

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 *Visual Novel*

Menurut Janelynn Camingue dan rekan-rekannya dalam artikel *What is a Visual Novel?* (2021), *visual novel* merupakan genre permainan naratif interaktif yang mengutamakan penggunaan teks, gambar statis, suara, dan musik untuk menyampaikan sebuah cerita secara imersif. Dalam *visual novel*, pemain berperan aktif dengan membuat pilihan-pilihan dialog atau tindakan yang memengaruhi jalannya cerita serta menentukan berbagai kemungkinan akhir dari narasi tersebut. Elemen-elemen penting yang membedakan *visual novel* dari jenis permainan lain adalah narasi teks yang membentuk alur cerita, ilustrasi karakter dan latar yang membantu menciptakan suasana, serta suara dan musik latar yang meningkatkan pengalaman imersi pemain. Interaktivitas dalam bentuk pilihan yang diambil pemain menjadi kunci utama yang memungkinkan cerita berkembang secara dinamis dan personal.

2.1.1 Tipe-tipe *Visual Novel*

Berikut penjelasan tiap tipe *visual novel* menurut klasifikasi populer yang dibahas oleh Robert Ciesla (2019).

1. Nakige (*Crying Game*)

Nakige adalah subgenre *visual novel* yang bertujuan menggugah emosi pemain hingga membuat mereka menangis. Cerita dalam tipe ini biasanya dimulai dengan suasana ringan dan penuh kehangatan, namun seiring waktu berkembang menjadi penuh konflik emosional, tragedi, dan penderitaan. Tokoh-tokoh dalam cerita biasanya memiliki latar belakang yang menyentuh, seperti trauma masa kecil, penyakit, atau hubungan yang rumit.

Tujuan utama dari nakige bukan sekadar menghibur, tetapi juga menciptakan pengalaman emosional yang mendalam dan menyentuh

hati. Genre ini kerap digunakan untuk menyampaikan pesan moral, kehidupan, dan kasih sayang. Contoh terkenal dari genre ini termasuk *Clannad* dan *Air*, yang berhasil menciptakan ikatan emosional kuat antara pemain dan karakter.

2. *Dating Sim*

Visual novel jenis *dating sim* berfokus pada pengembangan hubungan romantis antara karakter utama dan beberapa karakter lain. Pemain biasanya memainkan seorang tokoh yang memiliki kesempatan untuk menjalin hubungan dengan berbagai karakter berdasarkan pilihan yang diambil selama cerita. Setiap pilihan dapat membuka cabang cerita yang berbeda dan berakhir pada berbagai “*ending*” yang menggambarkan keberhasilan atau kegagalan hubungan.

Meskipun tampak ringan, *dating sim* sering menyentuh tema kompleks seperti komitmen, kepercayaan, dan pengorbanan. Karakter dalam genre ini biasanya dirancang dengan kepribadian yang unik dan latar belakang yang beragam untuk menarik berbagai tipe pemain. *Visual novel* populer seperti *Tokimeki Memorial* atau *Hatoful Boyfriend* adalah contoh dari genre ini.

3. *Horror*

Visual novel horor menghadirkan cerita yang menegangkan, misterius, dan sering kali penuh adegan mengejutkan atau disturbing. Cerita dalam genre ini biasanya dibangun dengan atmosfer gelap dan menekan, serta memanfaatkan *suspense* untuk menciptakan ketegangan. Unsur supernatural, psikologis, atau gore juga sering digunakan untuk meningkatkan rasa takut.

Horror *visual novel* seperti *Saya no Uta* atau *The Letter* menyajikan pengalaman bermain yang menakutkan tetapi juga memikat secara naratif. Pemain didorong untuk terus maju dalam cerita meskipun

suasana tidak nyaman atau menyeramkan, menciptakan dinamika emosional yang unik dibandingkan genre lain.

4. *Mystery/Detective*

Genre *mystery* atau detektif menempatkan pemain sebagai penyelidik, detektif, atau karakter yang harus memecahkan suatu misteri. Fokus utama genre ini adalah pemecahan teka-teki, pengumpulan petunjuk, dan pengambilan keputusan berdasarkan logika serta observasi. Cerita sering dipenuhi twist yang tak terduga dan mendorong pemain berpikir kritis. *Visual novel* dalam kategori ini, seperti Phoenix Wright: Ace Attorney dan Danganronpa, berhasil memadukan cerita interaktif dengan mekanik *gameplay* yang menantang. Pemain tidak hanya menikmati narasi, tetapi juga terlibat aktif dalam proses deduksi dan pencarian kebenaran.

5. *Science Fiction* (Fiksi Ilmiah)

Tipe ini mengeksplorasi tema seperti perjalanan waktu, teknologi canggih, kecerdasan buatan, dan dunia alternatif. Cerita biasanya berlatar masa depan atau dunia paralel, dan sering menggabungkan pertanyaan filosofis tentang realitas, identitas, dan takdir. *Steins;Gate* dan *Ever17* adalah contoh *visual novel* fiksi ilmiah yang menggunakan konsep ilmiah sebagai inti naratif. Selain menampilkan teori sains dan imajinasi teknologi, genre ini juga menyajikan karakter yang kompleks dan konflik batin yang mendalam, menjadikannya sangat menarik bagi pemain yang menyukai cerita yang “berat” dan penuh intrik.

6. *Fantasy*

Visual novel bergenre *fantasy* membawa pemain ke dunia yang penuh dengan keajaiban, makhluk mitologis, sihir, dan sistem dunia yang berbeda dari kenyataan. Cerita biasanya melibatkan konflik epik, petualangan, dan pengembangan karakter yang signifikan. Genre ini menawarkan pelarian dari dunia nyata dan sangat cocok bagi pemain yang menyukai kisah heroik atau petualangan besar. Contohnya seperti

Fate/stay night dan *Umineko no Naku Koro ni*, yang menyajikan dunia kompleks dengan sistem kekuatan dan latar cerita yang mendalam. Selain dunia dan mekanika fiksi, *fantasy* visual novel juga menyelipkan tema seperti pengorbanan, keberanian, dan moralitas.

2.1.2 CG Scene

Scene merupakan bagian dari keseluruhan cerita yang menyajikan visual tertentu untuk menggambarkan situasi yang sedang berlangsung dalam narasi. *Scene* memuat informasi tentang kondisi yang terjadi dan penggunaan warna dalam *scene* dapat memberikan efek psikologis kepada penonton, memungkinkan mereka merasakan emosi yang dialami karakter (Wahyuni & Heryanto, 2022). Selain itu, *scene* juga memperlihatkan sudut pandang karakter guna membantu pemain memahami dan menentukan perspektif tertentu. Suatu *scene* dianggap berhasil apabila memiliki keterkaitan yang kuat antara jalan cerita dan karakter, sehingga mampu memberikan rasa puas atau ketidakpuasan setelah adegan tersebut selesai. Dalam *visual novel*, *scene* memiliki peran penting untuk menyampaikan atmosfer cerita. Umumnya, *scene* juga disertai *CGs* (*Computer Graphics*) berupa ilustrasi *fullscreen* yang menggambarkan momen penting dalam cerita. *CGs* berfungsi sebagai penanda perkembangan alur dan menyoroti kejadian kunci dalam narasi.



Gambar 2.1 Rin Taking Riki Hand

Sumber: <https://forums.fuwanovel.moe/topic/10944-some-questions-about-cgs/>

2.1.3 Kelebihan *Visual Novel*

Dialog naratif dalam game *visual novel* berperan dalam meningkatkan keterlibatan pemain serta menyampaikan informasi dan pengetahuan dasar terkait isi permainan secara langsung selama permainan berlangsung. Misalnya, pada game dengan tema sejarah, narasi yang disajikan akan membahas topik sejarah yang relevan sebagai acuan. Jenis game dengan pendekatan naratif ini sering diidentikkan dengan *visual novel* karena kontennya didominasi oleh cerita, disertai dengan gambar statis yang berubah mengikuti alur narasi (Eka, 2024). *Visual novel* biasanya mengandung porsi narasi yang lebih besar untuk menyampaikan alur cerita secara lebih mendalam (Naratama et al., 2023). Dengan keunggulan tersebut, *visual novel* dapat menjadi media yang efektif bagi Gen Z dalam memahami cerita melalui interaksi dengan karakter dan narasi, di mana ilustrasi membantu menggambarkan situasi yang sedang terjadi dalam permainan.

2.1.4 Elemen *Visual Novel*

Visual novel terdiri dari dua elemen utama, yaitu visual dan naratif. Dalam aspek naratif, cerita dapat dikembangkan melalui pendekatan multi-perspektif, alur bercabang, kejutan dalam plot, penggabungan unsur realitas dan dunia gaib, serta kombinasi antara unsur domestik dan mitologi untuk menciptakan pengalaman cerita yang menarik (Calavaro, 2009). Narasi dalam *visual novel* sering kali disebut sebagai *Choose Your Own Adventure*, di mana pemain menentukan arah cerita berdasarkan pilihan-pilihan yang mereka ambil (Nainggolan, 2021).

