

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 *Visual Novel*

Menurut Bashova dan Pachovski, (2013, p. 3), kata *visual novel* merepresentasikan sebuah *game* multimedia yang memiliki elemen-elemen multimedia seperti *text*, *background*, *character*, musik, *sound* dan memiliki interaksi dengan pemain. *Visual novel* memiliki alur narasi yang menggunakan banyak teks perbincangan disertai dengan *visual background* dan sebuah *dialogue box* yang menunjukkan ilustrasi karakter yang sedang berbicara (Cavallaro, p. 8). Alur cerita dari sebuah *visual novel* pada umumnya bercabang, dimana para pemain diharuskan untuk memilih opsi agar dapat melanjutkan cerita berdasarkan pilihan yang telah dipilih. Setiap pilihan yang dipilih pemain akan memiliki akhir cerita yang berbeda, sehingga memungkinkan para pemain untuk memiliki pengalaman yang berbeda-beda ketika memainkannya. Sehingga, mendorong para pemain untuk mengulang *game* tersebut dengan pilihan-pilihan yang berbeda agar dapat melihat akhir alternatif dari cerita tersebut.

##### 2.1.1 Genre *Visual Novel*

*Visual novel* terus berkembang dan sekarang dapat diakses melalui berbagai platform. Dimana platform tersebut memiliki keunggulan dan kekurangannya masing-masing. Maka dari itu, menentukan genre dan sub-genre dari *visual novel* yang dirancang sangat penting untuk mencari *target market* yang sesuai dengan kategori pemain yang menyukai genre tersebut (Finley, 2023, p. 15). Beberapa genre yang sering muncul dalam *visual novel* adalah sebagai berikut.

##### 2.1.1.1 *Kinetic*

*Visual novel kinetic* merupakan sebuah *visual novel* yang berbeda dengan *visual novel* lainnya. Hal ini disebabkan oleh alur cerita *kinetic visual novel* yang bersifat linear, atau tidak memiliki

cerita yang bercabang (Finley, 2023, p. 15). Sehingga hanya memiliki satu jalur cerita dan tidak memiliki interaktivitas memilih pilihan. Namun, elemen-elemen lain yang sering dilihat pada *visual novel* seperti ilustrasi, *audio*, *text box*, dan lainnya, tetap ada pada jenis *visual novel* ini.

#### **2.1.1.2 Hybrid/Games with VN Elements**

Beberapa *games* dalam genre lain juga dapat memiliki beberapa unsur *visual novel* didalamnya (Finley, 2023, p. 16). Terutama bagi *game* yang memiliki emphasis pada *storytelling* di dalamnya. *Games* seperti ini menggunakan *character sprites* yang menghadap kepada pemain saat sedang berbicara kepada mereka. *Storytelling feature* dari *visual novel* ini seringkali diiringi *gameplay* dari genre lain seperti *action*, *strategy*, *RPG*, dan simulasi.

#### **2.1.1.3 Romance Sub-genre**

Fokus dari banyak *visual novel* adalah *romance*, atau memiliki banyak elemen *romance* dan rute dimana para pemain dapat menjalin hubungan romantis dengan NPCs di dalam *game* tersebut (Finley, 2023, p. 16). *Romance visual novel* sendiri memiliki banyak sub-genre yang digunakan untuk menargetkan target audience yang spesifik. Beberapa diantaranya adalah *Otome*, *Bishoujo*, *Boy's Love/Yaoi*, *Yuri*, dan *Bara*.

#### **2.1.1.4 Stat Raising**

Progresi cerita dari *visual novel* dengan genre ini sangat mengandalkan *stats* pemain. Karena untuk berteman atau mendekati para NPC sebagai *love interest*, pemain harus menaikan *stat personality* ataupun *character attributes* mereka untuk melanjutkan progress cerita (Finley, 2023, p. 19). Maka dari itu, pemain harus sering mengerjakan tugas atau mengunjungi suatu lokasi untuk

menaikan *stats* mereka. Namun, *gameplay* dari *visual novel* dengan genre ini seringkali repetitif sehingga dapat membuat pemain frustrasi karena harus mengulang *text dialogue* berulang kali.

#### **2.1.1.5 Dating Sims**

*Dating sims* merupakan sebuah sub-genre dari *simulation games*, dan memiliki kemiripan dengan *stat raising* (Finley, 2023, p. 20). Dimana para pemain harus menaikan *stat* hubungan dengan *love interest* yang diinginkan agar dapat membangun relasi romatis dengannya. Oleh karena itu, *game* dengan sub-genre ini memerlukan para pemain untuk memiliki *management* waktu yang baik serta strategi efektif untuk mengerjakan tugas-tugas yang diberikan agar dapat mendekatkan dirinya dengan *love interest*.

#### **2.1.1.6 Mobile Visual Novels**

*Mobile visual novels* merupakan *visual novel* yang dimainkan lewat *mobile phone* para pemain, dan seringkali memiliki banyak *episode* atau *chapter* (Finley, 2023, p. 21). Banyak *game* dengan genre ini bersifat *free-to-play* (F2P), yaitu dapat dimainkan tanpa harus membayar. Namun *game* ini memiliki *microtransactions* yang dapat dibeli oleh pemain dalam bentuk *item in-game*, ataupun akses *premium* untuk pilihan dialog mereka agar mendapatkan *special scenes*, interaksi lebih lama, dan *relationship boosts* dengan para character. Oleh karena itu, penulis serta developer dapat memanfaatkan fitur ini untuk membuat konten dengan karakter yang banyak disukai oleh para pemain.

### **2.1.2 Elemen-elemen Visual Novel**

Aset atau elemen-elemen yang ada dalam sebuah *visual novel* digunakan untuk menyampaikan cerita dengan simpel dan efektif (Finley, 2023, p. 178). Untuk memudahkan pemain untuk beradaptasi dalam

memainkan *visual novel*, elemen yang ada pada *visual novel* harus jelas dan mudah untuk dimengerti. Sehingga membuat semua elemen yang ada pada sebuah *visual novel* penting. Elemen yang ada di dalam *visual novel* dapat di desain sesuai dengan kegunaan dan estetika dari *game* yang akan dirancang, baik dari simpel hingga sangat mendetail.

### 2.1.2.1 *Character Sprites*

*Character sprites* adalah sebuah ilustrasi yang dijadikan sebagai representasi visual karakter ataupun pemain yang ada di dalam *game*. *Character sprites* dalam sebuah *visual novel* dapat bersifat statis ataupun bergerak. Untuk merancang karakter secara visual, penulis dapat membuat *character sheets* atau *character bio* untuk menetapkannya (Finley, 2023, p. 179).



Gambar 2.1 *Visual Novel Character Sprite*  
Sumber: <https://i.pinimg.com/736x/a...>

Penempatan *character sprites* juga memiliki berbagai variasi, seperti di belakang *text box*, di depan *text box*, dan di samping kiri atau kanan *text box*. Dalam pembuatan *character sprite*, harus diperhatikan ekspresi, *silhouette*, serta pose dan *body language* dari karakter tersebut agar sifat karakter tersebut dapat disampaikan

secara visual. Maka sangat penting bagi seorang desainer untuk mempelajari *character desain* agar karakter yang dibuat dapat disampaikan secara efektif.

### 2.1.2.2 *Background Art*

*Background art* digunakan untuk menunjukkan latar tempat dari dunia *game* yang dimainkan (Finley, 2023, p. 187). Penggunaan *background art* yang efektif dapat memberikan informasi visual yang baik mengenai lingkungan sekitar karakter yang kepada pemain. Sehingga meningkatkan *immersivitas* dari *game* yang dimainkan oleh pemain.



Gambar 2.2 *Visual Novel Background Art*  
Sumber: <https://i.pining.com/736x/9d/1...>

Tingkat detail pada sebuah *game visual novel* bergantung pada tema, estetika, serta *budget* yang dipakai untuk *game* tersebut. Beberapa *visual novel* juga memiliki beberapa alternatif dari *background art* yang dibuat. Alternatif *background* ini dapat berupa *lighting* yang berbeda seperti pagi, siang, sore, dan malam hari.

### 2.1.2.3 *CG (Computer Graphics)*

*CG* merupakan sebuah ilustrasi statis yang menggambarkan sebuah cuplikan *scenario* yang ada pada narasi *visual novel*. *CG* digunakan untuk menonjolkan *scenario* penting pada cerita yang

dimainkan (Finley, 2023, p. 194). CG memiliki ukuran sesuai dengan *layout visual novel* yang dibuat.



Gambar 2.3 *Doki Doki Literature Club Yuri CG*  
Sumber: <https://64.media.tumblr.com/270c549c0421...>

CG ditaruh dibelakang *text box* sehingga karakter dapat terus berbincang pada skenario yang dimainkan. CG juga dapat memiliki beberapa hasil alternatif, dimana ekspresi muka para karakter akan berbeda dari yang orisinal. CG juga dapat diperoleh pemain dan diakses secara bebas ketika menyelesaikan *key moment* tersebut.

