis dan fantasi *gamebook* ini, karena suku Dayak terkenal mempunyai kemampuan spiritual yang kuat.



Gambar 3.42. Batik Dayak

(<https://rumahulin.com/wp-content/uploads/2017/04/Pinterest.jpg>)