Sementara itu, *Visual Character Design* mengacu pada rancangan tampilan dan karakteristik visual yang mencerminkan kepribadian, sikap, perilaku, dan estetika dari karakter tertentu (Wall, 2022). Adapun *Visual Narrative* adalah bentuk penyampaian cerita atau informasi melalui media visual seperti ilustrasi dan gambar (Nabilah, 2023).

Dalam elemen visual, kemampuan yang diambil dari disiplin desain komunikasi visual mencakup tiga aspek utama: gaya visual (*Visual Styles*),

desain karakter visual, dan naratif visual (Pratama et al., 2018). *Visual Styles* sendiri merupakan ciri khas visual dari seorang kreator yang mampu menyampaikan pesan dan membangun kesan yang kuat kepada audiens (Piree, 2024).

2.2 User Experience

Dalam buku “2022 Guide to UX/UI Design In 45 Minutes For Beginners” (Gingerich, 2022.). *User Experience* membantu desainer untuk merancang media dengan mempertimbangkan pengalaman *user*, terdapat dua tugas kewajiban bagi *UX designer* sebagai berikut:

1. Pemahaman User yang Merupakan Target Audiens

UX Designer bertugas dalam memahami kebutuhan dari target audiens dan memastikan bahwa produk yang dirancang sesuai dengan kebutuhan.

2. UX Design Memerlukan Kedisiplinan dan Konsistensi

Oleh karena itu *UX designer* dapat mengembangkan media perancangan, termasuk dari penelitian suatu produk, ide, perancangan *prototype*, dan *testing*. Dari kedua kewajiban di atas, adanya beberapa tugas yang sering dilaksanakan oleh *UX Designer* sebagai berikut:

a. Pahami Target Audiens Sebagai Media User

Dalam mengamati target audiens, *UX Designer* biasanya melakukan penelitian yang mendalam. Adanya empati merupakan kemampuan penting yang harus dimiliki oleh *UX designer* dalam memahami ungkapan dari keinginan dari orang-orang yang merupakan target segmentasi, agar dapat mengembangkan produk dengan sesuai.

b. Menyusun Pendekatan Desain

Setelah melakukan penelitian, pendekatan desain *UX* yaitu pahami tujuan suatu produk media dan menjelaskan rute-rute yang relevan. Untuk melakukan rute-rute yang relevan dengan merancang *Architecture Information* yang berisi alur-alur untuk menggambarkan user navigasi ke laman ke laman.

c. Memeriksa *Interface Design* berdasarkan *UX Research*

Sebagai *UX designer*, hal-hal seperti pola interaksi, preferensi secara pribadi, dan *UI shortcuts* termasuk dalam mempelajari aspek-aspek interaksi.

d. Pembuatan *Wireframe* dan *Prototype*

Pengembangan *wireframing* atau prototipe sering digunakan sebagai alat *UX designer* untuk menyampaikan ide mereka kepada tim *UI designer*.

e. *UX Designer* Akan Selalu Terlibat dalam Implementasi Suatu Produk

Dalam memastikan bahwa desain produk sejalan dengan perencanaannya, *UX designer* dengan *UI designer* saling melakukan komunikasi antar anggota tim.

2.3 User Interface (UI)

Peran *UI Interface* menyampaikan fungsi *user interface* yang difokuskan pada tampilan visual data. Untuk mengembangkan interface yang mempunyai tampilan dan terkesan bagus, *UI designer* memerlukan kemampuan desain grafis. User flow dan wireframe untuk setiap laman dirancang oleh *UX designer* untuk kerangka desain (h.12), biasanya akan diubah menjadi sesuatu yang menarik secara visual oleh *UI designer*. Oleh karena itu, ada pentingnya mengenai karakteristik desainer yang baik sebagai berikut:

1. *UI Designer* sebagai *Problem Solver*

Seorang *UI designer* harus mempersiapkan dirinya untuk menyampaikan upaya yang cukup dalam pengembangan solusi desain yang sesuai. Mereka selalu menangani masalah tertentu dalam mendesain produk.

2. Pelaksanaan Analisis Kompetitor

UI Designer harus memahami dan melakukan analisis kompetitor terhadap segi desain, kelemahan, keuntungan, sesuatu yang ikonik terhadap produk yang akan diciptakan.

3. Komunikasi dengan Pihak *UX Designer*.

UI designer selalu berkerja sama dengan *UX designer* untuk penyesuaian kelengkapan teknis pada tampilan produk. Oleh karena itu, adanya komunikasi dapat mencapai tujuan hingga implementasi desain pada produk.

2.3.1 Prinsip *UI Design*

Mengutip dari buku *Designing Interface* (Tidwell et al., 2020) berikut beberapa prinsip *UI design* yang meliputi:

1. **Ikon**

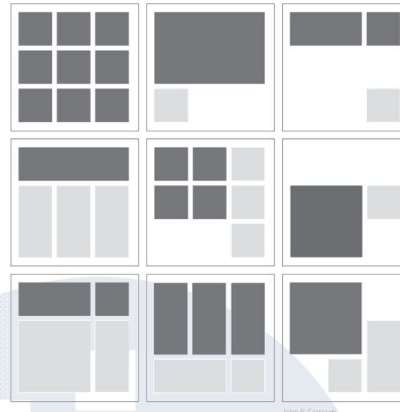
Ikon merupakan representasi grafis yang berfungsi sebagai penyampaian fungsi fitur tanpa menggunakan teks, biasanya ikon berbentuk ilustrasi minimalis atau simbol. Ikon yang baik untuk segala desain menggunakan gaya visual yang tetap konsisten dan sesuai dengan tema *UI design*.



Gambar 2.2 *Game Buttons Vectors & Illustrations*
Sumber: Freepik

2. **Grid**

Grid merupakan pola yang berbentuk garis-garis lurus dengan jarak yang bersamaan, kegunaan dari grid dapat memberikan panduan kepada *UI designer* dalam menyesuaikan tata letak untuk isi konten teks, gambar, ikon, dan sebagainya sehingga menciptakan konsistensi dan menyeimbangkan komposisi pada desain *interface* (h.361).



Gambar 2.3 *Grid Layout*
Sumber: *Grid Critter Launch*

3. *Typography*

Tujuan penggunaan tipografi dalam mendesain *UI design* agar *user* dapat membaca dan tidak melelahkan mata di media digital yang tidak hanya memiliki unsur elemen visual saja. Tipografi juga merupakan seni dalam pemilihan dan pengaturan pada huruf atau teks dalam segi *readigibility* (h. 428). Contoh penggunaan tipografi pada *visual novel* desain seperti logo, teks pada kotak dialog, dan sebagainya.



Gambar 2.4 *Deadplate Gameplay & Logo Honkai Star Rail*
Sumber: <https://racheldrawsthis.itch.io/dead-plate>

Tipografi memiliki beragam variasi yang bisa dikelompokkan menjadi *Old Style*, *Transitional*, *San Serif*, dan *Dekoratif*. Landa (2014) mengklasifikasikan jenis tipografi sebagai berikut:

a. *Old Style*

Merupakan jenis tulisan yang mendominasi industri percetakan selama 200 tahun. Jenis tipografi ini didasarkan dari proporsi tulisan roman. Contoh dari huruf serif jenis ini adalah Goudy, Garamond, dan Palatinc.



Gambar 2.5 Oldstyle

Sumber: <https://almaadin.wordpress.com/>

b. *Transitional*

Transitional pada huruf serif muncul pertama kali sekitar tahun 1692, jenis tulisan ini memiliki garis yang keras jika dibandingkan 19 dengan old style. Salah satu contoh dari huruf serif ini adalah Baskerville.

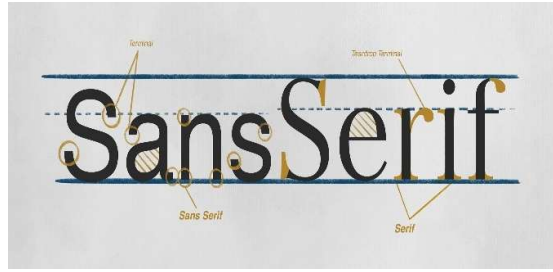
Baskerville

Gambar 2.6 Baskerville

Sumber: <https://ilovetypography.com/2007/09/23/baskerville>

c. *San Serif*

Jenis tulisan san serif ini tidak memiliki serif dalam tulisannya atau tidak memiliki kait pada ujung huruf, huruf san serif memiliki lebar dari garis yang seimbang. Contoh font ini adalah Futura, Gill Sans, dan Helvetica.