#### 2.1.2.4 *Soundtrack*

*Soundtrack* atau BGM (*Background Music*) merupakan lagu yang digunakan untuk mengungkapkan suasana skenario yang ada pada narasi cerita dengan menggunakan aransemen instrumen yang sesuai (Finley, 2023, p. 197). Penggabungan *soundtrack* dengan *background art* akan menghasilkan skenario cerita yang sangat imersif, sehingga meninggalkan pengaruh yang kuat bagi pemain. *Soundtrack* dapat berupa lagu orisinal, namun terdapat beberapa developer yang menggunakan lagu yang sudah ada.

### **2.1.2.5 Ambient Noise**

*Ambient noise* merupakan suara-suara *background* di sekitar latar tempat yang ada pada sebuah skenario atau lokasi (Finley, 2023, p. 198). Contoh dari penggunaan *ambient noise* adalah penggunaan suara keramaian, suara orang berjalan, suara speaker *announcement*, serta suara kereta pada latar tempat stasiun kereta pada *visual novel* yang dimainkan. Jika digabung dengan *background art* dan BGM, skenario cerita yang ditampilkan akan semakin efektif dan imersif.

### **2.1.2.6 Sound Effect**

*Sound effect* merupakan suara hasil sebuah pergerakan pada scenario cerita *visual novel* yang dimainkan. Seperti suara berjalan ketika karakter yang kita lihat pada layar sedang berjalan. *Sound effect* juga dapat diimplementasikan pada *User Interface* seperti interaktivitas *button* pada layar (Finley, 2023, p. 198). Penggunaan interaktivitas *sound effect* ini juga meningkatkan *User Experience* para pemain saat memainkan *visual novel* ini.

### **2.1.3 User Interface**

Menurut Himawan dan Yanu (2020, p. 5), *User Interface* atau UI adalah sebuah mekanisme yang digunakan untuk berkomunikasi antara pengguna dengan sistem sebuah program. Mekanisme yang digunakan disesuaikan oleh developer untuk kebutuhan yang diperlukan oleh para pengguna untuk program yang dirancang. UI meliputi tampilan fisik, warna, animasi, serta pola komunikasi suatu program dengan para penggunanya. *User Interface* memerlukan pengetahuan mendalam mengenai keperluan para penggunanya. Dalam perancangan sebuah *User Interface*, desainer diperlukan untuk mengikuti prosedur berikut agar dapat merancang sebuah *output* yang sesuai dengan kebutuhan para penggunanya.

### 2.1.3.1 *Designing a User Interface*

Untuk merancang sebuah *user interface*, seorang desainer memerlukan pengetahuan mendalam mengenai keinginan dan persyaratan pengguna. Informasi ini melingkupi syarat *platform* yang akan dibuat, serta ekspektasi para pengguna. Menurut Gingerich (2022, p. 45), dalam *user interface design* ada beberapa tahap dan prosedur, beberapa dari tahap tersebut lebih sulit dan ekstensif dari yang lain, hal tersebut tergantung pada proyek yang dibuat. Berikut adalah tahap-tahap yang dilakukan untuk merancang *user interface design*.

#### **A. *Gathering Functional Requirements***

Untuk merancang solusi, informasi mengenai masalah yang ingin dipecahkan harus diteliti terlebih dahulu. Maka, developer harus membuat sebuah daftar sistem yang akan dirancang, agar dapat memenuhi tujuan project yang dirancang. Sehingga masalah dan tuntutan para pengguna dapat terselesaikan dengan efektif.

#### **B. *Applying User and Task Analysis***

Dengan menerapkan *User dan Task Analysis*, desainer dapat melibatkan calon pengguna dalam sebuah penelitian lapangan. Penelitian ini menunjukkan bagaimana calon pengguna menyelesaikan aktivitas yang dapat dibantu oleh desain yang akan dibuat (Gingerich, 2022, p. 45). Penelitian dapat berupa wawancara dimana tujuan dari pelaksanaan tersebut adalah untuk mengetahui tujuan dan perilaku para calon pengguna.

### **C. The Creation of The System's Process**

Setelah mendapatkan informasi mengenai keinginan para calon pengguna, desainer diharapkan untuk membuat *information flow/information architecture* (Gingerich, 2022, p. 45). Penggunaan *information architecture* ini akan membantu desainer dalam perancangan informasi yang ada pada sistem yang akan dibuat. Sehingga membuat fondasi informasi yang akan disajikan dalam bentuk desain menjadi kokoh dan efektif.

### **D. Creating Wireframes**

*Wireframe* dibuat dalam bentuk *paper prototype* atau tampilan interaktif yang kecil dan simple pada fase *prototyping*. Hal ini dilakukan agar semua fokus tertuju pada *interface*. Pada *prototype*, semua aspek tampilan dan nuansa, serta sebagian besar informasi akan dihilangkan.

### **E. Allowing an Evaluator to Evaluate User Interface**

Seorang penilai akan mencoba *prototype* hasil yang telah dibuat, tahap ini sering dikenal sebagai *usability inspection*. Metode ini dikenal sebagai cara yang lebih murah jika dibandingkan dengan *usability testing*. Penggunaan metode evaluasi ini seringkali dipakai pada masa awal *development* untuk menilai *prototype* atau sistem.

### **F. Usability Testing**

*Usability testing* merupakan sebuah metode dimana *prototype* dicoba oleh calon pengguna. Pada metode ini, calon pengguna akan diwawancarai seiring mereka menggunakan *prototype* yang sudah dibuat sehingga memberikan ide dan masukan kepada desainer. Dengan

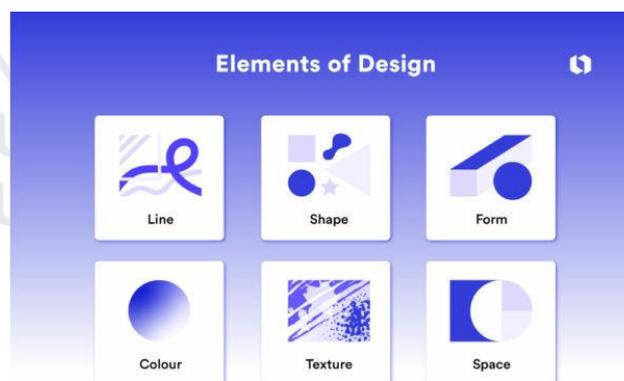
melakukan *testing* ini, desainer dapat melihat bagaimana pengguna melihat desain yang telah dibuat melalui perspektif mereka. Sehingga dapat membantu desainer pada *development* program mereka agar lebih efektif.

### **G. Software Maintenance**

Ketika ada sebuah *update* pada *interface* yang telah dibuat, sangat dianjurkan untuk melakukan *maintenance* rutin. *Maintenance* dilakukan untuk memberikan informasi mengenai masalah, menambahkan fitur baru, maupun untuk mengganti sistem yang sudah ada. Setelah melakukan *update* pada *interface*, iterasi terbaru dari desain yang telah dibuat akan mengalami *testing* kembali, sehingga menciptakan sebuah *life cycle* dari tahap-tahap yang telah dilakukan.

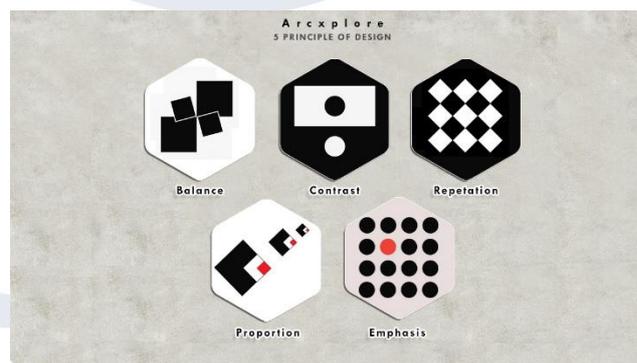
#### **2.1.3.2 Elemen Desain & Prinsip Desain**

Elemen desain merupakan hal fundamental dan terpenting dalam desain grafis, karena hal ini adalah dasar untuk mewujudkan prinsip desain (Putra, 2021, p. 9). Dalam merancang sebuah desain, elemen dibutuhkan sebagai dasar untuk menopang keseluruhan desain agar tetap kokoh. Elemen-elemen yang ada pada desain terdiri dari enam unsur.



Gambar 2.4 *Elements of Design*  
Sumber: <https://cdn.logojoy.com/wp-content...>

Pertama adalah titik, elemen ini wujudnya relatif kecil dan biasanya ditampilkan dalam kelompok dengan jumlah, susunan, dan kepadatan yang bervariasi. Kedua ialah garis, sebuah unsur yang menyabungkan satu titik dengan titik yang lain dengan bentuk yang lurus atau melengkung untuk memberikan kesan gerakan. Ketiga adalah bidang, sebuah unsur dengan dimensi panjang dan lebar yang dapat berwujud sebagai bidang geometri atau non-geometri. Keempat ialah tekstur, visualisasi dari sebuah permukaan yang dapat dinilai dengan penglihatan atau dengan meraba permukaannya. Kelima adalah unsur ruang, yaitu jarak yang memisahkan atau menyatukan elemen-elemen dari *layout*. Terakhir adalah warna, media terpenting dalam penyampaian komunikasi visual, karena dapat digunakan untuk menarik perhatian, menampilkan identitas dan pesan, serta menegaskan.