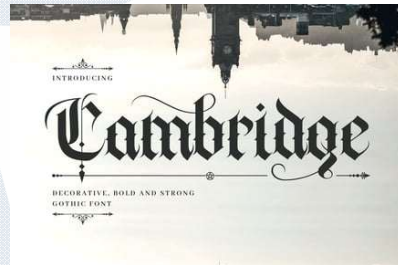


Gambar 2.7 Sans Serif

Sumber: sans-serif-vs-serif-font-which-should-you-use-and-when

d. Dekoratif

Jenis tulisan ini memiliki keunikan dan keistimewaan pada setiap jenis fontnya karena jenis font ini tidak memiliki ciri khas yang spesifik. Huruf ini merupakan pengembangan dari bentuk yang sudah ada hanya ditambahkan hiasan atau ornamen.



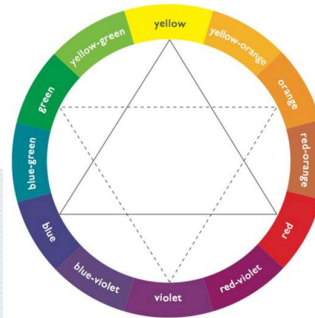
Gambar 2.8 Dekoratif

Sumber: <https://elements.envato.com/cambridge-bold-decorative>

2.3.2 Teori Warna

Menurut Landa (Landa, 2019), teori warna harus dipelajari oleh para desainer agar dapat menciptakan palet warna yang unik dan potensi warna untuk berkomunikasi melalui media desain. Terdapat roda warna pigmen yang sering digunakan oleh para desainer sebagai berikut:

1. Skema Warna

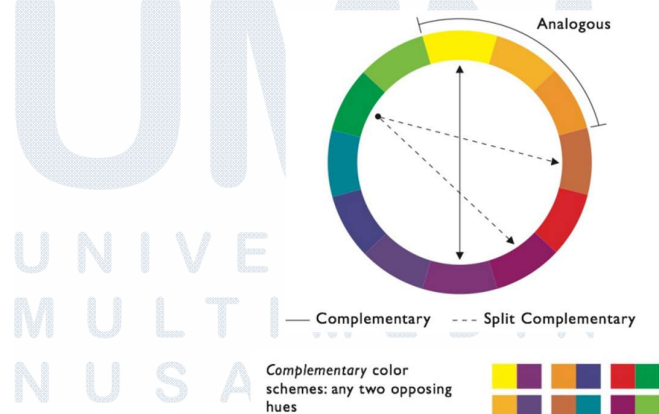


Gambar 2.9 *Color Wheel*
Sumber: Landa

Diagram warna berasal dari keharmonisan kombinasi warna berdasarkan dari rona warna *saturated* pada warna dasar. Skema warna terdapat beberapa macam sebagai berikut:

a. Warna Komplementari

Kumpulan warna yang berlawanan antar satu sama lain dalam *color wheel*. Dengan ini bisa menciptakan kontras yang menarik, contohnya seperti merah dengan hijau, biru dengan oranye, dan kuning dengan ungu

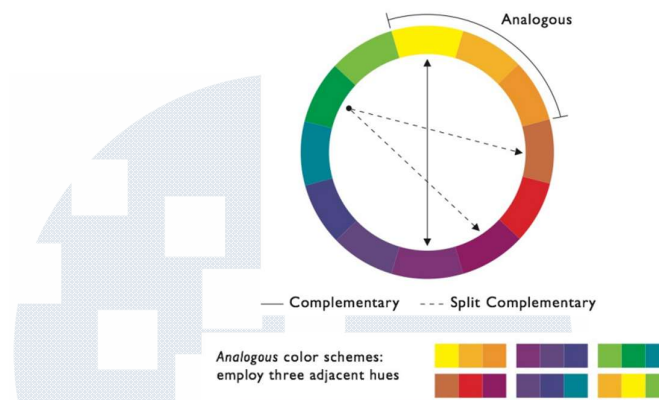


Gambar 2.10 *Color Wheel & Color Pallete Komplementari*
Sumber: Landa

b. Warna *Analogous*

Kumpulan warna yang berdekatan antar satu sama lain dalam *color wheel*. Penggunaan warna *analogous*

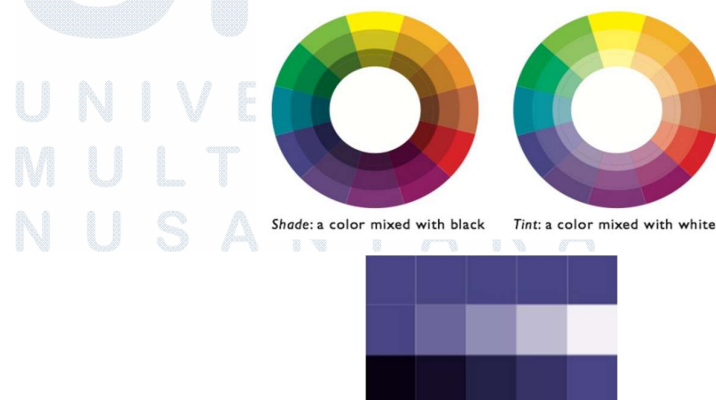
dapat menciptakan keharmonisan dan memberikan ketenangan serta kenyamanan dalam desain, contohnya seperti biru, biru dengan hijau, hijau dengan merah, merah dengan oranye, dan oranye.



Gambar 2.11 *Color Wheel & Color Pallete Analogous*
Sumber: Landa

c. Warna Monokrom

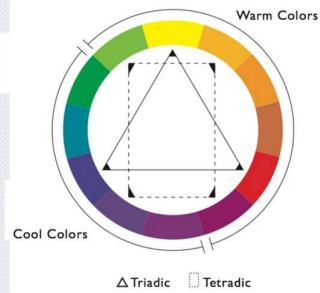
Kumpulan variasi satu warna dengan *value* yang berbeda seperti *tint*, *shade* dan *tone*. Contohnya mengambil warna biru, maka jika dijadikan warna palet monokon akan menjadi beberapa biru seperti biru kehitaman, biru tua, biru sedang, biru muda, hingga menjadi biru keputihan.



Gambar 2.12 *Color Wheel & Color Pallete Monokrom*
Sumber: Landa

d. Warna Hangat (*Warm Colors*)

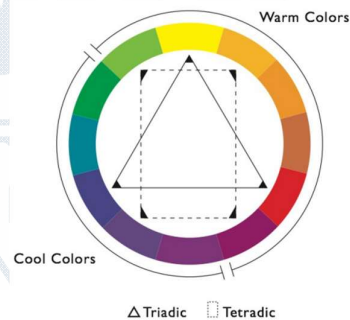
Kumpulan warna yang bernuansa merah, oranye, dan kuning. Warna hangat memberikan kesan kehangatan, semangat dan energi pada suatu desain.



Gambar 2.13 *Color Wheel & Color Pallete Warna Hangat*
Sumber: Landa

e. Warna Dingin (*Cold Colors*)

Kumpulan warna yang bernuansa biru, hijau, dan ungu. Warna dingin memberikan kesan perdamaian, profesional, dan ketenangan pada suatu desain.



Gambar 2. 14 *Color Wheel & Color Pallete Warna Dingin*
Sumber: Landa

Di buku berjudul “*The Little Book of Color*” (Haller, 2019) menjelaskan bagaimana penggunaan warna sebagai jalan kehidupan sesuai dengan warna yang kita pilih. Hal ini menunjukkan bahwa warna bisa dikaitkan dengan kenangan pribadi seseorang, kekuatan simbolismenya, memengaruhi pikiran seseorang, perasaan terdalam seseorang dan perilaku seseorang.

2. Psikologi Pada Warna

Di buku berjudul “*The Little Book of Color*” yang dirilis oleh Haller (2019), dijelaskan bahwa warna dapat menjadi panduan untuk jalan kehidupan sesuai dengan warna yang dipilih. Penjelasan ini mengindikasikan bahwa warna mempunyai keterkaitan dengan kekuatan simbolisme, pikiran seseorang, serta mampu memengaruhi cara berpikir, emosi terdalam, dan perilaku seseorang. Berikut merupakan psikologi dari warna-warna dan penjelasannya masing-masing.

a. Psikologi dari Warna Merah

Meskipun warna merah bukan warna yang paling menonjol, namun warna merah tampak lebih medekat dan menarik perhatian mata kita. Warna merah juga bukan warna yang berkesan lembut ataupun tenang, bisa ditunjukkan bahwa warna merah lebih sering digunakan sebagai warna pada tanda peringatan, kotak pos, lampu lalu lintas, dan berbagai media atau sarana yang menyampaikan peringatan dan kewaspadaan.

Pemaknaan dalam menggunakan warna merah bisa dikaitkan dengan sisi positif bisa seperti kehangatan, energik, keberanian dan gairah, Akan tetapi terdapat sisi negatif yang ditimbulkan oleh warna ini seperti kelelahan, agresif, kemarahan jika digunakan secara berlebihan.



Gambar 2.15 *Maintain The Quarantine Poster*
Sumber: Pinterest

b. Psikologi dari Warna Merah Muda (*pink*)

Warna merah muda bisa mengekspresikan rasa cinta yang penuh perhatian, kepedulian, dan empati. Warna ini tidak hanya diperuntukan kepada para wanita atau anak perempuan, namun bisa dimaknakan cinta yang penuh empati yang berlaku kepada laki-laki dan bisa diekspresikan dengan kasih sayang kepada pasangannya. Namun sebaliknya dengan pemaknaan yang negatif, warna merah muda dapat diartikan sebagai sesuatu yang lemah dan tidak berdaya.



Gambar 2.16 *Lilac Lily Jewelry*
Sumber: Pinterest

c. Psikologi dari Warna Kuning

Warna kuning merupakan warna yang dimaknakan paling positif karena sering diasosiasikan dengan matahari yang sedang bersinar sehingga bisa menjadi pemaknaan dari kesenangan dan bersemangat. Warna kuning bisa meningkatkan rasa ketidakpercayaan diri seseorang serta sering digunakan sebagai *color identity* untuk produk brand, contohnya McDonald's dengan penggunaan warna kuning pada logonya yang menyampaikan kesan ramah dan ceria kepada konsumennya. Kebanyakan dari toko-toko dengan warna ini bisa menstimulasi anak-anak menjadi lebih bahagia menjadi pelanggan suatu toko.



Gambar 2.17 *Cute & Adorable Illustration*
Sumber: Pinterest

d. Psikologi dari Warna Oranye

Warna oranye (jingga) merupakan warna yang gabungan dari warna merah dan warna kuning, yang berarti juga menggabungkan dua dari sifat primer psikologis berdasarkan warna merah dan warna kuning. Pemaknaan warna kuning pada penjelasan sebelumnya bisa mengomunikasikan kebahasaan, keceriaan, dan optimisme yang bisa satu frekuensi dengan warna merah

yang mengekspresikan energik, kekuatan dan kegembiraan. Ketika kedua warna tersebut dipadukan dapat menghasilkan warna yang hangat, ramah, energik, dan menyenangkan, sehingga warna ini mengekspresikan kesembronoan dan keceriaan yang bisa dihubungkan dengan *inner child* dari diri seseorang.



Gambar 2.18 *Orange Cameras*
Sumber: Pinterest

e. Psikologi dari Warna Coklat

Warna coklat merupakan warna yang berasal dari tanah dan kayu, dan bisa disebut sebagai penggabungan hitam dan oranye. Warna ini bisa membuat orang merasa tenang dan aman, pemaknaan dari warna ini juga bisa bersifat kokoh, dapat diandalkan dan keduniawi layaknya pohon yang kuat dan bisa diandalkan. Warna ini juga serius seperti warna hitam tetapi dengan penyampaian yang lebih lembut dan kalem karena coklat dapat bersifat mendukung, sedangkan hitam kurang dapat bersifat *friendly* dan justru terlihat menindas. Terkadang coklat bisa terlihat kusam, kurang humoris, dan membosankan, dampak warna ini bisa menjadi keras kepala dan kurang fleksibel.



Gambar 2.19 *Tea Pot Illustration Aesthetic*
Sumber: Pinterest

f. Psikologi dari Warna Biru

Warna dari laut dan langit adalah biru, warna biru merupakan warna favorit di dunia dari berbagai penelitian dan sering ada di sekelilingan orang-orang. Pemaknaan warna biru lebih mendasari sebagai warna primer psikologis dan memengaruhi orang secara mental. Sisi positifnya yaitu logika dan kejenihan dalam berpikir, nuansa dari warna biru yang lebih terang bisa diasosiasikan dengan ketenteraman, ketenangan, dan refleksi. Sedangkan pada sisi negatif dari warna biru bermakna sebagai orang-orang yang menyendiri, dingin, arogan, dan tidak peduli. Perlu diperhatikan jika menggunakan warna biru pada konteks tertentu, jika pemakaian warna biru dengan konteks yang tidak benar, maka kita perlu berwaspada terhadapnya. Contohnya pada warna biru pada stroberi bisa dianggap makanan tersebut beracun dan tidak aman dikonsumsi. Selain itu, orang-orang sering menggunakan warna biru pada kampanye yang bertujuan untuk mendorong orang-orang dalam mengambil risiko.



Gambar 2.20 *Blue Night Sky*
Sumber: Pinterest

g. Psikologi dari Warna Hijau

Ciri-ciri positif dari warna hijau yaitu orang merasa tenang dengan warna hijau yang sangat primitif. Dimana ada warna hijau bisa membayangkan kita menyatu dengan kehidupan, warna ini berada di spektrum bagian tengah dan memerlukan sedikit atau tidak ada penyesuaian untuk dapat melihat warna ini. Oleh karena itu, warna hijau mengartikan ketenangan, keseimbangan, dan harmoni. Namun terdapat sisi negatif dari warna hijau, pemakaian warna hijau akan menyebabkan bosan dan perasaan yang mandek. Warna hijau juga menunjukkan pembusukan dan beracun seperti pada kentang yang terdapat titik-titik hijau.



Gambar 2.21 *Sleeping In The Forest*
Sumber: Pinterest

h. Psikologi dari Warna Ungu

Arti dari warna ungu menunjukkan kombinasi kekuatan, energi, dan berpaduan dari keteguhan merah dengan integritas dan kebenaran dari warna biru. Warna ini sering dikaitkan dengan kesadaran dan refleksi spiritual atau untuk bermeditasi. Warna ini adalah warna untuk kontemplasi dan pencarian kebenaran yang lebih tinggi. Di sisi lain warna ungu jika menggunakan warna ungu terlalu banyak atau salah, seseorang bisa menjadi terlalu introspektif dan merasa kehilangan dari dunia nyata. Menggunakan warna ungu yang salah dapat mengomunikasikan hal-hal yang murahan dan jahat lebih menonjol daripada warna-warna lainnya.

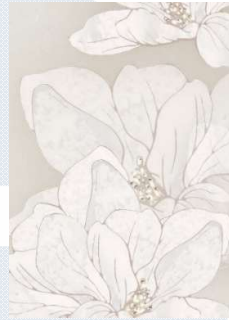


Gambar 2.22 *Witch Cat Pixel Art*
Sumber: Pinterest

i. Psikologi dari Warna Putih

Warna putih mengartikan kesempurnaan, murni, tidak ada yang cacat dan menyampaikan perdamaian dan ketenangan, kesederhanaan dan kejelasan. Warna ini dapat menjernihkan pikiran yang kacau balau dan memberikan rasa aman secara emosional. Di sisi negatif, putih juga bisa

dianggap dingin, arogan, dan steril. Dapat diartikan warna putih dapat mengisolasi dan menjauhkan diri sendiri. Warna putih dapat membantu menenangkan kebisingan, gangguan dan kekacauan dalam kehidupan modern, namun juga menyebabkan kesunyian.



Gambar 2.23 *Dream LED*
Sumber: Pinterest

j. Psikologi dari Warna Hitam

Hitam murni merupakan warna yang mempunyai berbagai ciri yang berbeda, sementara kebanyakan wanita tertarik pada keanggunan, kemewahan, dan kecanggihannya, hitam juga dapat menyampaikan otoritas serta menambah gravitas. Hitam menyerap semua cahaya dan tidak memantulkan apapun kembali, warna ini bisa menyampaikan aura misterius dan keamanan emosional dengan menciptakan pengalang pelindung. Ciri-ciri negatif pada warna hitam mengekspresikan sesuatu yang menakutkan, mengancam, dingin, tidak dapat didekati, dan terlalu serius. Hitam dapat terasa menyesakkan dan menimbulkan perasaan yang berat dan tertindas secara emosional.



Gambar 2. 24 *Black Cat In The Woods*
Sumber: Pinterest

2.3.3 Ilustrasi

Ilustrasi dari kata bahasa Latin *Illustrato* yang diartikan sebagai memberi penerangan, memperjelas atau diartikan merancang sesuatu tulisan lebih jelas dengan ilustrasi dalam KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia). Menurut Evelyn Ghozali (2020), ilustrasi pada umumnya merupakan salah satu contoh dari grafika selain teks, ukuran, dan jenis huruf pada sebuah sampul atau *cover*. Ilustrasi merupakan semua jenis dan bentuk karya yang diciptakan, dikreasikan, atau dituangkan oleh seseorang dengan teknik yang ditentukan, teknik-teknik dalam ilustrasi dapat berbentuk secara digital, manual, *mixed media*, dan sebagainya yang inovatif. Orang yang menciptakan ilustrasi disebut sebagai ilustrator, ilustrasi tentunya mempunyai beberapa teknik menggambar dan gaya visual sebagai berikut:

1. Teknik-Teknik Menggambar

Pada saat menggambar, terdapat teknik-teknik yang biasanya dilakukan oleh para ilustrasi sebagai berikut.

a. Tradisional

Teknik menggambar tradisional biasanya menggunakan alat manual seperti pensil, tinta, ataupun cat. Teknik ini merupakan teknik menggambar yang sudah lama dan masih cukup sering digunakan oleh para seniman. Teknik menggambar tradisional mencakup penggunaan pensil untuk sketsa, shading dan hatching untuk efek pencahayaan dan

arsiran, pewarnaan manual dengan media cat air, pastel, pensil warna, dan sebagainya.