Gambar 2.5 *Principles of Design*  
Sumber: <https://arcxplore.com/wp-content/uploads...>

Prinsip desain merupakan sebuah penggabungan dari elemen-elemen desain. Menurut Putra (2021, p. 11), harga mati seorang desainer ialah harus memiliki kepekaan untuk mempertimbangkan berbagai macam prinsip desain. Landa (2014) juga menyatakan bahwa sebuah komposisi desain yang baik memerlukan prinsip dasar desain yang baik, semua prinsip tersebut

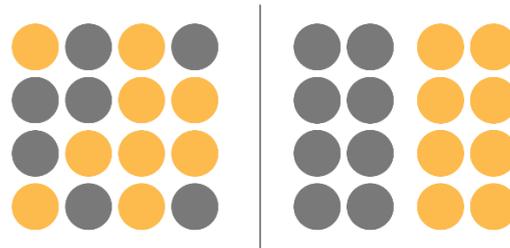
harus diimplementasikan ke dalam seluruh desain yang diciptakan. Prinsip desain terdiri dari lima poin, yaitu kesatuan (*unity*), keseimbangan (*balance*), ritme (*rhythm*), penekanan (*emphasis*), dan proporsi (*proportion*).

### **A. Kesatuan (*Unity*)**

*Unity* merupakan sebuah unsur desain yang paling penting dan efektif dalam komunikasi visual, memastikan setiap elemen berada di dalam sebuah komposisi yang dapat bekerja dengan baik untuk membuat sebuah karya yang harmonis (Milosevic, 2025). Dengan adanya suatu susunan elemen yang dapat saling mendukung, pesan yang ingin disampaikan kepada pembaca dapat disampaikan dengan baik dan efektif. Terdapat banyak pendekatan yang dapat digunakan untuk mencapai kesatuan dalam desain, salah satunya ialah Prinsip *Joshua Tree*. Prinsip ini terdiri atas *proximity*, *penjajaran*, *pengulangan*, *kontras*.

- ***Proximity***

*Proximity* adalah pengelompokan elemen-elemen yang berkaitan antara sesama agar menjadi sebuah kelompok yang kohesif (Putra, 2021, p. 12). Dengan penggunaan *proximity*, sebuah halaman desain akan terlihat lebih terorganisasi, awal dan akhir dari pesan yang disampaikan akan lebih diketahui, jarak atau ruang antara huruf akan lebih terorganisir. Dengan menggunakan *proximity*, pengguna akan dapat lebih mudah mencari informasi yang mereka inginkan.



Gambar 2.6 *Proximity in Design*

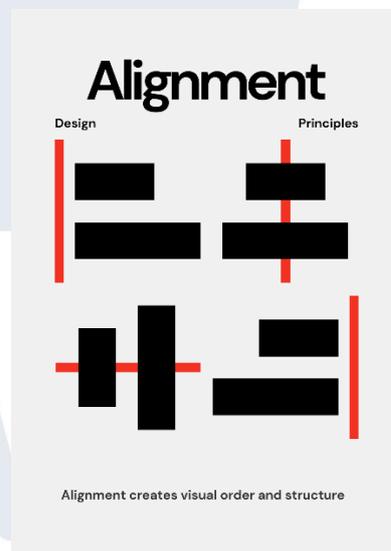
Sumber: <https://blog.yarsalabs.com/content/images...>

Berikut adalah beberapa cara dalam pengaplikasian unsur *proximity* dalam sebuah desain:

- Elemen-elemen yang memiliki sebuah hubungan yang logis, harus dihubungkan secara visual
- Kelompok elemen atau elemen yang terpisah-pisah, tidak boleh berdekatan antar sesama.
- Jika banyak elemen yang terpisah, maka pilih elemen-elemen yang harus didekatkan.
- Jika ada bagian halaman yang organisasinya kurang jelas, maka pastikan seluruh elemen berada di tempatnya.
- Bila terdapat lebih dari 3 sampai 5 elemen visual, pilih elemen-elemen terpisah yang dapat dikelompokkan.
- Elemen-elemen tidak boleh terlalu terpisah pada sebuah halaman.
- Jangan terlalu terpaku pada bagian sudut maupun tengah.
- Jangan menyisakan white space yang sama antar elemen.

- **Penjajaran (*Alignment*)**

*Alignment* merupakan prinsip yang paling dasar dan penting dalam desain, karena prinsip ini membantu dalam organisasi antar elemen serta menciptakan ketertiban (Putra, 2021, p. 14). Dengan pengaplikasian prinsip *alignment* sebuah desain akan terlihat lebih seimbang, karena item visual yang ada dalam desain tersebut ditempatkan secara teratur. Semua elemen yang ada dalam desain tersebut, harus memiliki sebuah hubungan visual.



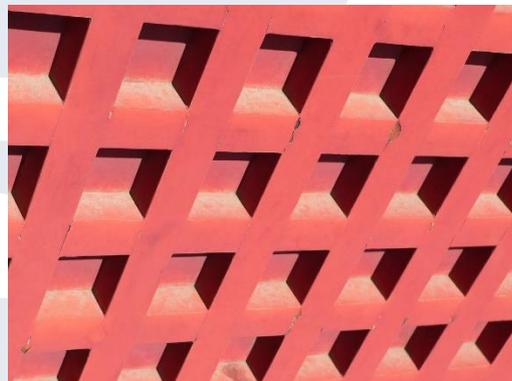
Gambar 2.7 *Alignment in Design*

Sumber: <https://digitalsynopsis.com/wp-content/uploads...>

Maka dalam pengaplikasian prinsip ini, harus diperhatikan letak semua elemen yang dipakai. Lalu, temukan elemen lain di dalam halaman desain yang dapat disejajarkan. Dengan menggunakan *alignment*, pengguna dapat melihat sebuah desain dan menerima informasi dengan lebih mudah.

- **Pengulangan (*Repetition*)**

*Repetition* merupakan sebuah prinsip yang membantu untuk membuat asosiasi serta konsistensi pada sebuah desain (Putra, 2021, p. 15). Prinsip ini seringkali dipakai dalam perancangan desain website ataupun dokumen multihalaman, karena dapat memberikan nilai estetik serta memperjelas informasi yang ada di dalamnya. Beberapa elemen yang sering dipakai di dalam prinsip ini adalah warna, bentuk, tipografi, dan tekstur.



Gambar 2.8 *Repetition in Design*

Sumber: <https://www.picturecorrect.com...>

Dengan menggunakan repetisi dalam sebuah desain, kita dapat memberikan konsistensi dalam pengalaman para pengguna. Repetisi membantu pengguna untuk terbiasa dengan pola dari desain yang telah kita buat. Sehingga memudahkan navigasi dan *user experience* para pengguna.

- **Kontras (*Contrast*)**

Penggunaan prinsip kontras pada sebuah desain, memungkinkan adanya penekanan pada elemen kunci dalam sebuah desain (Putra, 2021, p. 17). Kontras digunakan ketika ada dua elemen visual yang berlawanan. Dalam desain, kontras dapat digunakan dengan menggunakan warna, tekstur, ukuran, cahaya dan bayangan.



Gambar 2.9 *Contrast in Design*

Sumber: <https://www.adobe.com/uk/express/learn...>

Desain yang menggunakan kontras dapat membantu pembaca agar dapat melihat bagian penting informasi yang ada dalam halaman desain. Dengan adanya kontras, mata pembaca akan dipandu untuk melihat elemen yang telah diaplikasikan kontras terlebih dahulu sebagai unsur yang paling penting. Maka, desain dengan kontras dapat memberikan dampak yang lebih besar.

### **B. Keseimbangan (*Balance*)**

Menurut Landa (2014), keseimbangan adalah distribusi elemen visual dan stabilitas elemen visual secara merata. Keseimbangan dapat diciptakan dengan penggunaan elemen warna, penempatan, dan ukuran pada halaman desain

agar kesannya tidak berat sebelah. Menurut Putra (2020, p. 20), dalam penerapan *balance* terdapat dua pangkal pokok yang dipakai, yaitu simetris dan asimetris.

- **Simetris**

Keseimbangan simetris dapat disamakan sebagai keseimbangan sebuah cermin, dimana sisi yang berlawanan sama persis agar dapat mencapai keseimbangan simetris (Putra, 2021, p. 21). Penggunaan simetris pada sebuah desain memberikan kesan yang harmonis dan teratur. Keseimbangan simetris juga sering disebut sebagai keseimbangan formal.