Gambar 2.25 *Watercolor Anime Girl*
Sumber: Pinterest

b. Digital

Teknik menggambar digital tidak hanya sekedar meniru tradisional, melainkan mempunyai kelebihan seperti fleksibilitas dalam *editing* dan eksplorasi warna. Teknik ini sering menggunakan *layering* dimana menggunakan *layers* dalam *art software* (Photoshop, Procreate, Medibang, Paint Tool SAI, Clip Studio Paint) dengan perangkat drawing tablet, iPad, handphone, dan sebagainya. Di setiap *art software* mempunyai berbagai *art tool* yang meniru tekstur kuas secara digital. Teknik digital juga mempermudah dalam *shading* dan *blending* dengan cara menurunkan *opacity* dan membuat gradasi warna yang halus.



Gambar 2.26 *Random Zombie Girl*
Sumber: Pinterest

c. *Mixed Media*

Teknik ini merupakan pengabungan dari teknik tradisional dan teknik digital yang dapat menciptakan keunikan dalam ilustrasi. Ada beberapa cara untuk teknik ini seperti melakukan sketsa tradisional dengan pewarnaan digital dan kolase yang menggunakan foto dari sketsa tradisional atau foto lalu difinalisasi ke dalam *art software*.



Gambar 2.27 HGFE Poster
Sumber: Pinterest

2. *Art Style pada Visual Novel*

Visual novel identik dengan kesederhanaannya dan bahasa visualnya yang ikonik, *art style* mampu membangkitkan nostalgia dan tetap menyampaikan relevansi. (Nguyen, 2021) mengatakan terdapat jenis-jenis gaya visual untuk *visual novel* yang tetap digunakan hingga sekarang:

a. *Cartoon*

Art style cartoon menampilkan karakter dan environment dengan bentuk *exaggerating*, palet warna yang *vibrant*, dan *lineart* yang tegas. *Cartoon art style* memberikan kesan ceria dan mudah dikenali oleh anak-anak hingga orang dewasa.



Gambar 2.28 Cookie Run

Sumber: <https://www-devsisters-com/cookierun-kingdom>

b. *Stylized*

Penggunaan *stylized art style* bisa mencakup beberapa elemen seperti gaya visual kartun maupun realisme, genre fantasi, atau penggunaan warna, bentuk, dan tekstur yang lebih khas dan artistik.



Gambar 2.29 Hollow Knight

Sumber: https://store.steampowered.com/Hollow_Knight/

c. *Realism*

Art style ini hampir sama persis dengan yang di dunia nyata seperti *lightning* yang realistis, tekstur, dan karakter yang menyerupai dengan manusia asli.



Gambar 2.30 Mobile Legend Cover Bang Bang
Sumber: <https://www.carry1st.com/blog/mobile-legends-bang-bang/>

2.3.4 Digital Storytelling

Pada buku *Digital Storytelling Ed: A Creator's Guide to Interactive Entertainment* (Miller, n.d.), *Digital Storytelling* dalam hiburan interaktif sebagai penyampaian pesan yang paling efektif kepada orang dalam berimajinasi terutama untuk memproses materi *Digital storytelling* merupakan materi yang naratif yang menyampaikan melalui perangkat canggih berbasis digital. Ada beberapa *digital storytelling* berupa *video game*, *website*, aplikasi, sosial media, *virtual reality* dan sebagainya.

1. Ciri-ciri Narasi

- a. Media yang mencakup karakter dimana karakter tersebut yang dikendalikan oleh pengguna atau oleh computer, dan karakter sintesis dengan *Artificial Intelligence*.
- b. Interaktifitas pengguna mengendalikan atau memengaruhi aspek-aspek cerita
- c. Non-linier menjelaskan peristiwa atau adegan tidak terjadi dalam urutan yang tetap. Karakter tidak ditemui pada titik-titik tetap.
- d. Immersif yang menarik *user* ke dalam cerita.
- e. Media dapat dinavigasi oleh pengguna dapat membuat jalur mereka sendiri melalui cerita atau melalui *virtual environment*.

2. Interaktivitas dalam *Digital Storytelling*

Adanya jaringan alur cerita yang disebut sebagai *Nodes*, peran *nodes* merupakan kunci dalam pembuatan *digital storytelling* dan memiliki beragam macam sebagai berikut :

a. *Branching Scratch*

Branching structures tersusun dari berbagai konstruksi *if/then* yang saling berhubungan sesuai dengan jawaban pilihan user (h. 165). Pada model node ini terdapat keputusan yang diambil oleh user dapat memengaruhi banyak kemungkinan. Kekurangan model ini adalah cerita yang muncul dapat berubah setelah alur pertama yang memerlukan pengendalian yang baik.

b. *Critical Story Path*

Critical story path tersusun dari struktur narasi *linear* sehingga *user* harus melewati alur cerita yang sudah ditentukan untuk mendapatkan pengalaman dan akhir yang sesuai. Adanya kebebasan bagi *user* untuk berinteraksi dengan orang lain dalam model ini.

c. *Passenger Train Model*

Passenger Train Model memungkinkan pengguna melihat alur cerita secara bertahap. Ketika cerita selesai, pengguna dapat menemukan jalan kembali ke aktivitas yang ingin mereka ulangi. *Website* interaktif sering menggunakan model ini untuk membuat cerita singkat dengan animasi, audio, dan mini games sebagai daya tarik.

d. *Spaces to Explore*

Struktur "ruang untuk eksplorasi" memberikan kebebasan kepada pengguna untuk mengeksplorasi apa yang mereka suka, sehingga tidak ada cerita yang terlalu berat. Klien dapat membuat dan mengubah objek dengan batasan pada ruang.

e. *Modular Structure*

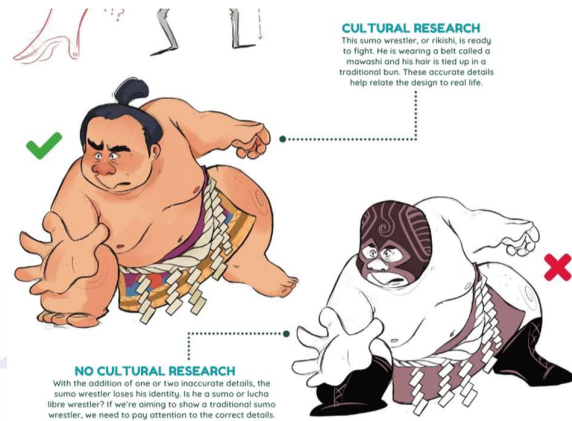
Modular structure biasanya dimulai dengan materi pengantar dan berfungsi sebagai pelatihan atau pembelajaran, terutama untuk anak-anak (hlm. 174). Non-interaktif, dimana pengguna dapat memilih modul yang mereka inginkan. Daya tarik struktur modular akan diakhiri dengan memberikan hadiah atau *reward* kepada pengguna yang berhasil menyelesaikan tugas.

2.3.5 *Character Design*

Berdasarkan pada buku *Fundamentals of Character Design* (Bishop, 2020), *character design* berperan sangat penting layaknya tulang punggung dalam cerita dalam hampir semua media (hal.8). Masing-masing dari mereka akan memainkan perannya dalam mendorong cerita lebih maju dan relevan. Tanpa adanya *character design* dalam sebuah cerita pada suatu media, maka cerita tersebut terlihat tidak bernyawa dan membosankan. Dalam merancang *character design* terdapat beberapa prinsip sebagai berikut:

1. Riset Karakter dalam Cerita

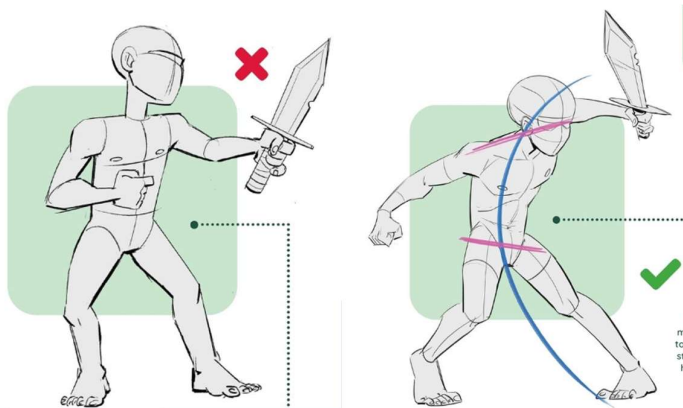
Setiap karakter justru mempunyai karakteristik berbeda sehingga orang-orang dapat mudah mengenali karakter tersebut secara spesifik. Penampilan mereka dapat membuat orang yang melihatnya sudah mengetahui peran karakter tersebut tanpa ditanyakan. Oleh karena itu, perancangan karakter harus berdasarkan dengan penelitian riset yang cukup dan menggunakan berbagai referensi dari sumber-sumber yang *credible* (Hal. 36). Tanpa adanya riset dan hanya langsung merancang karakter tersebut sesuai kemauan sendiri, maka karakter tersebut tidak terlihat mempunyai identitas dan keunikan yang spesifik.



Gambar 2.31 Perbedaan Dengan Menggunakan Riset dan Tidak
Sumber: *Fundamentals of Character Design*

2. Postur dan Gestur pada Karakter

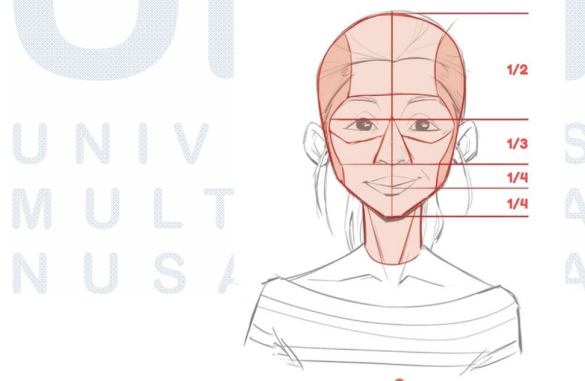
Dalam mendesain karakter tidak hanya sekedar menggunakan *shape*. Untuk lebih “menhidupkan” desain karakter tersebut, pentingnya memberikan postur dan gestur terhadap desain karakter. Penggunaan *Line of Action* adalah konsep penting bagi para *character designer*. Dengan menggunakan *Line of Action* (h.108), dapat membantu *character designer* dengan *imaginary line* lebih memahami dalam memberikan gerakan postur pada karakter tersebut. *Line of Action* biasanya menentukan sepanjang tulang belakang pada karakter atau arah gerakan anggota tubuh karakter yang ingin digambar, sehingga dapat menunjukkan seberapa dinamik postur dan memposisikan arah kaki serta lengan karakter. Dengan penggunaan *Line of Action*, akan membantu *character designer* membuat postur karakter secara optimal dan dapat menekankan *visual storytelling* lebih kuat lagi.



Gambar 2.32 Perbedaan *Before & After* Menggunakan *Line Of Action*
Sumber: *Fundamentals of Character Design*

3. Muka dan Ekspresi karakter

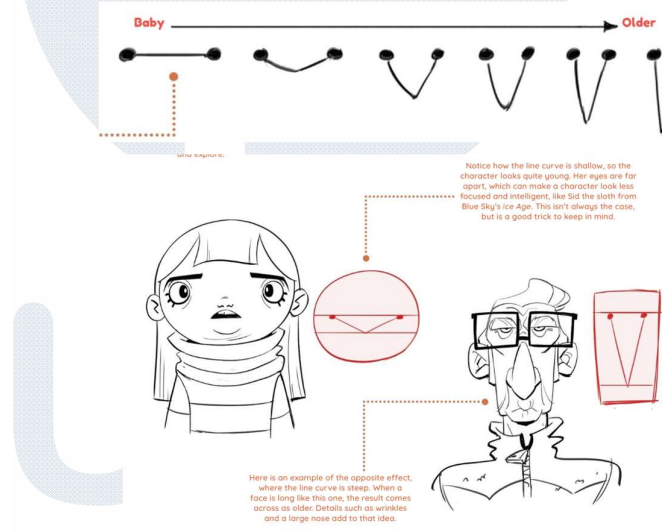
Setiap seniman mempunyai cara-cara sendiri dalam tahap proses menggambar, ada seorang seniman yang terampil langsung menggambar tanpa menggunakan garis bantuan dan mevisualisasikan dari imajinasi mereka. Namun penggunaan garis konstruksi dapat memastikan posisi detail bagian pada wajah termasuk mata, hidung, mulut, rambut dengan sesuai (h.154). Oleh karena itu, dapat menjadi konsisten dan rapi ketika menggambar wajah.



Gambar 2.33 *Constructing Line* Pada Wajah
Sumber: *Fundamentals of Character Design*

Pada teori *Visual Weight Marble*, ketika ingin menggambar muka karakter, desainer harus mempertimbangkan posisi fitur-fitur, jenis bentuk wajah, dan penggunaan bentuk yang kontras untuk wajah. Misalnya pada bagian hidung bisa berbentuk persegi panjang dan lebar hingga menutupi sebagian besar area wajah, untuk mevisualisasikan ekspresi karakter yang mempunyai kepribadian yang kaku.

Pada teori ini, dua titik saling berjejer mewakili mata dan garis mewakili penempatan posisi hidung (h. 158). Demikian, semakin datar garis hidup, maka wajah karakter akan terlihat semakin muda, dan sebaliknya yaitu semakin runcing ke bawah, maka muka karakter akan semakin terlihat tua.



Gambar 2.34 Penggunaan *Visual Weight Marble* untuk Fitur Wajah
Sumber: *Fundamentals of Character Design*

2.3.6 Background

Mengutip dari Anne Reid di Massive Entertainment pada buku *Dynamic Background In Video Games* (2024), *Background* digunakan untuk menunjukkan latar tempat dari gim yang sedang dimainkan. Sehingga penggunaan background dapat memberikan informasi terdapat karakter dengan lingkungannya secara visual yang bisa meningkatkan imersivitas

pada pemain, dan mendorong mereka dalam eksplorasi lebih lanjut dalam bermain sebuah gim, sehingga pemain secara tidak langsung merasakan imersif dalam dunia pada *visual novel*.



Gambar 2.35 *Background*
Sumber: *retro style games*

2.4 Cerita Rakyat

Cerita rakyat merupakan cerita yang lahir dan berkembang dari masyarakat tradisional yang disebarkan dalam bentuk relatif tetap dan di antara kolektif tertentu dari waktu yang cukup lama sebagai sarana untuk menyampaikan pesan moral (SA Kurniawan, 2019). Cerita rakyat juga sering menjadi sarana dalam mendidik anak-anak mengenai nilai-nilai moral yang tepat (Veronica, Bedjo, Kurniawan, 2015). Tidak ada penulis asli di setiap cerita rakyat, oleh karena itu cerita rakyat sendiri itu penyebarannya dari mulut ke mulut atau secara lisan, (Ghozali, h.4, 2023).

2.4.1 Jenis-jenis Cerita Rakyat

Cerita rakyat dibagi menjadi lima tipe yang terdiri dari mite, legenda, fabel, dongeng, sage. Berikut merupakan ketiga tipe cerita rakyat dengan penjelasannya.

a. Mite

Mite merupakan cerita prosa rakyat yang memiliki nilai bagi pembuatnya dan diasumsi sebagai kisah nyata. Cerita rakyat Mite berlatar di masa lalu atau di dunia dimensi yang lain, biasanya menampilkan tokoh dewa dewi atau makhluk setengah dewa

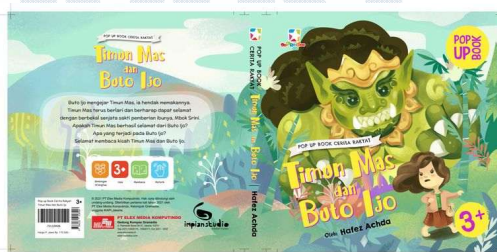
(Sulistiati, 2016). Contoh-contoh cerita rakyat aliran Mite adalah Jaka Tarub.



Gambar 2. 36 Jaka Tarub & Para Dewi
Sumber: Juliya Revina

b. Legenda

Legenda merupakan cerita prosa rakyat yang memiliki persamaan dengan mite karena dianggap pernah benar-benar terjadi, namun tidak ada keterkaitan dengan unsur kesuciannya saja. Tokoh fiktif dalam cerita legenda umumnya manusia, tetapi mereka kadang-kadang memiliki kekuatan luar biasa dan memiliki kekuatan dari makhluk ghaib. Cerita rakyat Legenda memiliki cukup banyak contoh-contohnya seperti Timus Mas.