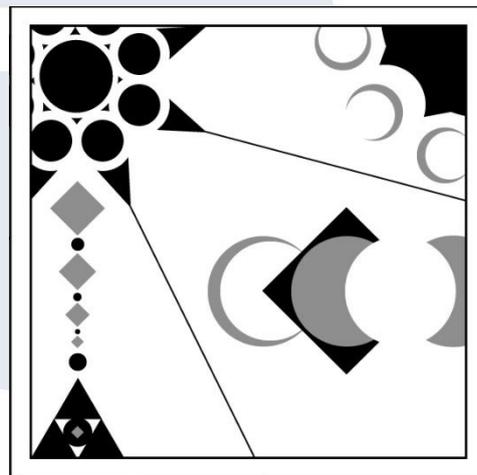


Gambar 2.10 *Symmetry in Design*  
Sumber: <https://www.adobe.com/uk/express...>

Menggunakan simetri dalam sebuah desain menunjukkan stabilitas untuk pengguna. Terutama jika simetri digunakan pada tengah halaman, ini dapat membuat desain menjadi lebih berdampak. Simetri biasanya banyak digunakan pada desain logo.

- **Asimetris**

Keseimbangan asimetris dapat dilihat dari pengaplikasian objek-objek yang berlawanan, tidak sama, dan tidak seimbang (Putra, 2021, p. 21). Penggunaan asimetris pada sebuah desain akan memberikan kesan yang dinamis atau energik. Oleh karena itu, desain asimetris dapat memikat perhatian dan membuat desain yang dibuat lebih mengesankan.



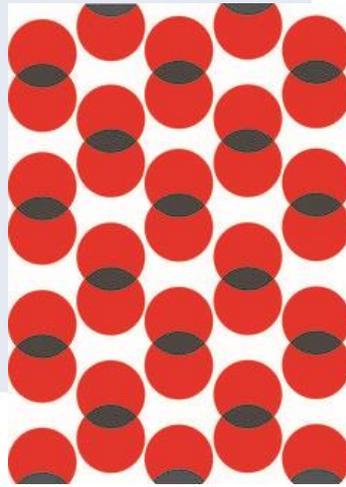
Gambar 2.11 *Asymmetry in Design*

Sumber: [https://mir-s3-cdn-cf.behance.net/project\\_modules...](https://mir-s3-cdn-cf.behance.net/project_modules...)

Namun, pengaplikasian asimetris susah untuk dilakukan, desainer harus menentukan penempatan *layout* dengan teliti agar terlihat rapih dan seimbang. Penggunaan asimetri dalam sebuah desain dapat membantu desainer untuk memprioritaskan *user interaction* dan *engagement*, sehingga meningkat *user experience*. Desain asimetris mengundang pengguna untuk bereksplorasi dan berinteraksi dengan interface, dengan itu meningkatkan keterlibatan dan kepuasan para pengguna.

### C. Ritme (*Rhythm*)

Menurut Putra (2021, p. 23), Ritme merupakan elemen desain yang menyatukan elemen-elemen tersebut dengan irama. Elemen-elemen terus diulang atau dengan menggunakan variasi desain grafis lain pada desain. Susunan gerak ritme dapat diaplikasikan dengan beberapa cara, seperti ritme repetisi murni, repetisi alternatif atau variasi, ritme progresi atau gradasi, dan ritme mengalir atau *flowing*.



Gambar 2.12 *Rhythm in Design*  
Sumber: <https://i.pining.com/736x/34...>

Dalam menggunakan ritme dalam desain, beberapa elemen yang dapat digunakan untuk desain ritmik berupa bentuk, warna, tekstur, aksent, arah, dan dinamik. Penggunaan ritme yang baik, dapat membantu pengguna untuk menavigasi sebuah halaman melalui teks dan gambar dan tidak membingungkan pembaca. Jenis penggunaan repetisi yang dipakai dalam desain, dapat mempengaruhi persepsi yang diinginkan dari para audiens.

#### **D. Penekanan (*Emphasis*)**

Dalam perancangan sebuah desain, tentu diperlukan *center piece* atau sebuah elemen yang ditonjolkan. Putra (2021, p. 24) menyatakan bahwa tujuan utama dari *emphasis* ialah untuk mengarahkan pandangan khalayak agar informasi yang ingin disampaikan dapat tersalur. Sebuah desain hanya memerlukan satu elemen yang ditonjolkan, dan elemen-elemen lainnya yang dapat melingkupi *focal point* dari keseluruhan desain tersebut.



Gambar 2.13 *Emphasis in Design*

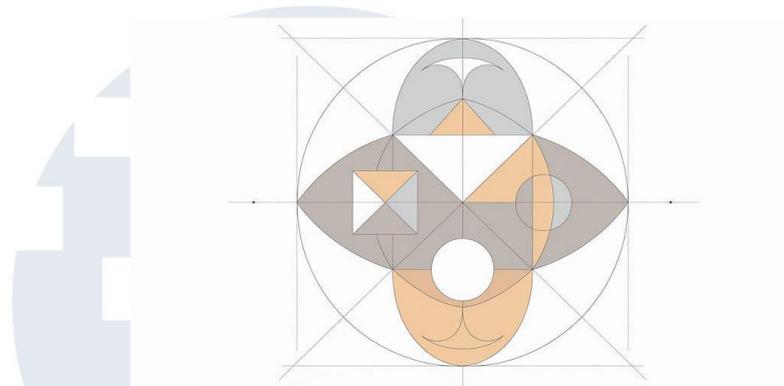
Sumber: <https://public-media.interaction-design.org/images...>

Beberapa elemen yang dapat digunakan dalam penekanan adalah garis, bentuk, warna, tekstur, dan ukuran. Penekanan dapat membantu pengguna dalam berinteraksi dengan informasi yang penting. Pada desain dengan elemen yang menonjol sebagai penekanan, elemen-elemen lain harus kurang ditonjolkan agar desain tersebut dapat bekerja.

#### **E. Proporsi (*Proportion*)**

Putra (2021, p. 24) menyatakan bahwa proporsi merupakan sebuah hubungan antara satu bagian dengan yang lainnya, ataupun bagian dengan elemen secara keseluruhan.

Proporsi memiliki relasi yang kuat dengan perubahan ukuran suatu elemen tanpa mengganti ukuran panjang, lebar, atau tinggi dari suatu elemen. Penggunaan proporsi dapat memberikan sudut pandang yang baru dengan bereksperimen menggunakan elemen yang ada pada desain.



Gambar 2.14 *Proportion in Design*  
Sumber: <https://miro.medium.com...>

Proporsi pada desain dapat membantu memberikan kesan yang bersih dan rapih, sehingga membantu pengguna untuk mengerti dan menghargai pesan yang ada pada desain. Proporsi membantu desainer dalam komposisi *layout* sebuah desain. Dengan proporsi, desainer dapat mengontrol fokus mata para pembaca dalam *layout* desain, sehingga memberikan alur informasi yang diberikan dengan benar.

### 2.1.3.3 Tipografi

Tipografi merupakan sebuah seni merancang dan mempresentasikan sebuah teks pada desain. Dengan penggunaan tipografi yang akurat dan efektif, sebuah daya tarik desain serta efektivitas komunikasi dalam desain tersebut dapat ditingkatkan (Gunay, 2024, p. 1446). Tipografi digunakan sebagai alat untuk memperkuat *text*, *font*, warna, dan *layout* untuk menonjolkan emosi

dan pesan. Oleh karena itu, pilihan tipografi yang tepat akan membangun koneksi dengan target audiens. Berikut adalah beberapa *typeface* yang sering digunakan dalam tipografi.

### A. *Serif Characters*

*Serif characters* membantu dalam menonjolkan penampilan yang lebih tradisional dan formal pada sebuah *text* (Gunay, 2024, p. 1453). *Typeface serif* memiliki sebuah buntut di akhir goresan huruf. Buntut pada *font* serif ini di influansi oleh tulisan tangan zaman dahulu yang lebih detail dan menggunakan garis tebal dan tipis di dalamnya.



Gambar 2.15 *Serif Characters Anatomy*

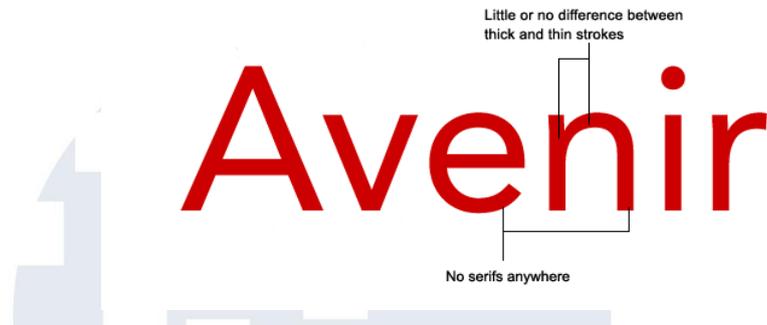
Sumber: <https://kajabi-storefronts-production.kajabi-cdn.com...>

*Font* serif biasanya digunakan pada publikasi cetak, seperti buku, koran, majalah, dan contoh lainnya. Hal ini dikarenakan oleh keterbacaannya dalam teks panjang. Beberapa contoh *typeface* dengan karakteristik serif adalah *Times New Roman*, *Garamond*, dan *Georgia*.

### B. *Sans Serif Characters*

Karakter *sans serif* memiliki garis yang lebih lurus dan tidak memiliki buntut pada akhir goresan sebuah huruf seperti *serif* (Gunay, 2024, p. 1453). *Sans serif* diambil dari

bahasa Perancis yang artinya “tanpa *serif*”. *Sans serif* awalnya dibuat untuk cetakan komersial di London, tapi dengan cepat mendapatkan popularitas di Eropa dan Amerika Utara.

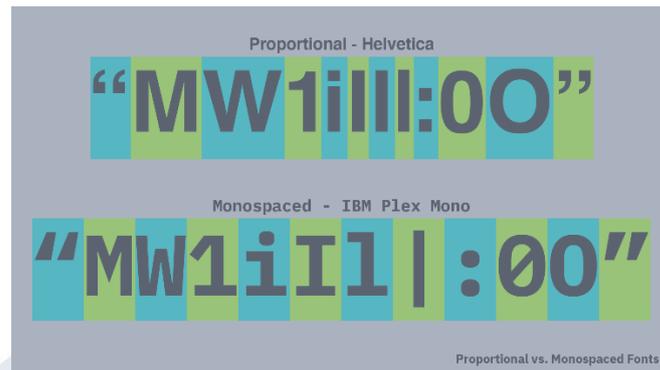


Gambar 2.16 *Sans Serif Characters Anatomy*  
Sumber: <https://uploads.sitepoint.com...>

*Sans serif* terlihat lebih modern dan bersih sehingga banyak digunakan pada teks digital. *Sans serif* mudah dibaca karena kurangnya *serif* pada *font* ini, sehingga terlihat mudah dibaca. Penggunaan *sans serif* dapat diaplikasikan pada *website*, aplikasi, dan yang lainnya. Beberapa contoh dari *typeface* dengan karakteristik sans serif adalah *Arial*, *Helvetica*, dan *Calibri*.

### **C. Monospace Characters**

Karakter *monospace* merupakan sebuah tipe *typeface* dimana setiap huruf pada *typeface* tersebut memiliki lebar yang sama (Gunay, 2024, p. 1453). Arti dari *monospace font* adalah sebuah tipe tulisan yang menyerupai tulisan yang ada pada sebuah *typewriter*. *Monospace font* memiliki lebar dan tinggi yang sama pada setiap karakter, sehingga terlihat susah untuk dibaca.



Gambar 2.17 *Monospace Characters Anatomy*

Sumber: <https://images.ctfassets.net...>

Awalnya, penggunaan *monospace font* digunakan untuk komputer zaman dahulu, karena pada waktu itu komputer masih belum dapat memproses grafis yang mendetail seperti sekarang. *Monospace font* seringkali dipakai untuk *coding* atau membuat tabel. Beberapa contoh *typeface monospace* adalah *Courier*, *Consolas*, dan *Monaco*.

#### **D. Decorative (Display) Characters**

*Decorative typeface* sering dipakai untuk menonjolkan sebuah teks, seperti sebuah logo atau judul (Gunay, 2024, p. 1453). *Font* ini adalah pilihan paling kreatif dalam tipografi karena memberikan kebebasan dalam mengekspresikan suatu emosi yang diinginkan dalam teks yang kita tonjolkan. Maka, *display font* dapat dibuat secara *custom* untuk menonjolkan *look and feel* dari suatu brand.



Gambar 2.18 *Decorative Font Example*  
Sumber: <https://fontkong.com/wp-content...>

Walaupun karakter-karakter ini memberikan kesan estetis dan sangat menarik perhatian, sayangnya mereka tidak cocok untuk digunakan dalam teks yang panjang. *Font* ini banyak digunakan pada perusahaan makanan seperti *McDonald's*, *Fanta*, dan yang lainnya. Beberapa contoh *typeface* dengan karakteristik ini adalah *Brush Script*, *Lobster*, dan *Blackletter*.

### **E. Script Characters**

*Script characters* menyerupai tulisan tangan dan seringkali digunakan pada *personal notes*, kartu ucapan dan desain (Gunay, 2024, p. 1453). *Script font* dapat dibagi menjadi dua kategori, yaitu *formal* dan *casual*. Formal script terlihat lebih elegan dan tradisional dan sering dipakai untuk undangan. Sementara, casual script terlihat lebih modern dan friendly, *font* ini sering digunakan untuk *brand identity*.



Gambar 2.19 *Script Font Example*

Sumber: <https://www.threerooms.com/blog...>

*Font* ini terinspirasi dari tulisan tangan tradisional dan kaligrafi. Goresan yang digunakan berupa garis tebal dan tipis sehingga mirip dengan tulisan tangan. Beberapa contoh *typeface* dengan karakteristik *script* adalah *Comic Sans*, *Bradley Hand*, dan *Segoe Script*.

#### 2.1.3.4 *Layout*

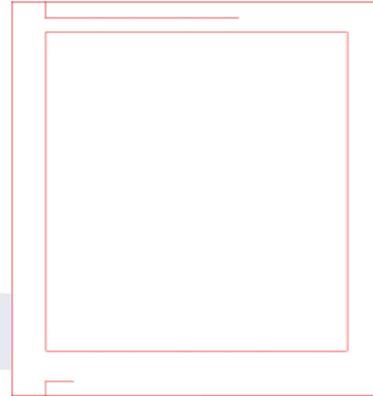
Menurut Yuwono dan Anggraeni (2023, p. 58), *layout* adalah penempatan, ukuran, jarak, serta penekanan elemen-elemen UI dan informasi yang ada di dalamnya pada sebuah halaman. *Layout* memiliki fungsi penting dalam UI, dengan visual hirarki yang rapih, pengguna dapat dengan mudah memindai informasi yang relevan dengan tujuan mereka dan yang tidak relevan secara mudah. Pengguna akan lebih mudah mencari apa yang mereka cari, karena dapat dengan mudah melewati hal-hal yang tidak relevan dengan tujuannya. Menurut prinsip Gestalt, terdapat enam prinsip yang dapat diaplikasikan dalam perancangan *layout*. Yaitu *proximity*, *similarity*, *continuity*, *closure*, *symmetry*, *figure*, dan *common fate*. Dalam membentuk *layout*, dibutuhkan sebuah struktur komposisi yang digunakan sebagai panduan yang disebut dengan *grid*.

## A. Grid

Menurut R.Landa (2019, p. 163), *grid* berfungsi untuk menyusun teks dan gambar, menciptakan kontinuitas, kesatuan, kesesuaian, dan flow secara visual pada sebuah halaman. Dengan penggunaan sebuah *grid*, elemen visual yang dibuat dapat tertata dengan proporsional dan rapih dalam sebuah halaman. Sehingga memudahkan pengguna untuk melakukan navigasi terhadap tugas yang mereka lakukan. Berikut adalah beberapa *grid* yang dapat digunakan dalam perancangan sebuah desain.

- ***Single Column Grid (Manuscript Grid)***

*Single column grid* merupakan sebuah *grid* yang menggunakan satu kolom dan dikelilingi oleh *margin* pada setiap ujung seluruh sisi. *Margin* yang digunakan berfungsi sebagai sebuah batasan terluar agar jarak antara elemen dengan bagian pinggir halaman dapat ditentukan oleh desainer. Karena kesederhanaan *single column grid*, tipografi yang dipakai dalam desain tersebut memiliki pengaruh yang besar. Maka dari itu, pemilihan *typeface*, ukuran, leading, hierarchy, dan yang lainnya sangat penting untuk dipertimbangkan oleh desainer.

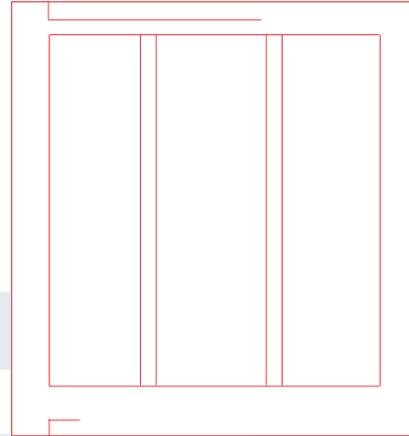


Gambar 2.20 *Single Column Grid Example*  
Sumber: <https://www.vanseodesign.com/blog...>

Menurut *Interaction Design Foundation* (IDF), *grid* ini baik digunakan untuk buku yang hanya memiliki satu kolom teks yang muncul pada *spreads (facing pages)*. Dengan menyesuaikan margin, desainer dapat membantu menciptakan *interest* dan *emphasis*. Pada margin yang lebih lebar, text block akan semakin sempit, sehingga memfokuskan mata pada teks dan menciptakan rasa tenang dan stabilitas. Pada sisi lain, margin yang sempit memaksa text block ke tepi format sehingga menciptakan ketegangan karena keduanya berdekatan.

- ***Multi Column Grid***

*Multi column grid* menggunakan lebih dari satu kolom untuk menyusun informasi yang lebih banyak dan kompleks. *Grid* ini digunakan ketika terdapat banyak teks yang disertai gambar dengan ukuran besar. Jumlah kolom yang digunakan dapat disesuaikan dengan kebutuhan informasi yang ada di dalamnya.

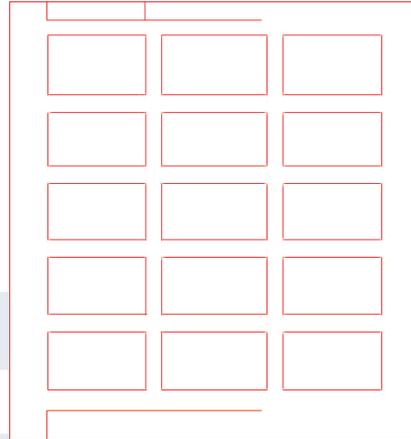


Gambar 2.21 *Multi Column Grid Example*  
Sumber: <https://www.vanseodesign.com...>

Menurut IDF, dengan menggunakan lebih banyak kolom, *grid* tersebut akan semakin fleksibel untuk disusun. Informasi yang ada pada desain dapat dipisah dengan menggunakan kolom yang berbeda-beda sehingga tetap terlihat rapih dan memiliki korelasi antara sesamanya. Kolom yang dibuat harus dapat mengakomodasikan ukuran yang nyaman untuk dibaca.

- ***Modular Grid***

*Modular Grid* memiliki pembagian konsisten pada bagian horizontal dari atas hingga bawah, serta pembagian vertikal dari kiri hingga kanan, sehingga menciptakan modul dengan ukuran yang lebih kecil. Modul digunakan untuk menempatkan dan memotong gambar dan teks, maka informasi yang disajikan dapat dikelompokkan pada modul tersebut. *Modular grid* digunakan dalam proyek yang lebih kompleks dan membutuhkan control yang lebih besar daripada *column grid*.



Gambar 2.22 *Modular Grid Example*  
Sumber: <https://www.vanseodesign.com...>

Setiap modul yang ada dalam *grid* ini membantu dalam menyajikan informasi yang sesuai dengan kelompoknya. Dalam menggunakan modular *grid*, kita dapat mengelompokkan navigasi, table, form, schedule, data dan lainnya secara terorganisir. Penggunaan modular *grid* dalam desain dapat membantu mengintegrasikan table dengan teks dan gambar di sekitarnya.

#### **2.1.3.5 Low Fidelity**

Dalam perancangan sebuah *layout*, *low fidelity* dapat membantu desainer untuk menentukan presentasi informasi yang ada pada *interface*, membuat kerangka struktur *interface* sehingga mempercepat proses mendesain (Santoso, 2022, p. 160). *Low fidelity* umumnya berupa konsep atau sketsa kasar, masih menggunakan bentuk-bentuk simple, warna yang digunakan masih *monochrome*,

dan hanya menggunakan satu hingga dua jenis *font*. *Low fidelity* juga sering disebut sebagai *wireframe* karena tingkat presisi yang masih rendah dan hanya bertujuan untuk memetakan jarak elemen.

### **2.1.3.6 High Fidelity**

Setelah melakukan *low fidelity*, *mockup low fidelity* tersebut akan diubah menjadi *high fidelity*. *High fidelity* akan menjadi rancangan desain yang mendekati dengan bentuk final dari *output* yang diinginkan (Santoso, 2022, p. 161). Semua elemen-elemen yang ada pada desain *low fidelity* akan dikembangkan sehingga lebih mendetail dan menyeluruh. Tingkat presisi yang ada pada *high fidelity* sudah lebih kompleks, seperti penggunaan warna, ukuran dan bentuk elemen juga sudah lebih menyeluruh.

### **2.1.3.7 Interaksi Pada Visual Novel**

Menurut Finley (2003, h. 39), interaktivitas dalam sebuah *visual novel* sangat bergantung dengan user interface yang ada pada *visual novel* tersebut. Interaktivitas yang ada dalam sebuah *visual novel* berupa *click text box* untuk melanjutkan cerita dan dialog, untuk menyimpan progress cerita mereka (*save progress*), melihat ilustrasi yang didapatkan pemain melalui galeri, dan melihat *flowchart* yang dapat dilihat pemain untuk melihat alur cerita yang bercabang sehingga dapat mencoba rute lain dari cerita tersebut. Beberapa contoh *user interface* yang unik dalam sebuah *visual novel* dengan interaktivitas adalah sebagai berikut.

#### **A. Narration Text Box**

*Narration text box* adalah sebuah persegi panjang yang diletakkan pada tengah bawah layar dalam sebuah *visual novel*. Kegunaan dari *text box* ini adalah untuk memberikan narasi dari cerita yang sedang diceritakan yang tidak melingkupi dialog karakter. Hal ini untuk membedakan

keduanya agar pemain dapat lebih mudah membaca cerita yang disajikan, sehingga mengurangi adanya kesalahpahaman antara dialog karakter dan narasi cerita. Interaksi yang ada pada *text box* ini pada umumnya menggunakan klik kiri menggunakan *mouse* atau dengan menyentuh layar *handphone* pada area persegi *text box* tersebut untuk melanjutkan cerita. Namun, terdapat beberapa tombol lain seperti tombol spasi pada PC atau laptop yang juga dapat digunakan pada sebuah *visual novel*.



Gambar 2.23 Narrative Text Box Example  
Sumber: <https://blogger.google...>

*Text box* yang digunakan biasanya dihias agar sesuai dengan genre *game* yang dibuat. *Text box* pada *visual novel* pada umumnya juga memiliki *opacity* yang diturunkan sedikit, sehingga *semi opaque*. Hal ini digunakan desainer agar dapat menunjukkan ilustrasi yang ada dibalik *text box* tersebut, seperti ilustrasi karakter atau lingkungan. Namun, *text box* juga dapat bersifat *opaque*, atau tidak tembus pandang. Penggunaan tipografi pada *text box* juga mempengaruhi kesan yang ingin disampaikan pada pemain. Tipografi yang digunakan harus mudah dibaca dan tidak membingungkan para pemain.

## B. Dialogue Text Box

*Dialogue text box* adalah sebuah *text box* yang dapat dibagi menjadi dua kategori, yaitu untuk dialog *main character* (MC) dan dialog *non-player character* (NPC). Namun, tidak aneh jika *text box* yang digunakan juga dapat digunakan untuk MC dan NPC. Pada umumnya, *text box* ini akan memperlihatkan nama karakter yang sedang berbicara pada atas kiri atau atas kanan pada sebuah *text box*. Nama MC yang kita mainkan dalam *game* juga dapat diperlihatkan. Interaksi pada *text box* ini berupa klik kiri pada *mouse* atau dengan menyentuh area persegi panjang pada layer *handphone* untuk melanjutkan cerita. Tombol lain yang dapat digunakan adalah dengan menggunakan spasi pada keyboard PC atau laptop.



Gambar 2.24 Dialogue Text Box Example  
Sumber: <https://img.itch.zone...>

Nama karakter yang ditampilkan dalam *text box* ini dapat memiliki sedikit modifikasi di dalamnya. Seperti penggunaan warna teks pada nama yang sesuai dengan melambangkan karakter yang ditampilkan. Teks juga dapat menggunakan *outline* atau menggunakan *bold* agar lebih mudah untuk dibaca.

### C. Choice Text Boxes

*Choice text boxes* merupakan *text box* yang menunjukkan pilihan yang dapat dipilih oleh pemain. Isi dari sebuah *text box* pada umumnya menunjukkan sebuah dialog MC atau sebuah aksi yang dapat dilakukan MC. *Choice text boxes* pada umumnya menggunakan desain yang serupa dengan *dialogue* dan *narrative text boxes*, agar terlihat kohesif dengan elemen desain lainnya.



Gambar 2.25 *Choice Text Boxes Example*  
Sumber: <https://emmarie.sites.gettysburg.edu...>

Interaksi yang dapat dilakukan pemain pada *choice text box* ini adalah untuk memilih salah satu pilihan pada *text box* yang diberikan dengan menggunakan klik kiri pada *mouse* atau menekan layer *handphone* pada pilihan yang diinginkan. Umumnya, terdapat sebuah animasi yang membantu pemain untuk mengidentifikasi pilihan yang akan mereka pilih agar tidak terjadi kekeliruan. Contohnya adalah ketika pemain mengarahkan *cursor mouse* mereka diatas pilihan yang mereka inginkan, *text box* tersebut akan terlihat lebih dominan. Untuk menonjolkannya, desainer dapat membuat *text box* terlihat lebih membesar, atau mengganti *opacity* pada *text box* tersebut yang awalnya transparan menjadi *opaque*.

## 2.2 Sejarah Kerajaan Kalingga

Kerajaan Kalingga atau kerajaan Ho-ling merupakan sebuah kerajaan yang berdiri pada abad ke-6 masehi yang memiliki corak Hindu-Buddha. Kerajaan ini terletak di Jawa Tengah, namun lokasi pusat kerajaan ini masih belum jelas. Banyak ahli berpendapat bahwa letak pusat kerajaan Kalingga berada di antara kabupaten Pekalongan dan kabupaten Jepara. Sumber sejarah serta peninggalan dari kerajaan ini masih belum jelas dan sangat sedikit. Sehingga untuk mengetahui lebih mengenai kerajaan ini, para ahli harus menggali informasi dari sumber catatan Cina, tradisi kisah setempat, dan Carita Parahyangan (Panduwashita, 2020, p. 4). Kerajaan Kalingga telah diketahui oleh sumber-sumber Tiongkok atau Cina karena terdapat banyak pendeta yang datang ke Nusantara pada masa itu. Sehingga kerajaan Kalingga dikenal dan dicatat pada berita Tiongkok Dinasti Tang.

Awal berdirinya kerajaan ini memiliki banyak penafsiran, salah satunya ialah hipotesis tentang kerajaan Mandala Holing. Pada hipotesis ini, orang Hindu datang ke Nusantara untuk mencari emas. Orang-orang ini dipercaya berasal dari kerajaan Kalingga di India. Untuk mencari emas, mereka bertemu dengan orang-orang pribumi setempat untuk mencarinya di sekitar kawasan Mandailing Godang (Lubis, 2013). Setelah menemukan emas, orang-orang ini menetap pada kawasan tersebut sehingga dinamakan sebagai Mandala Holing/Koling.

### 2.2.1 Sejarah Ratu Shima

Ratu Shima lahir pada 611 tahun masehi, dia adalah putri dari seorang Brahmana atau pendeta dari wilayah Jawa kuno. Walaupun ia bukan seseorang dari keluarga kerajaan, Shima pada masa itu tetap mendapatkan pendidikan setara dengan laki-laki (Wiyatmi et al., 2024, p. 2). Beberapa pelajaran yang ia pelajari berupa keterampilan menggunakan senjata, bela diri, membaca, dan menulis. Pada usia 16 tahun ia dilamar oleh Kartikeyasingha, ia adalah putra dari raja Kirathasingha yang merupakan raja Kalingga pada tahun 628 masehi. Ibu dari Kartikeyasingha merupakan adik dari raja kerajaan Melayu Sribuja.

Setelah Shima menikah dengan Kartikeyasingha menikah, mereka dianugrahi oleh dua anak bernama Parwati dan Narayana. Ratu Shima merupakan seorang pemimpin perempuan dari kerajaan Kalingga yang memimpin kerajaannya pada 674 hingga 695 tahun masehi untuk menggantikan suaminya yang meninggal. Karena anak-anaknya yang masih terlalu muda untuk memerintah, ia memutuskan untuk mengambil alih tahta sementara. Menurut Erlangga dan Nelsusmena (2022, p. 28), Ratu Shima adalah seseorang yang sangat menjunjung tinggi hukum dan sangat tegas terhadap keadilan tanpa pandang bulu. Oleh karena ketegasannya, rakyatnya tertib dan tidak berani melanggar peraturan dan kewajiban yang dikeluarkan oleh kerajaan. Kerajaan-kerajaan lain pun menjadi segan ketika ingin menyerang kerajaan Kalingga.

Pada masa pemerintahan Ratu Shima, rakyat kerajaan Kalingga hidup dengan makmur dan damai (Sudirman, 2014, p. 75). Dengan kepemimpinannya kerajaan Kalingga mencapai masa kejayaannya, kerajaan Kalingga kuat dalam aspek sosial dan sektor perdagangan, terutama antara Jawa dan negeri Cina (Erlangga dan Nelsusmena, 2022, p. 28). Agama Buddha dan Hindu berkembang dengan baik pada masa pemerintahannya, karena terdapat banyak pendeta yang menjalani hubungan baik dengan negeri Cina. Sehingga terjadi sebuah perbauran serta pertukaran antara kerajaan-kerajaan tersebut. Ratu Shima juga mengadopsi sistem perairan untuk pertanian dari kerajaan kakak mertuanya untuk kerajaannya sendiri yang dinamai “Subak”. Catatan dinasti Tang juga mengungkapkan bahwa komposisi kerajaan Kalingga berupa emas, perak, tempurung penyu, cula dan gading. Catatan dinasti Tang ini juga mencatat bahwa kerajaan Kalingga, dibawah pemerintahan Ratu Shima, merupakan kerajaan pertama yang tercatat untuk memiliki mandala di nusantara.

Kisah Ratu Shima yang paling dikenal merupakan sebuah cerita mengenai sebuah kantong emas. Kartodirjo dan Gustami (2004, p. 85) menceritakan mengenai kisah kantong berisi emas yang ditaruh ditengah

jalan wilayah kerajaan Kalingga. Kantong tersebut sengaja ditaruh oleh seorang raja Arab yang mendengar mengenai ketegasan dan keadilan Ratu Shima. Ia tertarik akan kerajaan Kalingga yang dipuji sebagai kerajaan yang tertib dan tentram, hingga ia memutuskan untuk menguji kepemimpinan Ratu Shima serta ketaatan kerajaan Kalingga. Selama tiga tahun, kantong emas tersebut tidak pernah dipegang oleh siapapun dan tetap ditempatnya di tengah jalan kerajaan Kalingga. Namun suatu hari, putra mahkota dengan tidak sengaja menyenggol kantong tersebut dengan kakinya. Penjaga yang berada bersamanya pada saat itu dengan enggan langsung melaporkannya kepada sang ratu. Ketika mendengar berita ini, Ratu Shima marah besar hingga menginginkan darah dagingnya sendiri untuk divonis mati. Namun, dewan-dewan serta rakyat kerajaan meminta agar Ratu Shima mengampuni sang putra mahkota. Mendengar itu, sang ratu meringankan hukumannya kepada putra mahkota dengan memotong kakinya saja. Tetapi, dewan-dewan tersebut masih tidak setuju dengan keputusan tersebut. Maka Ratu Shima memutuskan hukuman terakhir untuk sang putra mahkota. Yaitu untuk memotong jari kaki yang menyentuh kantong emas tersebut. Mendengar berita ini, raja Arab yang menaruh kantong emas tersebut semakin takjub akan ketegasan Ratu Shima dan ketaatan kerajaan Kalingga. Sehingga niat awalnya yang ingin menyerang kerajaan Kalingga hilang sepenuhnya karena segan dan tidak berani menyerang Ratu Shima.

### **2.2.2 Sosial dan Budaya Kerajaan Kalingga**

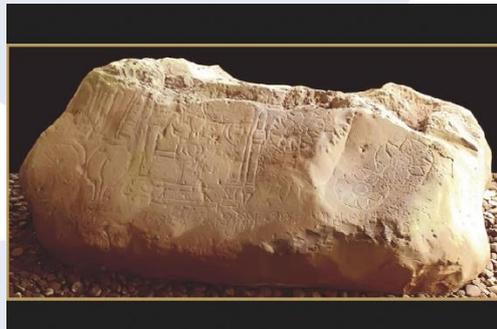
Rakyat kerajaan Kalingga yang dipimpin oleh Ratu Shima hidup dengan damai dan tentram. Mereka mengikuti peraturan yang diberikan oleh kerajaan, dan akan segera melapor jika ada sebuah kejadian atau masalah. Menurut berita dinasti Tang dan catatan I-Tsing, ibu kota kerajaan Kalingga dikelilingi oleh tembok yang terbuat dari kayu runcing. Raja kerajaan Kalingga tinggal di sebuah bangunan besar bertingkat dengan atap yang terbuat dari daun palem, dan singgasana sang raja terbuat dari gading. Penduduk kerajaan Kalingga ternyata pandai membuat minuman keras

dengan menggunakan bunga kelapa, dan sangat digemari oleh para lelaki. Daerah kekuasaan Kalingga banyak menghasilkan kulit penyu, emas, perak, cula badak, dan gading gajah. Dalam catatan I-Tsing (tahun 664 atau 665M), kerajaan Kalingga pada abad ke-7 disebut sebagai salah satu pusat pengetahuan untuk agama Buddha Hinayana.

### 2.2.3 Peninggalan Kerajaan Kalingga

Kerajaan Kalingga hanya memiliki beberapa peninggalan bersejarah. Hal ini dikarenakan orang-orang pada masa itu masih belum memiliki kebiasaan untuk mencatat kejadian-kejadian. Sehingga sumber sejarah dan peninggalan sejarah kurang pada masa tersebut. Beberapa dari peninggalan kerajaan Kalingga adalah sebagai berikut.

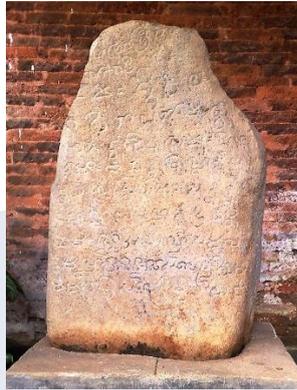
- Prasasti Tukmas



Gambar 2.26 Prasasti Tukmas  
Sumber: <https://asset.kompas.com/crops...>

Prasasti ini ditemukan di lereng gunung Merapi, tepatnya di dusun Dakawu, Magelang, Jawa Tengah. Prasasti ini ditulis menggunakan huruf Pallawa yang berbahasa Sanskerta. Prasasti ini membahas mengenai sungai mengalir yang berasal dari sumber mata air yang bersih dan jernih, sungai tersebut disamakan dengan sebuah sungai dari India, sungai Gangga.

- Prasasti Sojomerto



Gambar 2.27 Prasasti Sojomerto  
Sumber: <https://idsejarah.net/wp-content...>

Prasasti Sojomerto ini ditemukan di desa Sojomerto dari kecamatan Raban, Jawa Tengah. Dengan menggunakan aksara Kawi, dan berbahasa melayu kuno, prasasti ini berisi tentang keluarga tokoh utamanya Dapunta Selendra. Menurut Prof. Drs. Boechari, tokoh-tokoh tersebut merupakan asal-usul dari keturunan Wangsa Sailendra dari kerajaan Mataram Hindu.

- Candi Angin



Gambar 2.28 Candi Angin  
Sumber: <https://idsejarah.net/wp-content...>

Candi ini berlokasi di desa Tempur, kabupaten Jepara. Nama candi ini berasal dari letaknya yang tinggi, namun tidak runtuh walaupun terkena angin. Sehingga dinamakan sebagai candi Angin.

Menurut penelitian, candi Angin dianggap lebih tua jika dibandingkan dengan candi Borobudur.

- Candi Bubrah



Gambar 2.29 Candi Bubrah  
Sumber: <https://storage.googleapis.com...>

Candi Bubrah juga ditemukan di desa Tempur, Jawa Tengah. Kata “Bubrah” berasal dari bahasa Jawa yang artinya rusak, candi ini dinamai Bubrah karena kondisi candi ini sudah rusak ketika pertama kali ditemukan. Candi ini didirikan pada abad ke Sembilan pada zaman kerajaan Mataram Kuno.

### **2.3 Pentingnya Pelajaran Sejarah Untuk Pembangunan Karakter**

Menurut Suryana, Hasdikurniati, Harmayanti, dan Harto, masa remaja merupakan fase transisi dari anak-anak menjadi dewasa, tubuh mereka akan tampak “dewasa”, namun mereka masih belum dapat bersikap kedewasaan (2022, p. 1917). Pembentukan kepribadian terus berjalan seiring manusia bertumbuh besar, tetapi mereka akan mencapai puncaknya pada masa remaja. Karena pada masa ini, remaja sedang mencari penegasan diri untuk pembentukan kepribadian mereka. Oleh karena itu, pendidikan sangat dibutuhkan untuk memodifikasi kepribadian peserta didik agar dapat lebih mengendalikan diri, memiliki kepribadian, peningkatan kecerdasan, memiliki karakter yang baik, dan memiliki keterampilan yang dapat ia gunakan di masa yang akan mendatang.

### **2.3.1 Perkembangan Intelektual**

Menurut Jean Piaget, remaja akan mengalami sebuah fase operasional formal sebagai langkah terakhir untuk perkembangan kognitif (Suryana et al., 2022, p. 1920). Tiga faktor signifikan yang mempengaruhi remaja dalam perkembangan berpikir formal operasional adalah: Remaja mulai memikirkan adanya kemungkinan, remaja sudah mampu berpikir secara ilmiah dengan tahapannya, perumusan dan batasan masalah, menyusun hipotesis, mengumpulkan dan mengolah data, serta menarik kesimpulan, remaja juga sudah mampu menggabungkan konsep dan abstrak yang kompleks menjadi kesatuan yang logis (Syaodih, 2003).

### **2.3.2 Perkembangan Emosional**

Pada masa perkembangan, seorang remaja akan mengalami perubahan pada emosionalitas mereka karena perubahan lingkungan, sehingga berhubungan dengan perubahan tubuh mereka juga (Suryana et al., 2022, p. 1923). Perubahan emosi ini dapat menantang remaja itu sendiri dan orang dewasa yang ada di sekitarnya. Karena perasaan intens yang berkejang dari perkembangan mereka membantu mereka untuk perlahan menemukan identitas mereka. Maka dari itu, remaja akan menggunakan reaksi orang di sekitarnya untuk mempelajari dan memilih tindakan yang dapat dia ambil dalam sebuah situasi.

### **2.3.3 Perkembangan Sosial**

Menyesuaikan diri dengan lingkungan di sekitarnya merupakan aspek paling menantang bagi pertumbuhan remaja (Suryana et al., 2022, p. 1924). Remaja harus mencoba untuk menyesuaikan diri ke dalam kelompok sebaya, perilaku sosial, dan pengelompokan sosial baru yang lain. Maka dari itu, remaja harus dapat menilai dengan baik hubungan yang mereka jalankan. Seperti

dalam persahabatan, dukungan dan penolakan sosial, serta pemilihan pemimpin. Remaja akan semakin percaya diri ketika mereka diterima oleh sebuah kelompok, dan akan merasa tersakiti ketika ditolak oleh mereka.

#### **2.3.4 Perkembangan Moral**

Moral merupakan pengendalian dalam bertindak dan berperilaku yang sesuai dengan nilai kehidupan dan standar masyarakat (Suryana et al., 2022, p. 1925). Oleh karena itu, perkembangan moral remaja pada masa ini digunakan untuk mengajarkan mereka mengenai apa yang baik, buruk, benar, dan yang salah dalam sebuah lingkungan. Sehingga remaja dapat membentuk perilaku tanpa harus didorong dan diancam dengan hukuman seperti anak-anak.

#### **2.3.5 Perkembangan Karakter**

Pada masa remaja, pendidikan karakter melalui peajaran sejarah dilakukan sebagai upaya pemahaman dan peneguhan nilai-nilai nasionalisme, kepemimpinan, keadilan, dan lain-lain. Melalui cerita sejarah yang telah diturun-temurunkan, remaja diharapkan untuk mempelajari dan memahami nilai-nilai yang ada pada cerita tersebut dan mengimplementasikannya ke dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, sejarah dapat memberikan gambaran kehidupan serta menunjukkan nilai-nilai penting yang dapat digunakan sebagai ukuran dalam bertindak (Susanto, 2014, p. 31).

### **2.4 Penelitian yang Relevan**

Dalam perancangan *visual novel* mengenai Ratu Shima, penulis menemukan beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan topik yang dibahas. Maka untuk memperkuat landasan penelitian yang dibuat dan menunjukkan kebaruan dari penelitian yang dibuat, penulis akan mengulas beberapa penelitian tersebut karena telah berkontribusi secara signifikan terhadap topik Ratu Shima dari

kerajaan Kalingga. Penelitian-penelitian ini akan dianalisis terhadap kesesuaiannya dengan tujuan penelitian yang dibuat, metodologi, serta hasil temuannya.

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1.	Pengembangan Komik Digital Cerita Rakyat Ratu Shima Bermuatan Nilai-Nilai Karakter	Tika Rizka Maylani	Penelitian ini membahas mengenai perancangan sebuah komik digital mengenai Ratu Shima yang bertujuan untuk menanam nilai-nilai penting untuk membangun karakter anak-anak.	- <i>Output</i> berupa komik digital sehingga mudah diakses oleh orang tua dan anak. - Menggunakan bahasa yang mudah untuk target audiens anak-anak. - Menggunakan <i>visual style</i> yang mudah untuk diidentifikasi sehingga tidak membingungkan untuk anak-anak. - Nilai-nilai karakter dengan mudah dapat ditangkap.
2.	<i>Visual novel</i> Kisah Ratu Tribhuwana	Ni Nyoman Ramadani Theresena,	Penelitian ini membahas mengenai	- Memiliki banyak fitur settings dan

	Wijayatunggadewi Berbasis Multimedia	Gede Harsemadi, Gede Nika Wirawan	perancangan <i>visual novel</i> sebagai sarana edukatif dan hiburan untuk meningkatkan ketertarikan masyarakat terhadap kisah ratu Tribhuwana,	save log untuk pemain. - <i>Gameplay</i> dan UI simple, namun bekerja dengan efektif.
3.	Perancangan Komik Berlatar Belakang Kerajaan Majapahit untuk Menggugah Minat Remaja Terhadap Warisan Budaya Indonesia	Listirani, Bambang Mardiono S.Sn. M. Sn., Adiel Yuwono S.Sn	Penelitian ini membahas mengenai perancangan komik sebagai sarana hiburan untuk meningkatkan minat dan kepedulian remaja hingga dewasa muda terhadap warisan budaya Indonesia.	- Memiliki tema yang menarik yaitu historical fiction dimana 3 tokoh utama terlempar ke masa kerajaan Majapahit. - Visual style untuk komik ini bagus dan mengikuti selera target audiens berumur 13-21 tahun.

Berdasarkan temuan dari penelitian terdahulu, kebaruan yang akan di implementasikan ke dalam perancangan *visual novel* melingkupi *game* yang mudah untuk diakses, penggunaan bahasa dan *visual style* yang sesuai untuk target audiens, serta moral cerita yang mudah ditangkap secara tersirat. *Visual novel* yang dibuat tidak hanya dijadikan sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai alat edukatif untuk mendorong pelajar untuk memahami kisah Ratu Shima dan moral penting yang dapat digunakan pada kehidupan. *Visual novel* yang dirancang juga harus dapat digunakan secara mudah bagi penggunanya.