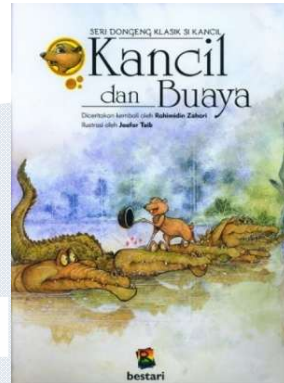


Gambar 2.37 Timun Mas & Buto Ijo
Sumber: Juliya Revina

c. Dongeng

Dongeng merupakan cerita rakyat yang bersifat tidak nyata atau fiktif, dongeng digunakan sebagai hiburan dan juga mengandung ajaran moral, adat, agama ataupun bisa berbentuk sindirin. Tokoh dalam cerita dongeng biasanya diperankan oleh

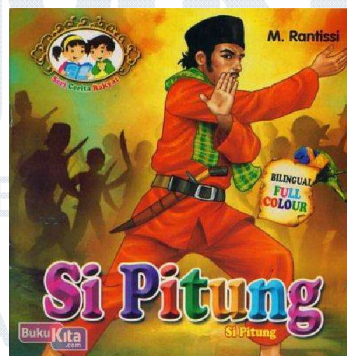
manusia biasa dan kadang-kadang hewan yang bertindak seperti manusia. Beberapa contoh dari cerita dongeng seperti cerita Kancil dan Buaya.



Gambar 2.38 Kancil & Buaya
Sumber: Juliya Revina

d. Sage

Sage merupakan jenis cerita rakyat yang menceritakan unsur sejarah, kepahlawanan, kesaktian, dan keajaiban seseorang tokoh-tokohnya. Di KBBI, sage sering dianggap sebagai saga. Beberapa contoh dari cerita rakyat Sage adalah Sabeni dari Tanah Abang, Mirah dari Marunda, si Pitung dan sebagainya.



Gambar 2.39 Si Pitung
Sumber: <https://bukukita.com>

2.4.2 Karakteristik Cerita Rakyat

Berdasarkan pada buku modul Bahasa Indonesia yang publikasi oleh Direktorat Jenderal PAUD (Sumiati, 2020), mengenai karakteristik cerita rakyat memiliki beberapa karakteristik antara lain:

1. Tradisional

Cerita rakyat bertujuan untuk mempertahankan kehidupan masyarakat pada zaman lampau atau adat istiadat pada cerita tersebut. Hal ini terdapat *cliché* dalam susunan karya cerita atau cara penyampaian cerita.

2. Pencipta Cerita Rakyat Bersifat Anonim

Cerita rakyat biasanya diciptakan oleh orang-orang yang tidak diketahui dengan jelas dari pencerita atau pengarang. Oleh karena itu cerita rakyat disampaikan dari mulut ke mulut, cerita rakyat bisa bersifat nyata maupun tidak nyata.

3. Mempunyai Pesan Moral

Setiap cerita rakyat mempunyai kegunaan dalam kehidupan sesama manusia dalam masyarakat. Dalam cerita rakyat dapat menyampaikan kegunaannya sebagai alat pelipur lara, alat pendidikan, protes sosial, dan protes keinginan yang terpendam (Mardi, h.20, 2024).

4. Bersifat Prologis

Prologis diartikan sebagai cerita rakyat mempunyai logika sendiri yang tidak sesuai dengan logika umum. Cerita rakyat dapat dikenal sebagai ciri seperti ini berlaku bagi cerita rakyat bersifat lisan dan sebagian yang lainnya (Mardi, h.20, 2024).

2.4.3 Sejarah Nyai Dasima

Berdasarkan buku Nyai Dasima yang ditulis kembali oleh Ardan SM (2006), Nyai Dasima adalah tokoh legendaris dalam cerita rakyat Betawi yang dikenal luas di Batavia (sekarang Jakarta) pada akhir abad ke-19. Ia merupakan seorang perempuan Indonesia, yang dalam versi tertentu

berasal dari Kuripan, Bogor. Pada masa kolonial, banyak perempuan pribumi yang menjadi "nyai", yaitu gundik atau istri tidak resmi bagi pria Eropa. Nyai Dasima menjadi nyai dari seorang pria Inggris bernama Edward William, seorang pedagang kaya yang tinggal di Batavia. Bersama Edward, Dasima hidup dalam kenyamanan dan kemewahan, bahkan dikisahkan mereka memiliki seorang anak perempuan bernama Nancy. Ia dihormati oleh masyarakat sekitar karena kekayaan, kecantikan, dan kebaikan hatinya.

Namun, kehidupan Nyai Dasima tidak lepas dari tekanan sosial. Ia dianggap telah "keluar dari agama" karena hidup dengan pria non-Muslim. Pandangan masyarakat terhadap nyai saat itu sangat negatif, mereka dipandang sebagai perempuan yang menjual kehormatan demi uang. Kecantikan dan kekayaan Dasima juga membuatnya menjadi sasaran dari laki-laki lokal yang iri atau ingin mengambil keuntungan, termasuk Samiun, seorang pria pribumi yang berambisi merebut Dasima dari Edward demi menguasai hartanya. Dengan bantuan seorang perempuan bernama Mak Buyung, Samiun berhasil mendekati Dasima dan mempengaruhinya dengan dalih agama serta kepedulian sosial.

Pada akhirnya, Dasima memilih meninggalkan Edward dan menikah secara Islam dengan Samiun, karena merasa bersalah secara moral dan ingin kembali diterima oleh masyarakat. Namun keputusan ini justru menjadi awal dari kehancurannya. Setelah pernikahan, Samiun menunjukkan sifat aslinya seperti tidak mencintai Dasima, hanya mengincar kekayaannya. Ia memperlakukan Dasima dengan buruk. Ketika Dasima yang menyadari kesalahannya, berusaha keluar dari pernikahan tersebut, namun justru direncanakan untuk dibunuh oleh Samiun dengan bantuan Bang Puase, seorang preman bayaran.

Dasima akhirnya dibunuh secara tragis di Kali Kwitang. Kematian Dasima menjadi isu besar di Batavia, dan kasus pembunuhannya diadili secara terbuka oleh pemerintah kolonial. Bang Puase dijatuhi hukuman mati, sementara Samiun dijatuhi hukuman penjara. Tragedi ini menyisakan duka mendalam dan menjadi bahan perbincangan masyarakat selama

bertahun-tahun. Kisah Nyai Dasima lantas diangkat menjadi novel oleh G. Francis pada tahun 1896 dengan judul *Tjerita Nyai Dasima*, yang kemudian menjadi sangat populer di Hindia Belanda.

Sejak saat itu, kisah Nyai Dasima dianggap lebih dari sekadar cerita nyata menjadi simbol perjuangan perempuan dalam sistem patriarki kolonial. Ia dipandang sebagai korban dari struktur sosial yang menindas, di mana perempuan tidak memiliki kendali penuh atas hidup dan tubuhnya. Kisahnya telah diadaptasi ke dalam berbagai bentuk seni, termasuk teater lenong, film, dan sinetron, serta terus dikenang dalam tradisi lisan masyarakat Betawi. Tragedi Nyai Dasima mengingatkan kita akan pentingnya suara perempuan dan bahaya dari eksploitasi, baik secara sosial, ekonomi, maupun spiritual.



Gambar 2.40 Portrait Nyai Dasima
Sumber: DetikNews

2.4.4 Tokoh-tokoh di Kisah Nyai Dasima

Berikut adalah penjelasan tokoh-tokoh dalam kisah Nyai Dasima berdasarkan versi novel karya Ardan S.M. (2006), yang merupakan adaptasi modern dari cerita rakyat *Nyai Dasima* dengan pendekatan perspektif dari sisi pribumi.

1. Nyai Dasima

Nyai Dasima adalah tokoh utama dalam cerita. Ia digambarkan sebagai seorang perempuan pribumi yang cantik, berpendidikan, dan memiliki hati yang lembut. Awalnya ia menjadi

nyai (gundik) dari Tuan Edward William, seorang Inggris, bukan karena nafsu duniawi, melainkan karena tekanan sosial dan keterbatasan pilihan perempuan kala itu. Dasima digambarkan lebih kompleks: ia bukan hanya simbol korban, tetapi juga individu yang sadar akan posisinya dan terus mencari harga diri, makna hidup, dan cinta sejati. Ia mengalami dilema batin yang mendalam antara kenyamanan materi dengan Tuan William, dan harapan akan cinta serta penerimaan dari sesama pribumi melalui Samiun. Dasima dalam versi ini mengalami perjalanan batin menuju kesadaran dan kemandirian, meski akhirnya berujung tragis.

2. Tuan Edward William

Seorang pria Inggris yang menjadi "majikan" sekaligus pasangan tidak resmi Dasima. Dalam cerita, William mencintai Dasima dengan cara penuh perlindungan, namun tetap dilandasi posisi kuasa. Tuan Edward memberi Dasima kemewahan dan stabilitas, tetapi tidak pernah benar-benar setara secara sosial maupun hukum. Versi Ardan S.M. menggambarkan William sebagai tokoh ambigu: tidak sepenuhnya jahat, tetapi tetap mewakili relasi kekuasaan kolonial yang tidak adil terhadap perempuan pribumi.

3. Nancy

Nancy adalah anak dari Nyai Dasima dan Tuan William. Dalam versi Ardan, Nancy digambarkan sebagai simbol harapan dan kelanjutan hidup Dasima. Namun, ia juga menjadi sumber kerentanan emosional bagi Dasima karena keberadaannya memperkuat ikatan Dasima dengan kehidupan lamanya, serta menjadi alasan bagi Dasima untuk bertahan, bahkan saat ia disakiti secara emosional dan sosial.

4. Samiun

Samiun adalah pria pribumi yang menjadi suami dari Hayati dan merupakan seorang pekerja kusir delman, namun kemudian memikat Dasima demi keuntungan pribadi. Samiun digambarkan licik, manipulatif, dan oportunis. Ia memanfaatkan rasa kesepian Dasima dan ketidakpastian hidupnya untuk menarik simpati dan membujuknya agar meninggalkan William. Samiun tidak benar-benar mencintai Dasima. Ia bekerja sama dengan Mak Buyung untuk menjebak dan merampas harta Dasima. Ia adalah representasi pengkhianatan dan ketamakan.

5. Hayati

Istri sah Samiun. Dalam versi Ardan, Hayati memiliki peran sebagai perempuan yang terperangkap dalam pernikahan palsu. Ia mengetahui pengkhianatan Samiun, namun tak bisa berbuat banyak karena struktur patriarki yang menindas. Tokohnya kadang diselimuti rasa cemburu dan marah, namun juga kasihan terhadap Dasima yang juga korban. Hayati menggambarkan bagaimana perempuan, meskipun tidak selalu bersatu, sama-sama menjadi korban sistem yang timpang.

6. Mak Buyung

Seorang dukun dan tokoh perempuan tua yang menjadi kaki tangan dalam rencana jahat Samiun. Dalam cerita Ardan S.M., Mak Buyung merepresentasikan unsur mistis sekaligus tokoh penghasut. Ia menjadi penggerak utama dalam proses pembunuhan Dasima melalui praktik ilmu hitam dan pembenaran moral palsu. Ia adalah simbol dari kepercayaan buta, kekuasaan spiritual yang disalahgunakan, dan pengkhianatan terhadap sesama perempuan.

2.4.5 Penurunan Minat Cerita Rakyat di Kalangan Dewasa

Berdasarkan artikel yang diciptakan oleh Hibatulloh (2023), berikut merupakan faktor-faktor yang menyebabkan penurunan minat cerita rakyat di kalangan dewasa:

1. Dominasi Hiburan Digital dan Gaya Hidup *Modern*

Perkembangan teknologi telah mengubah preferensi hiburan masyarakat. Cerita rakyat yang biasanya disampaikan secara lisan kini kalah bersaing dengan konten digital yang lebih interaktif dan menarik. Masyarakat cenderung menghabiskan waktu luang mereka untuk aktivitas ini yang lebih interaktif dan instan, mengurangi waktu yang mereka alokasikan untuk membaca cerita rakyat yang sering membutuhkan waktu dan ketenangan.

2. Persepsi Cerita Rakyat sebagai Kisah Anak-anak

Banyak orang dewasa menganggap cerita rakyat sebagai bacaan untuk anak-anak, sehingga mereka merasa cerita tersebut tidak relevan dengan kehidupan mereka. Hal ini diperkuat oleh kurangnya adaptasi cerita rakyat ke dalam format yang menarik bagi orang dewasa.

3. Kurangnya Pendidikan dan Pengenalan Budaya Lokal

Kurangnya pendidikan dan pengenalan tentang pentingnya cerita rakyat dalam budaya lokal juga menjadi tantangan. Tanpa pemahaman yang baik, generasi muda mungkin tidak merasa terdorong untuk melestarikannya.

4. Kurangnya Inovasi dalam Penyajian Cerita Rakyat

Cerita rakyat sering kali disajikan dalam format tradisional tanpa inovasi, sehingga kurang menarik bagi generasi yang terbiasa dengan konten visual dan interaktif. Hal ini menyebabkan cerita rakyat kalah bersaing dengan bentuk hiburan modern.

2.5 Ketertarikan Dewasa Gen Z Terhadap Gim

Game merupakan sebuah sistem yang dirancang untuk melibatkan pemain dalam sebuah alur cerita yang harus dijalani hingga mencapai akhir tertentu (Hafidz et al., 2023). Meskipun dimainkan secara sukarela, game tetap memiliki batasan seperti ruang dan waktu (Diwimuri & Soebagyo, 2022).

Bagi dewasa generasi Z, game sering dijadikan sebagai sarana hiburan dan relaksasi. Selain itu, dengan sifatnya yang kreatif, Gen Z juga melihat game sebagai peluang ekonomi, misalnya dengan menjual akun, menyediakan jasa joki, atau layanan *top up* (Karisma et al., 2024).

Video game hadir dalam berbagai genre yang mencerminkan identitas dan gaya bermain tertentu. Satu game bahkan bisa menggabungkan beberapa gaya permainan sekaligus. *Genre-genre* yang umum antara lain game aksi seperti FPS dan pertarungan, strategi seperti tower defense, RTS, dan TBS, serta petualangan seperti *RPG*, simulasi, dan *visual novel* (Caesar, 2015). Beragamnya genre ini menjadi salah satu alasan Gen Z betah menghabiskan waktu lama untuk bermain.

2.6 Penelitian yang Relevan

Penulis menganalisis terhadap penelitian dengan topik yang relevan mengenai *visual novel* Nyai Dasima. Berikut merupakan hasil penelitian dan kebaruan dari beberapa penelitian relevan.

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1.	Perancangan Komik mengenai Legenda Nyai Dasima	Farhan Rafi Afif	Penggunaan komik berbasis website dengan genre modern dan slice of life, target audiens ditujukan kepada remaja perempuan	• Selain ingin menggunakan mekanik <i>roleplaying</i> atau <i>choose your own story</i> , sehingga <i>user</i> dapat mengikuti dan bisa menentukan storynya sesuai

			yang mengalami kesulitan dalam relasi.	dengan <i>ending-endingnya</i>. • Lebih memperbanyak serta modifikasi referensi-referensi dari kebudayaan lokal seperti <i>environment</i> dan <i>art style</i> digunakan. • Penggunaan semi-realism dan tema historikal untuk menampilkan setting waktu cerita aslinya berada serta menyampaikan kebudayaan Betawi melalui elemen visual yang diberikan pada visual novel.
2.	Perbedaan tokoh di Ardan SM dan tokoh di G Francis (Kumangningtyas, 2017)	Arief Budiman, Hadi Sutopo	Tokoh-tokoh di novel Nyai Dasima milik G Francis menyudut perspektif kepada orang-orang outlander yang dimana penokohan Nyai Dasima sebagai wanita yang jahat kepada tuan Edward. Sedangkan novel	Menggunakan perspektif Ardan untuk mengetahui <i>moral value</i> dan alur cerita Nyai Dasima ke dalam visual novel yang merupakan media interaktif dari light novel aslinya.

			yang ditulis kembali oleh Ardan SM menceritakan bahwa Nyai Dasima merupakan korban konflik batin dan domestik di antara dua tempat yang berbeda (pribumi dan orang luar kolonial) serta mencari jati diri dari lingkungannya.	
3.	<i>Pengembangan Gim Android Visual Novel Cerita Rakyat Reog Ponorogo</i>	AW Chrisandy	Penggunaan visual novel sebagai materi pembelajaran untuk anak Sekolah Dasar mengenai cerita rakyat Reog Ponorogo	Penulis ingin merancang visual novel dengan cerita Nyai Dasima untuk target audiens berusia 18-25 tahun (Dewasa muda) dengan genre drama dan thriller. Serta pembaruan dengan <i>clickable object</i> pada <i>environment</i> .

Berdasarkan analisis dari ketiga penelitian yang relevan, penulis merancang beberapa kebaruan dalam karya ini. Pertama, mengadaptasi sistem *choose your own story* serta menerapkan gaya visual (*art style*) yang selaras dengan latar cerita dan preferensi estetika kalangan dewasa. Kedua, penulis mengangkat nilai-nilai moral dari versi cerita karya S.M. Ardan, dengan pendekatan naratif yang berakar pada perspektif lokal. Ketiga, penggunaan format *visual novel* ditujukan untuk audiens

usia 18–25 tahun, dengan *genre drama* dan *thriller*, serta fitur interaktif seperti *clickable objects* pada lingkungan permainan untuk meningkatkan imersi dan keterlibatan pemain.



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA