

Perancangan Visual Novel Interaktif tentang kisah

CUNDA WANARA

Nur Diana
00000063689



Latar Belakang

Cerita rakyat Ciung wanara pertama kali muncul pada tahun 1910 yang masih berbahasa sunda dan disebarlan secara mulut ke mulut, lalu diterbitkan pertama kali oleh Ajip Rosidi dengan media novel pada tahun 1968.

Keberadaan cerita rakyat Ciung Wanara mulai terlupakan seiring berjalannya waktu dengan perkembangan zaman dan perubahan cara hidup masyarakat sehingga menurunnya kesadaran dan minat masyarakat tentang cerita rakyat Ciung Wanara



Batasan Perancangan

Demografis

Jenis Kelamin: Wanita dan Pria

Usia: 17-25

Pendidikan: SMA, D3, S1

SES: A dan B

Psikologis

Suka membaca cerita bergambar yang memiliki sebuah makna dan tujuan yang jelas, pecinta mitos dan legenda, menyukai video Game, masih peduli budaya lokal

Geografis

Jawa Barat
khusus perkotaan

3

Wawancara dan Hasil Kuesioner Cerita Rakyat



76% mengaku bahwa target masih menyukai Cerita Rakyat.

95% setuju bahwa peminatan masyarakat semakin berkurang terhadap cerita rakyat

70% mereka pernah dengar cerita rakyat, tapi tidak ingat sama sekali

Berdasarkan wawancara, mereka bukan tidak suka cerita rakyat, hanya saja lebih tidak ada minat untuk mencari tau, terutama cerita rakyat Ciung Wanara. Ia sendiri juga sangat setuju untuk cerita rakyat Ciung Wanara diadaptasi ke media game dan menyarankan dalam pembuatan game cerita jangan mengikuti alur cerita namun esensinya di pertambahkan, boleh nambah tokoh karakter, latar belakang dan sebagainya karena cerita rakyat itu pentingnya dari makna dan esensinya.

2

Wawancara dan Hasil Kuesioner Media

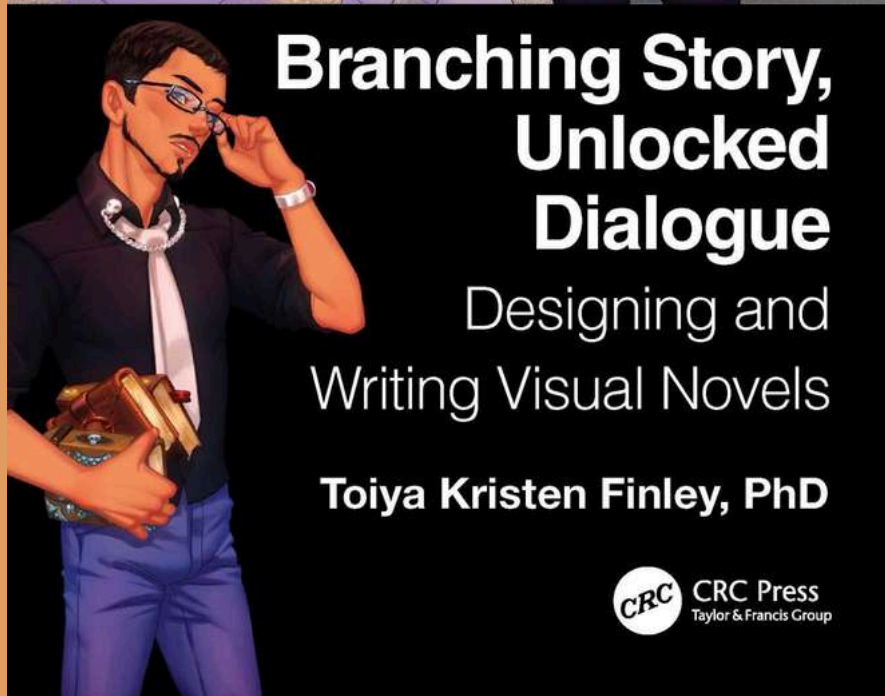


Albert Van Otto
Developer game

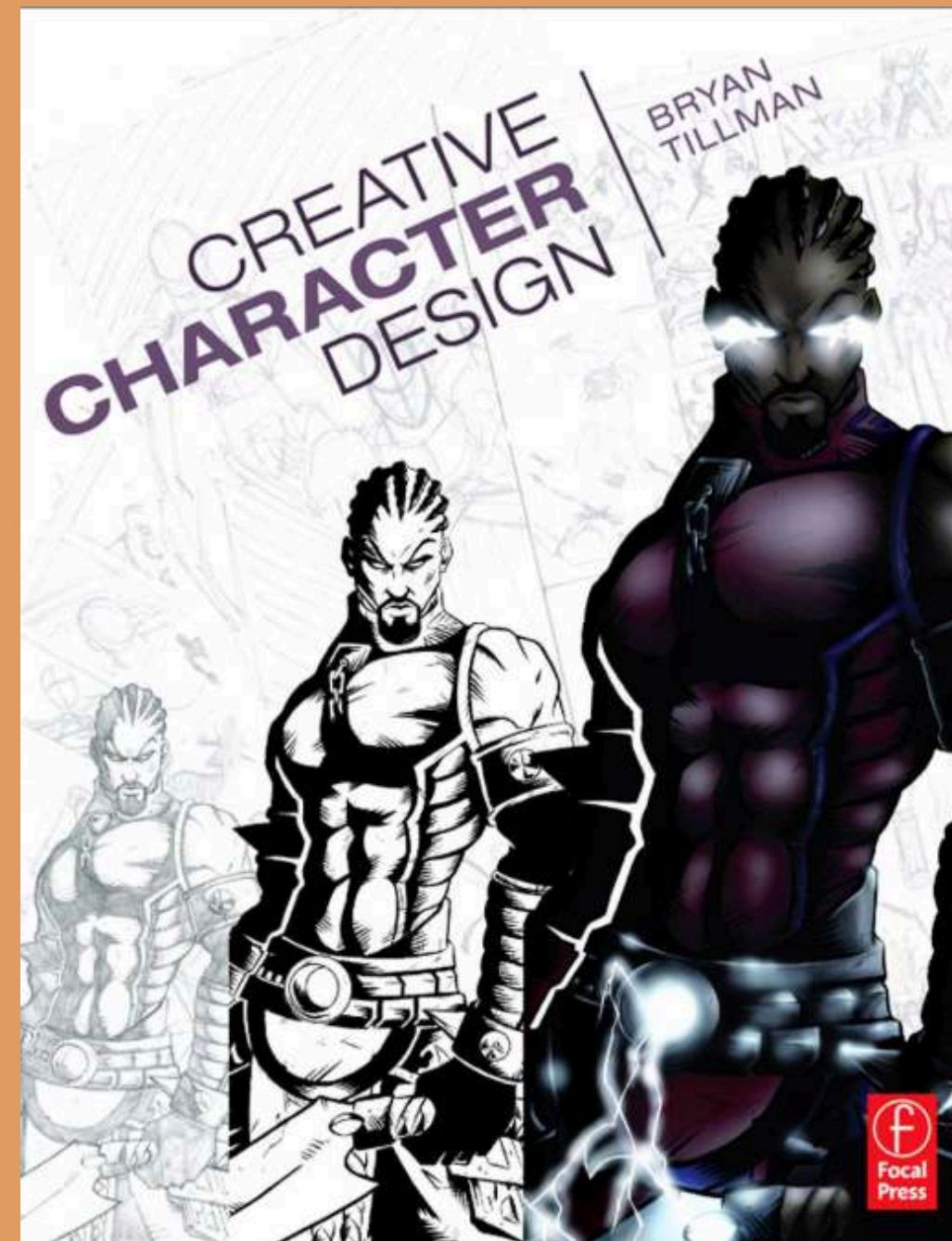
90% target masih bermain game
34% dan **27%** sangat menyukai genre story Action dan Comedy
35% pemain menggunakan website dan diikuti oleh pengguna perangkat mobile dan psp

Berdasarkan wawancara, khusus game visual novel sudah memiliki populasi sendiri dan tentunya memiliki signifikan sebagai media. Trend genre itu tergantung apa yang diraih. saran darinya permulaan dalam alur cerita langsung diberikan suguhan yang sangat wow, agar dapat memberikan impression awal yang bagus.

Referensi Buku



2022



2019

Kelly & Brown (2018)

1. Emphatize

2. Define

- User Persona
- User Journey
- Architecture Information
- Flow Chart

3. Ideate

- Brainstroming
- Storyboard
- Desain Character
- Desain Environment
- Desain CGI/Illustrasi
- Asset UI

4. Prototype

- High Fidelity
- Wireframe
- Micro Interaction

5. Testing

- Beta Test

5

METODE PERANCANGAN

Emphatize

| | |
|--|---|
| Apa pendapat audiens saat ini | Audiens mengaku memiliki ketertarikan mengenai cerita rakyat namun sayangnya tidak ada minat untuk mencari tau |
| Apa yang kita ingin target pikirkan dan rasakan? | <ul style="list-style-type: none">• Meningkatkan minat pemain untuk lebih memahami latar belakang budaya mereka• Merasakan ikatan yang lebih kuat dengan karakter-karakter tersebut |
| Apa yang kita ingin audiens lakukan? | <ul style="list-style-type: none">• Melestarikan dan menghargai budaya indonesia• Audiens menyerap nilai-nilai etika dan moral yang terkandung dari alur cerita tersebut |
| Media apa yang paling bisa memfasilitasi tujuan kita? | <p>Game Novel Visual</p> <ul style="list-style-type: none">• Pemain akan merasakan keterlibatan diri dengan karakter lain sebagai tokoh utama didalam cerita• karena menawarkan tingkat interaktivitas yang lebih tinggi dan setiap pemilihan sebuah keputusan akan mempengaruhi akhir alur cerita.• Terdapat lebih atau berbagai macam tipe ke dalam game visual novel |
| Apa yang paling penting untuk dipetik? | <ul style="list-style-type: none">• Visual novel dapat sebagai media edukasi serta tambahan dari alur cerita rakyat, agar memahami etika dan nilai moral dalam konteks yang lebih luas.• Mengingatnkan kembali cerita rakyat yang mungkin mulai dilupakan |

METODE PERANCANGAN

Define (User Persona)

Tressia Ressa



Bio

Tressia sangat menyukai berbagai macam genre game, namun sayangnya tipenya mudah bosan setelah bermain selama bermingguan dan sering berganto-ganti game. Saat waktu jam kosongnya kadang main game, nonton anime dan baca komik atau webtoon. Treassia juga seorang gamer, tapi juga mementingkan alur cerita

Goal

- Tidak pernah bosan
- Mendapatkan motivasi
- Mendapatkan hiburan disela sela waktu kosong

Needs

- Game yang tidak ribet
- Memiliki cerita yang unik

Personality

Introvert

Extrovert

Sensing

Intuition

Thinking

Feeling

Judging

Perceiving

Frustasi

- Cerita game yang terlalu monoton dan tidak ada perkembangan
- Mudah kebosanan setelah bermain beberapa minggu

Usia: 22

Pekerjaan: Perkantoran

Pemasukan: Rp5.000.000

Status: Single

Lokasi: Jawa Barat

Ceria

Friendly

Otaku

Gamer

Kelvin



Bio

Kelvin merupakan mahasiswa baru yang sangat friendly dengan mengambil sebuah jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia. Ia sangat menyukai cerita rakyat, mitos, dan legenda di lokal. saat sela sela jam kosong ia selalu bermain game secara kasual

Goal

- Mengeksplor semua yang berkaitan cerita rakyat lokal
- Mengadakan sebuah komunitas dan acara untuk memperkuat ikatan sosial

Needs

- Membutuhkan kebaruan dan perkembangan dari cerita rakyat lokal baik segi media, cerita dan ilustrasi
- Cerita yang tidak kalah seru dari cerita luar negeri

Personality

Introvert

Extrovert

Sensing

Intuition

Thinking

Feeling

Judging

Perceiving

Frustasi

- Cerita rakyat lokal memiliki konsep dan tema yang unik namun sayangnya tidak ada perkembangan baik segi media, cerita, dan ilustrasi
- Cerita rakyat lokal ada banyak sekali, namun kebanyakan dari cerita mereka tidak masuk akal sama sekali

Usia: 19

Pekerjaan: Mahasiswa

Status: Single

Lokasi: Jawa Barat

Gamer

Pekerja Keras

Terbuka

Otaku



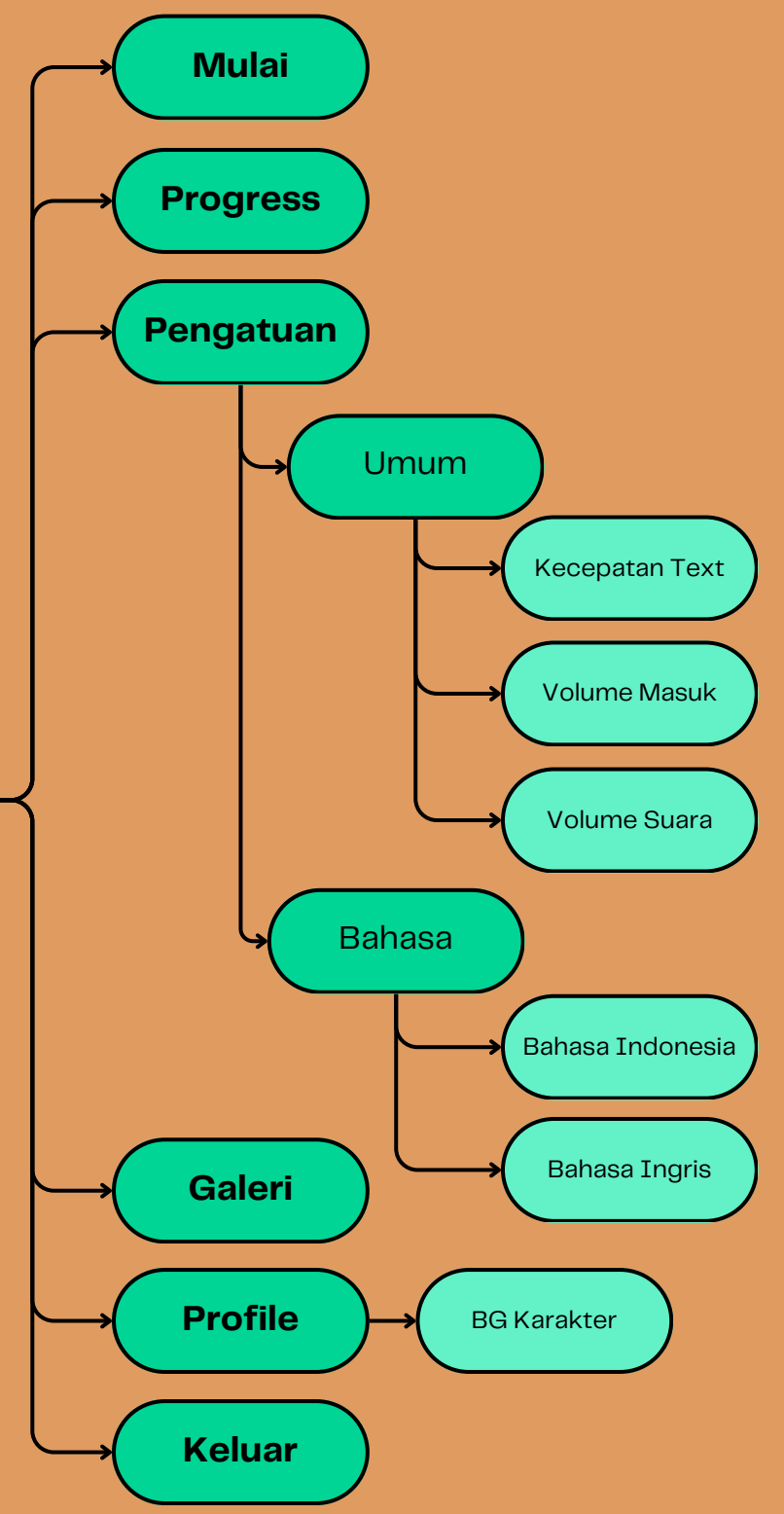
METODE PERANCANGAN

Define (User Journey & Information Architecture)

User Journey Map

| | PAST EXPERIENCE | AWARENESS | RESEARCH | PLAY | SHARE |
|-------------|---|---|--|---|--|
| THINKING | <div>Saya rindu dan ingin main game</div> <div>Setelah beberapa minggu main, sudah langsung bosan</div> <div>Tidak punya waktu yang cukup untuk main game</div> <div>Menghabiskan uang untuk main game, terasa tidak worth it</div> <div>Dulu jika ada waktu, saya lebih sering nonton anime dan baca webtoon</div> | <div>Oh, keknya ini adaptasi dari budaya Indonesia deh</div> <div>Art style dan desain visualnya lumayan cukup menarik</div> <div>Genrenya fantasi dan komedi, harusnya tidak monoton ceritanya</div> | <div>Visual dari cover/banner/iklan tidak jauh beda dengan visual ingamennya</div> <div>Oh... ini gratis...</div> <div>Saya ingin tau bintang rating gamenya</div> <div>Oh... katanya ada banyak interaksi dan mini game</div> <div>Katanya penyelesaian game tidak lebih dari 10 hari</div> <div>Saya ingin tau apa review terendah dan tertinggi gamenya</div> | <div>Kualitasnya tidak buruk, gratis pula</div> <div>Kalo main 1/2 jam sehari, bisa lah selesaikan game dalam 5-10 hari</div> <div>Saya ingin coba diskusi dengan teman saya tentang cerita rakyat yang diadaptasi game ini</div> | <div>Ini menarik, saya akan memberikan bintang 4</div> <div>Saya akan nge-share ke medsos bahwa saya menamatkan game ini dengan hasil yang baik</div> <div>Besok saya mau memamerkan ke teman saya yang tidak main tentang lore game ini lah</div> |
| DOING | <div>Sudah selesai membaca dan menonton seluruh musim film dan anime, komik dan webtoon</div> <div>Memikirkan jadwalnya</div> <div>Melihat youtube atau media lain dan menemukan banyak livestream yang bermain game</div> <div>Tangan terasa gatal dan rindu untuk merasakan kembali bermain game</div> | <div>Game Review: Blog</div> <div>Rekomendasi: Dari teman melalui Offline atau Online</div> <div>Advers: Banner ,Forum, Instagram, dan Facebook</div> | <div>Lihat ingame melalui Youtube dan aplikasi store</div> <div>Mengecek rating bintang gamenya</div> <div>Melihat deskripsi Game tersebut</div> <div>Melihat komentar</div> <div>memutuskan pilihan</div> <div>Tertarik</div> <div>Coba</div> | <div>Sedang bersantai</div> <div>Semangat bermain</div> <div>Istirahat</div> <div>Batas main sudah berakhir</div> | <div>Kasih Rating</div> <div>Berdiskusi/sh are dengan teman</div> <div>Berikan kementar</div> <div>Membagi ke grup</div> |
| TOUCH POINT | | | | | |
| EXPERIENCE | <div>Bosan</div> <div>Jenuh</div> <div>Capek</div> <div>Rasanya kehilangan</div> <div>Stress kerja</div> <div>ingin menikmati pemandangan</div> | <div>Penasaran</div> <div>Berharap</div> <div>Tertarik</div> | <div>Penasaran</div> <div>Ingin memastikan</div> <div>Tidak terlalu yakin</div> <div>Ingin mencoba</div> | <div>Menarik</div> <div>Menikmati Visual dan cerita</div> <div>Terhibur</div> | <div>Puas</div> <div>Semangat</div> <div>Memamerkan</div> |
| FEELING | | | | | |

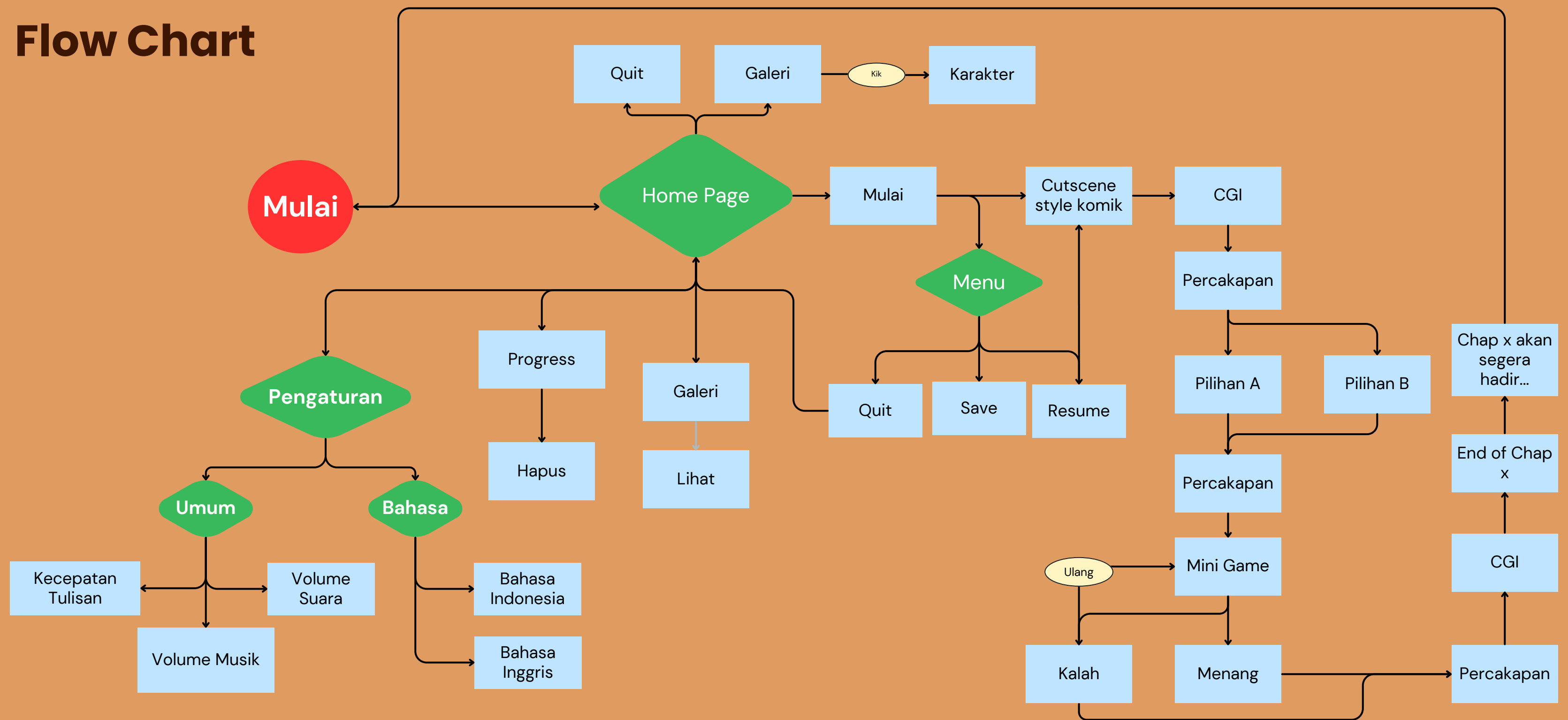
Game Visual Novel





METODE PERANCANGAN

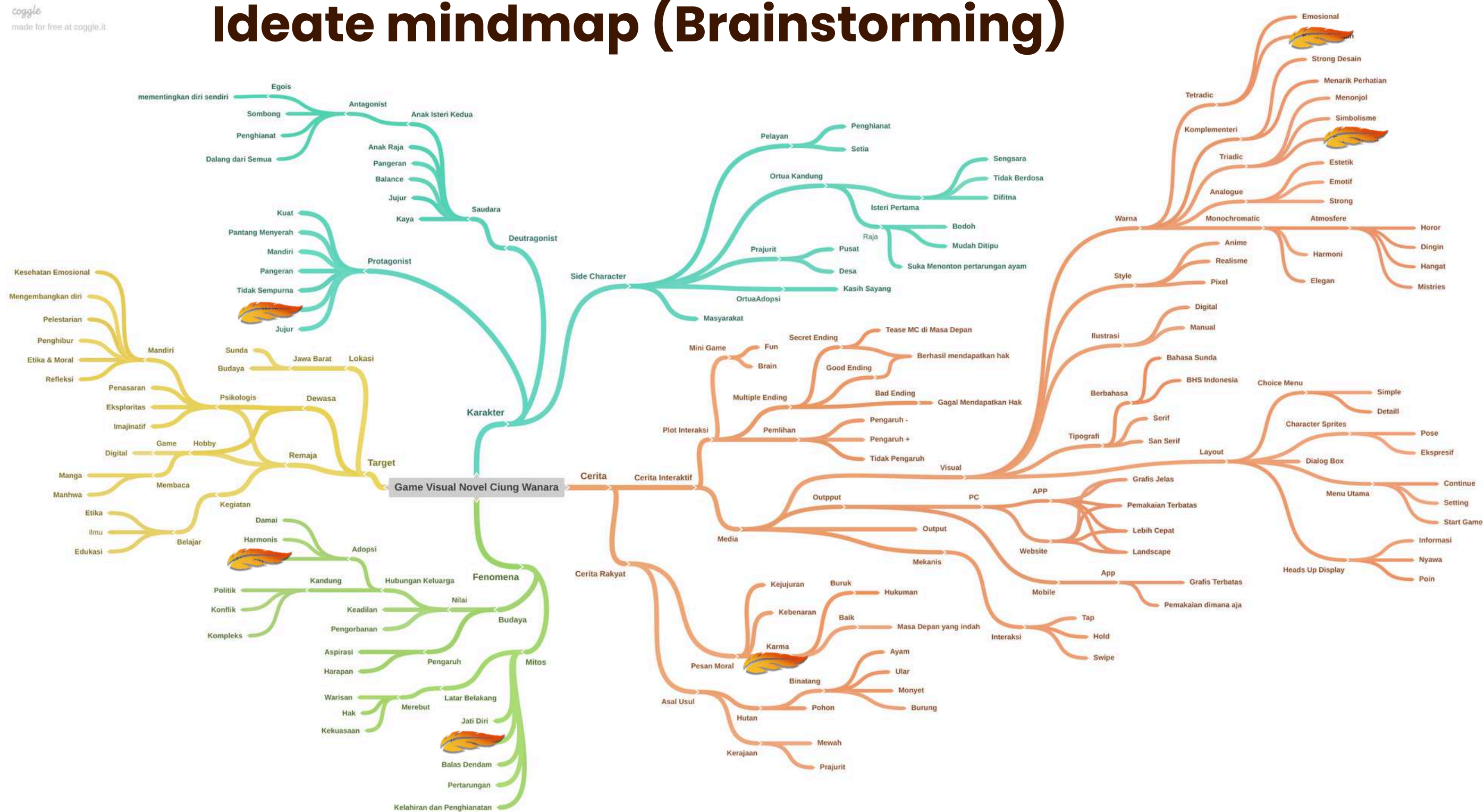
Flow Chart



METODE PERANCANGAN

Ideate mindmap (Brainstorming)

coggle
made for free at coggle.it



Keyword:

- Emosional
- Tidak sempurna
- Jati diri
- Karma
- Harmonis
- Simbolisme

10

METODE PERANCANGAN

Ideate (Brainstorming)

Big Idea: Pertualangan dan perjuangan dari Dualitas

Visual dan cerita yang dilakukan dengan menggabungkan dari elemen dunia nyata dan fantasi sehingga dapat menciptakan suasana yang kesan dramatis dan kuat. Agar lebih menonjolkan fantasi dibutuhkan dalam penggunaan warna dengan saturasi tinggi. Namun pewarnaan akan bergantung pada mood dari setiap karakter agar dapat lebih mudah menyampaikan emosi.

Stylescape :

Tone of Voice:

- Humor dan akrab
- Ramah
- Santai dan kasual



Garamond Bold

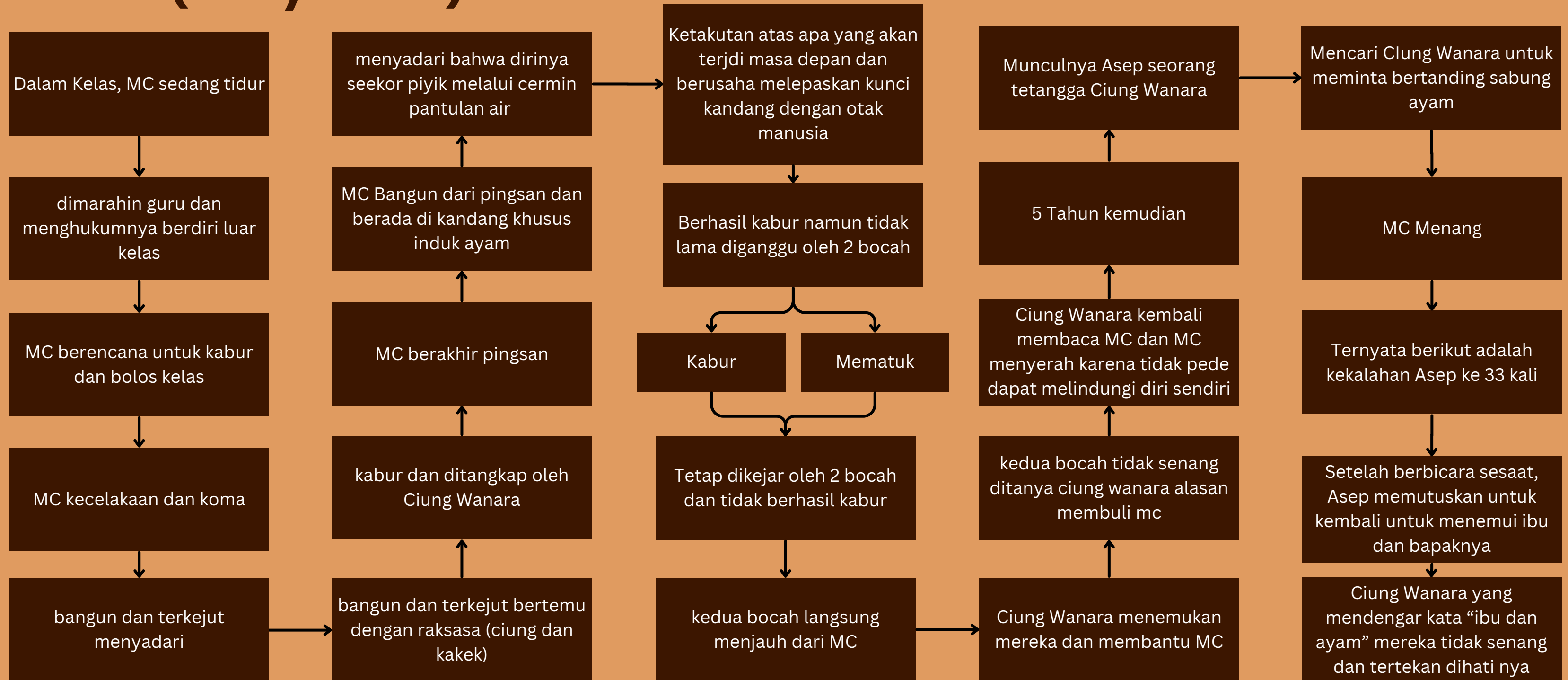
ABCDEFGH
IJKLMNOP
OPQRSTU
VWXYZ

&

abcdefgh
ijklmn
opqrstu
vwxyz



Ideate (Storyboard)



METODE PERANCANGAN

Ideate (Desain Karakter sebelum alpha test)

Ciung Wanara



Hayam sebelum alpha test



METODE PERANCANGAN

Ideate (Desain Karakter sebelum alpha test)

Kakek Aki & Nenek Nini



=





METODE PERANCANGAN

Ideate (Alpha Test)

komentar 5
responden dari
33 responden
untuk kekurangan
atau hal-hal
yang bisa
ditingkatkan

Visual Perspective gambar karakter salah

Mungkin untuk desain karakter bisa lebih disesuaikan dengan masyarakat Indonesia pada umumnya, sehingga terlihat lebih familiar dan terlihat lebih lokal

Hal yang mungkin dapat ditingkatkan adalah dengan teks yang menunjukkan membisikkan sesuatu atau terdengar jauh yang dapat lebih sedikit diperbesar lagi teksnya

Kata view di bagian gallery agak sulit untuk dibaca karena efek melengkung, ada bagian pada pada teks dialog yang mungkin bisa digabung

Mungkin untuk cross-platform. Terdapat beberapa error saat dimainkan di HP.

METODE PERANCANGAN

Ideate (Desain Karakter)

Ciung Wanara



Faith & Glory & Fame



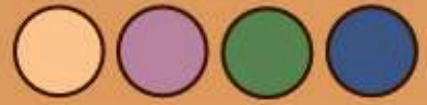
Hayam



Comedy & Unusual kind of friend



Ideate (Desain Karakter)

Kakek Aki & Nenek Nini

Grandpa & Grandma



=

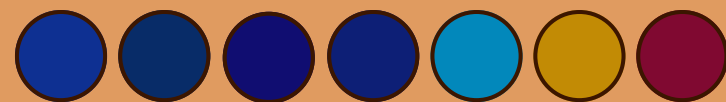


12

METODE PERANCANGAN

Ideate (Desain Karakter)

Hariang Banga



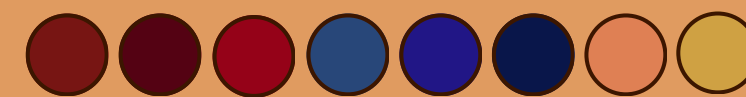
Noble Wish & Maestro



=



Raja



Bounquet Party & Maestro



=



METODE PERANCANGAN

Ideate (Desain Karakter)

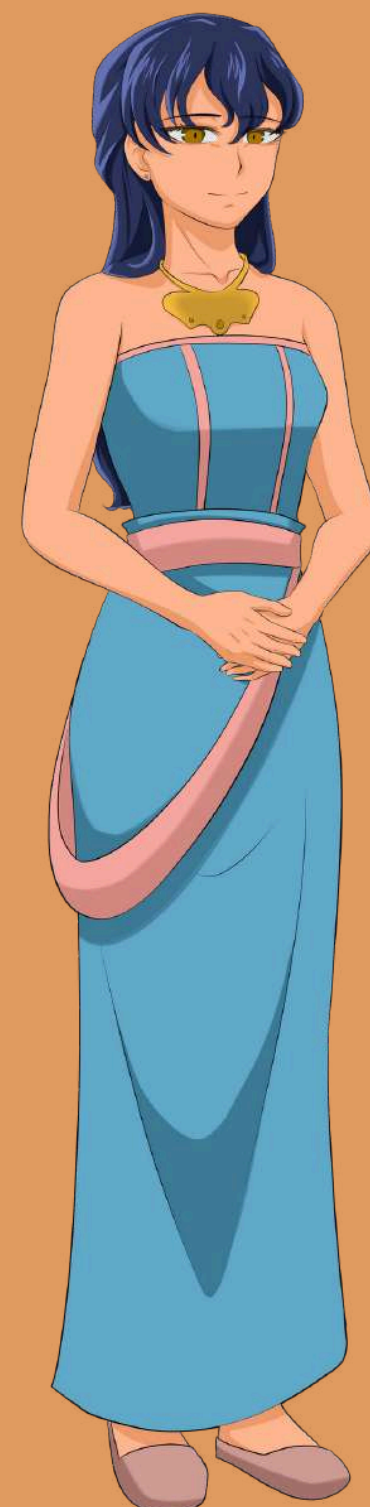
Ibu kandung Ciung Wanara



Waiting



=



Ibu kandung Hariang Banga



Evil Queen colour Scheme



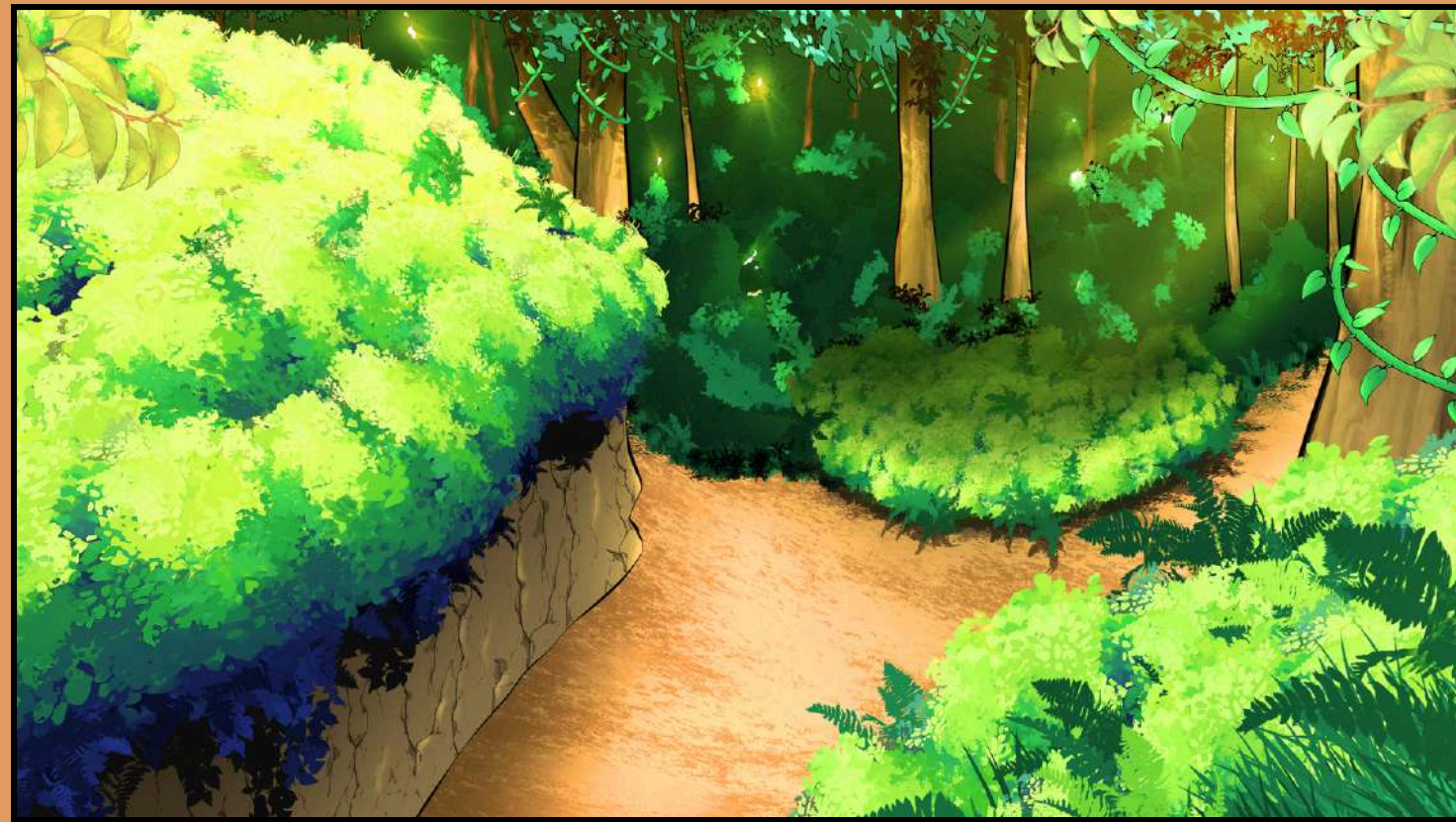
=



13

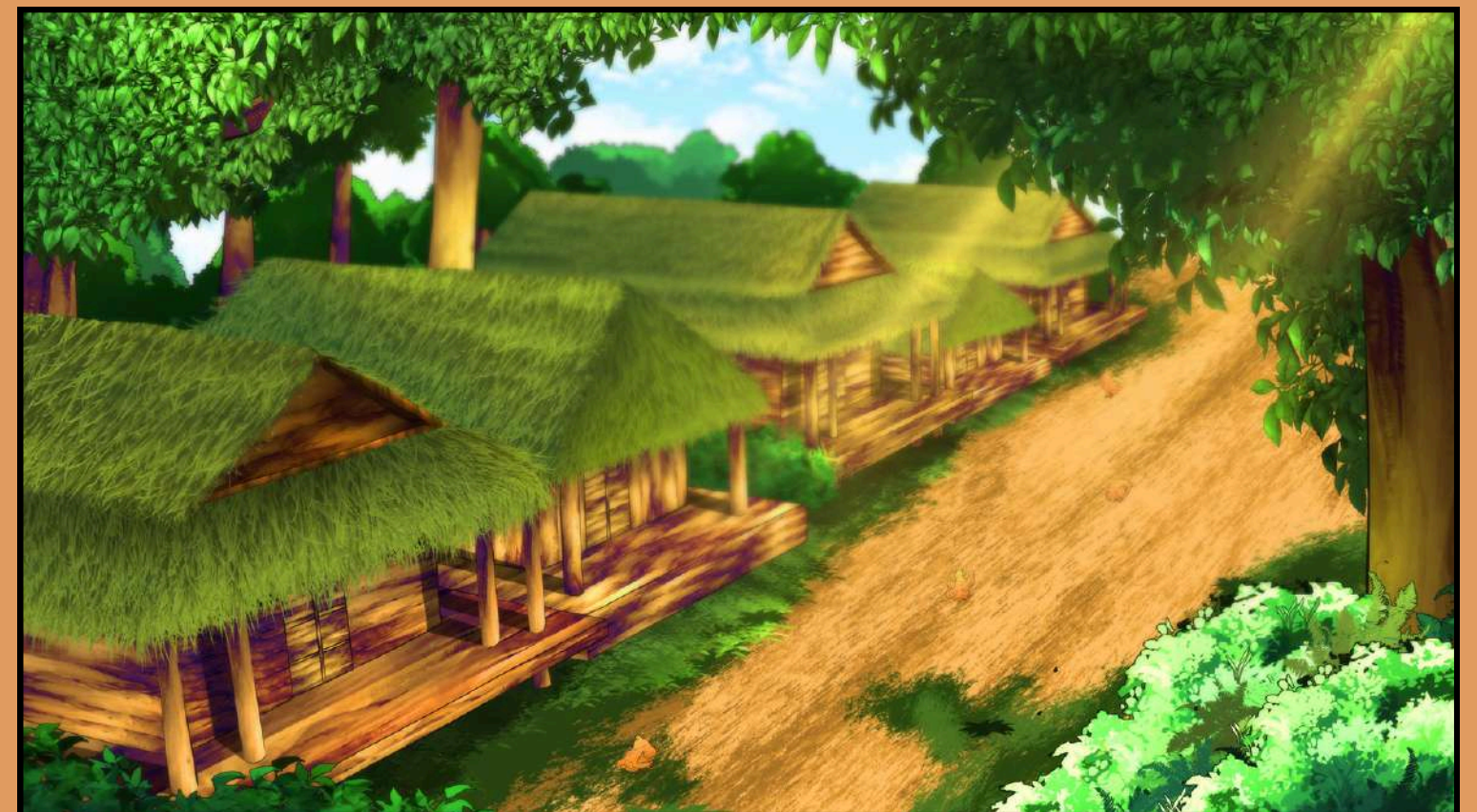
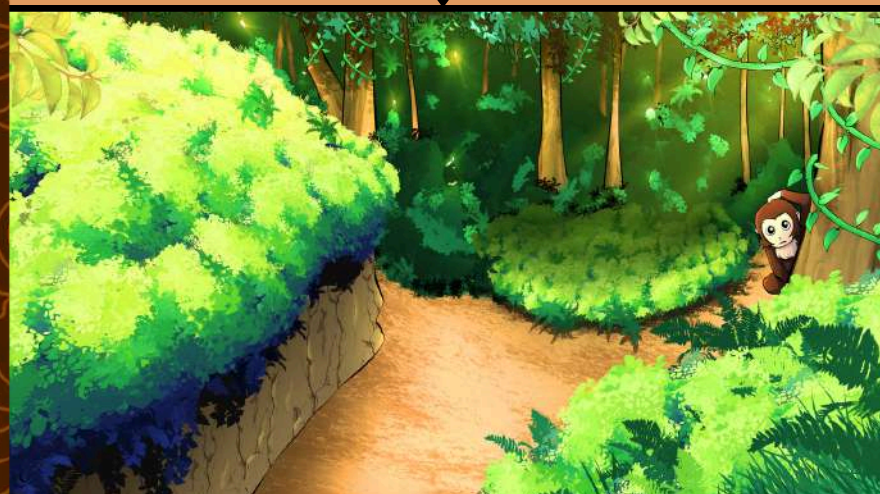
METODE PERANCANGAN

Ideate (Desain Environment)



← Hutan

Kampung

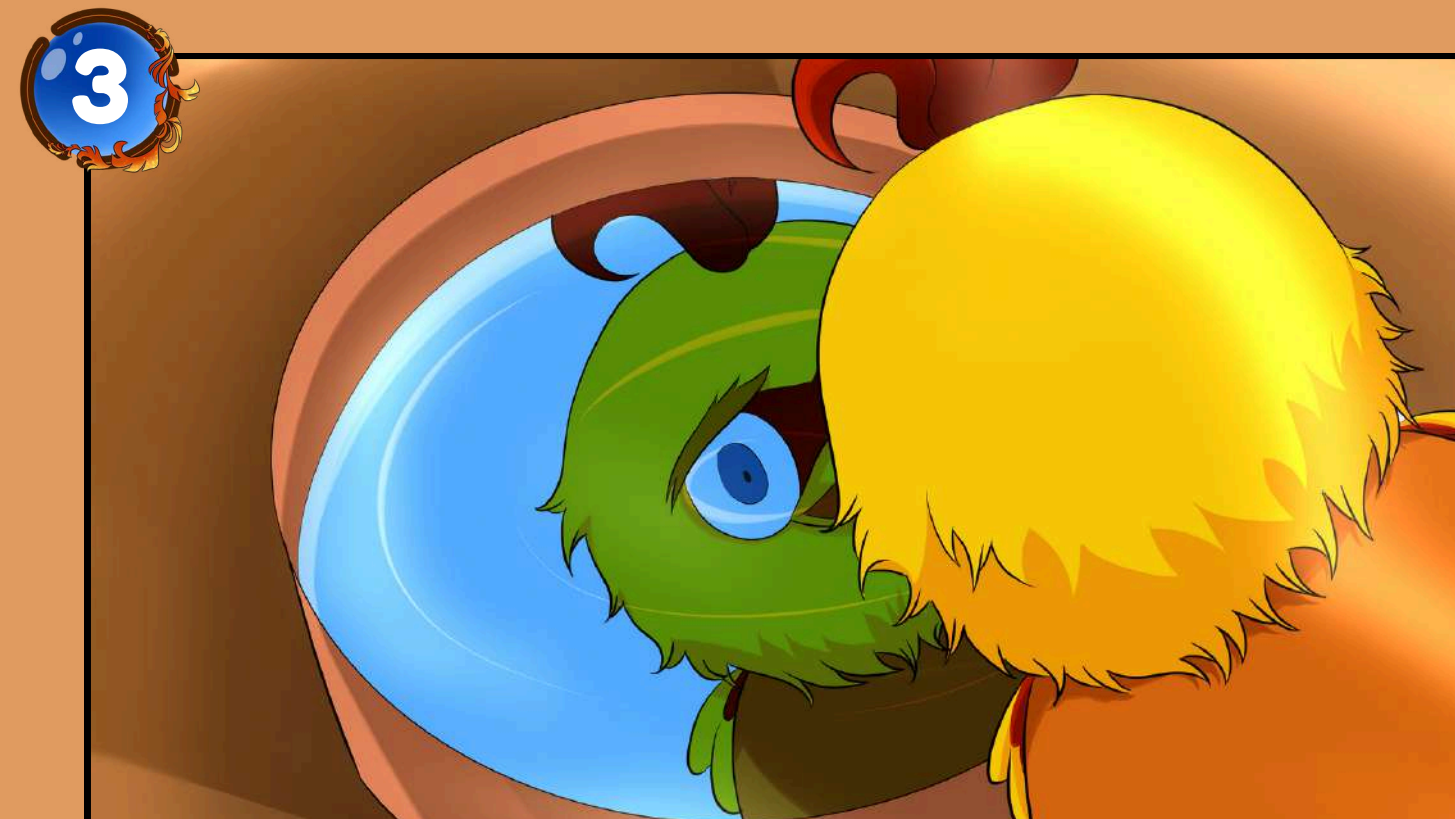


Ideate (CGI/Illustrasi)



Tujuan CGI/ Illustrasi adalah

Ilustrasi tersebut akan muncul pada momen-momen yang penting dalam cerita agar lebih dramatis dan terkesan kuat untuk memberikan motivasi pada pemain.



15

METODE PERANCANGAN

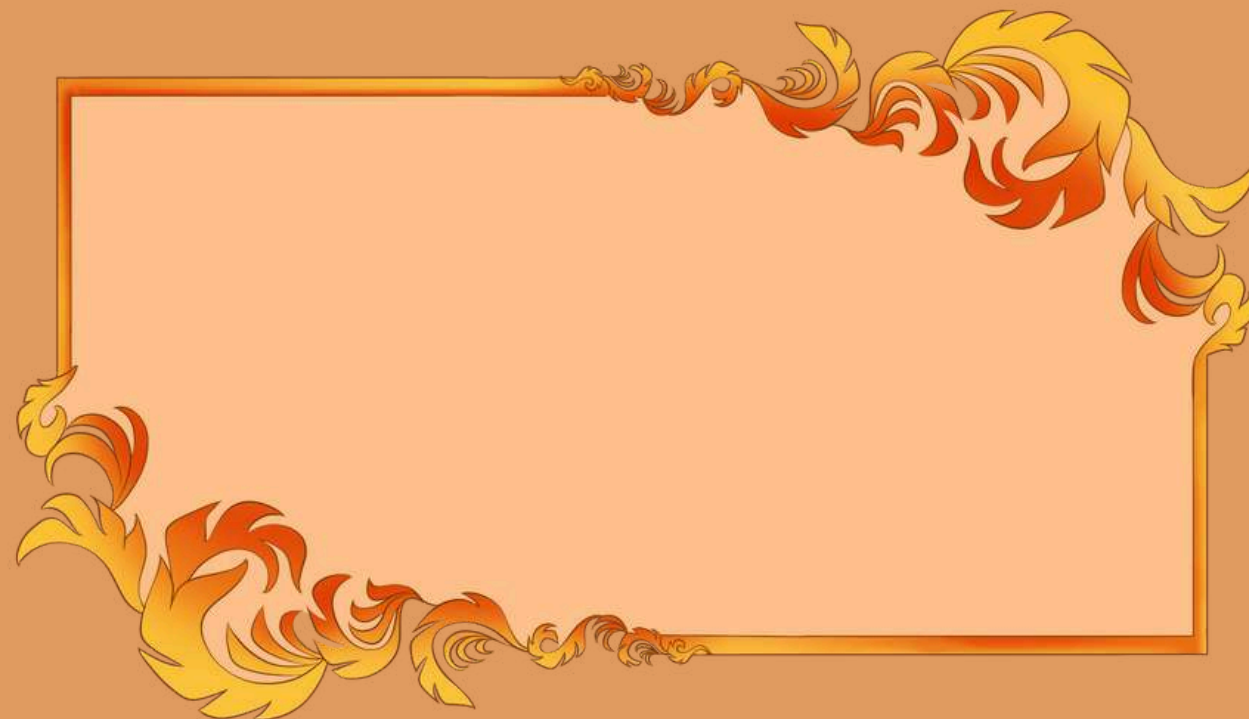
ideate (Asset UI)



Tombol UI



Dialog Box



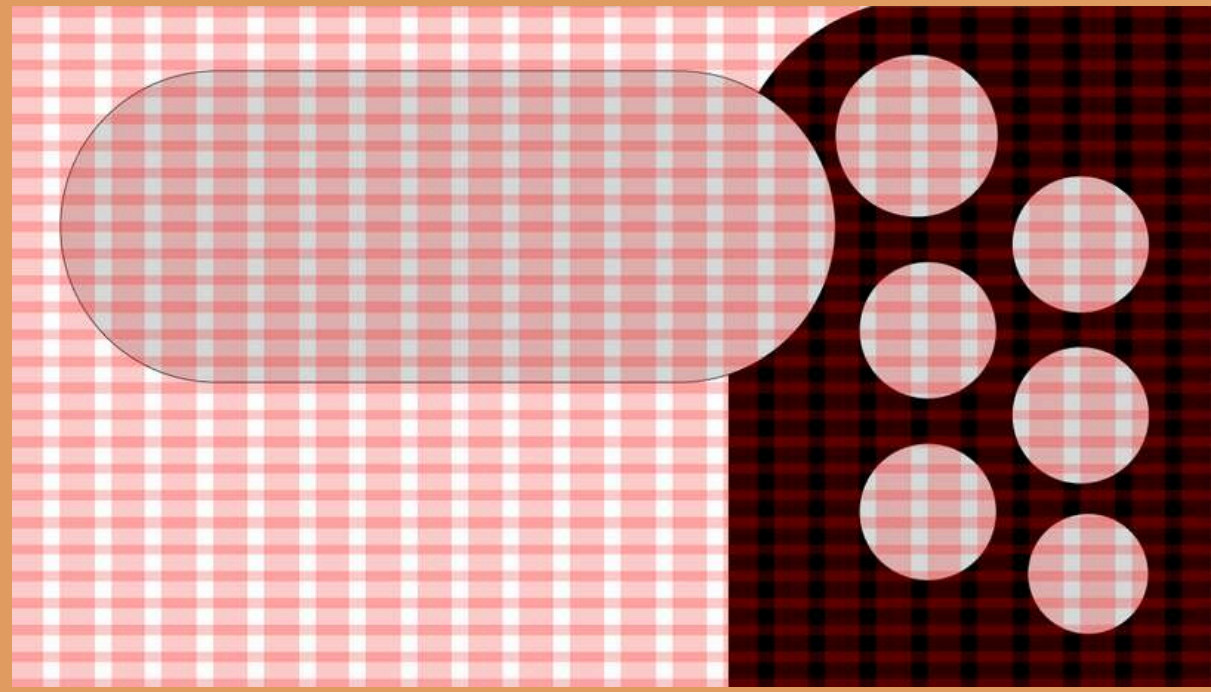
Frame

Pemilihan

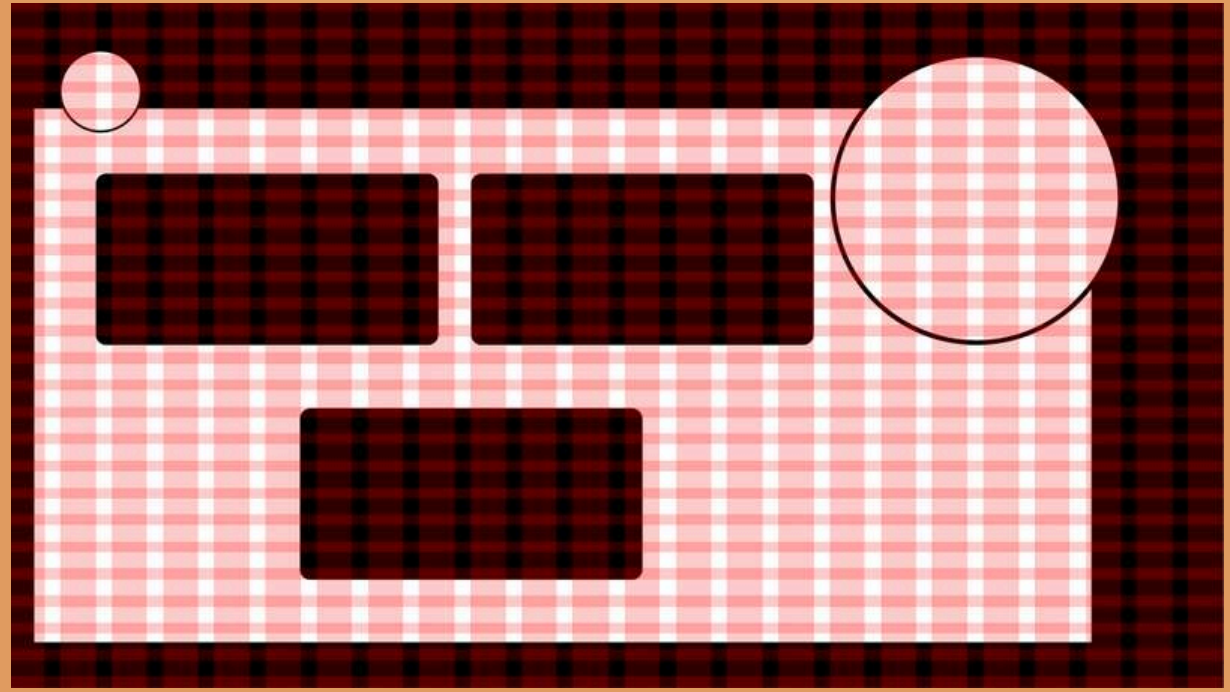


METODE PERANCANGAN

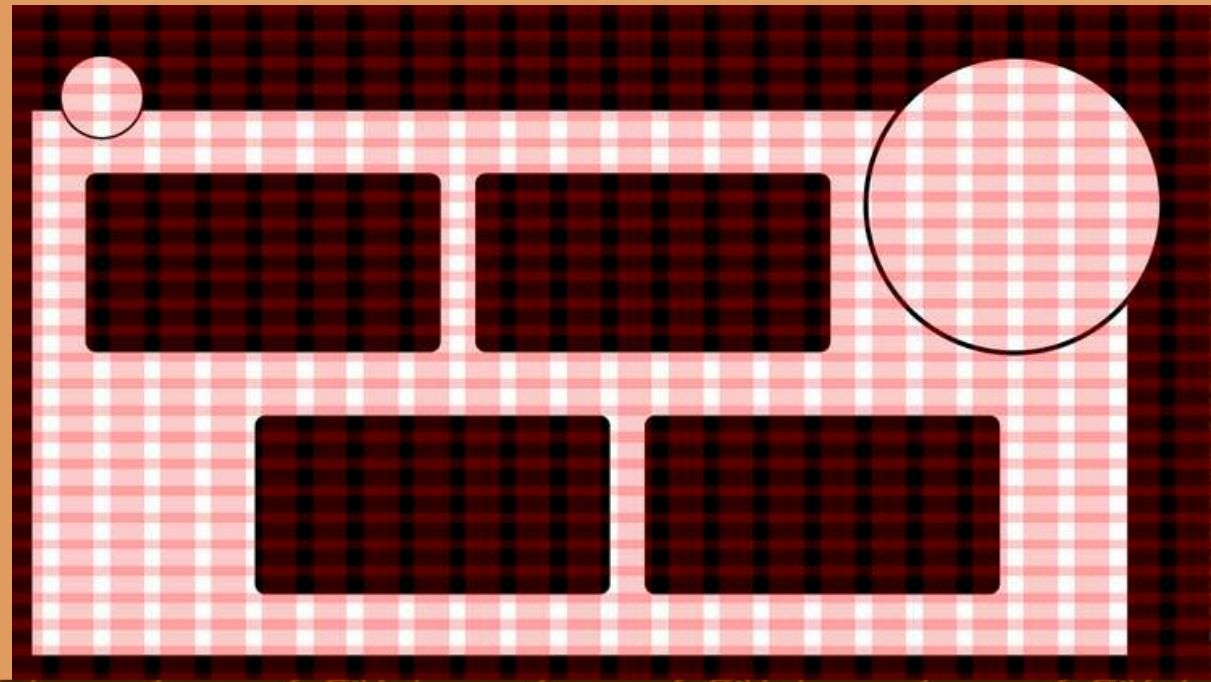
Prototype (Low Fidelity)



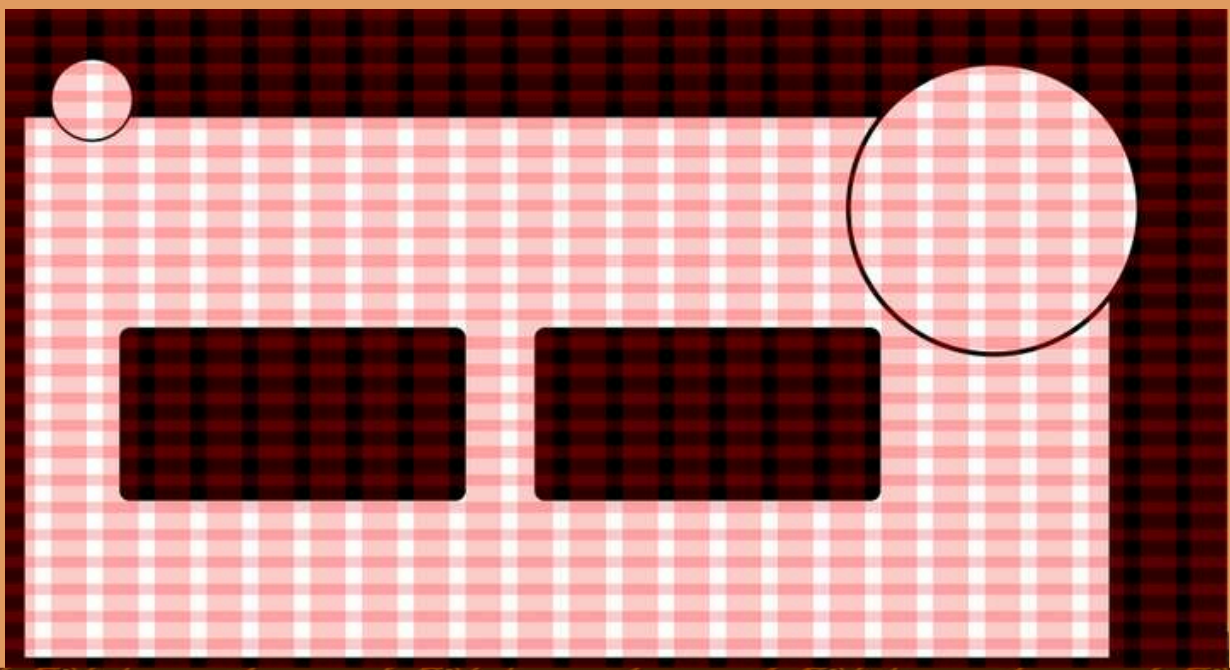
Homepage



Setting (Umum)



Load Game

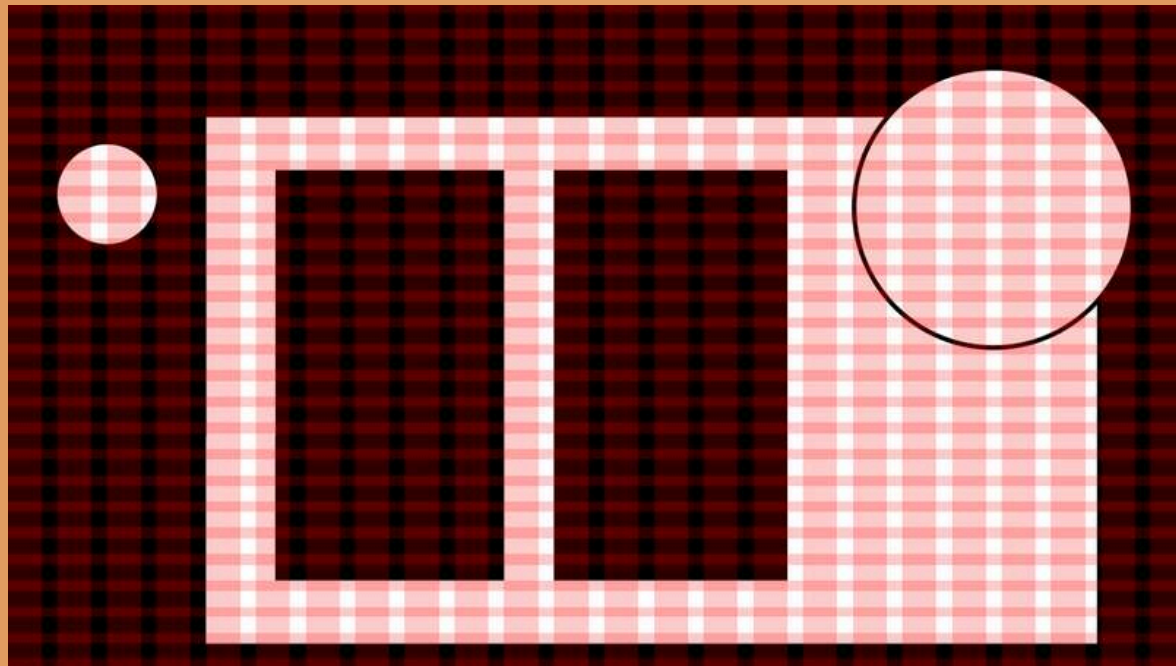


Setting (Bahasa)

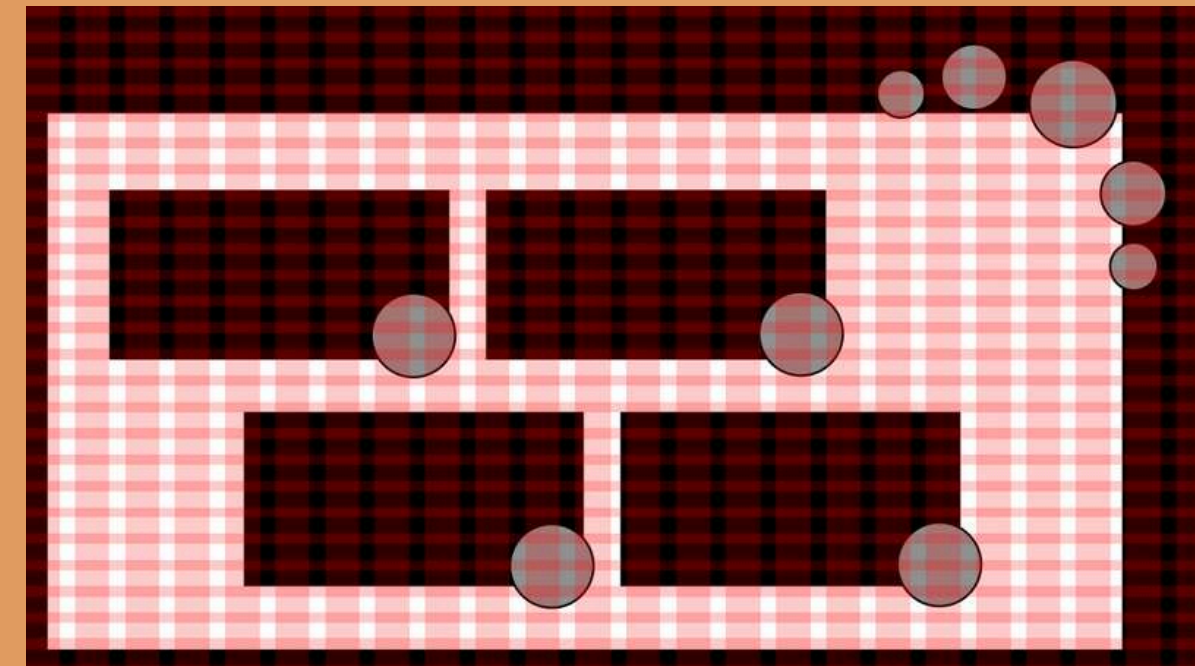
16

METODE PERANCANGAN

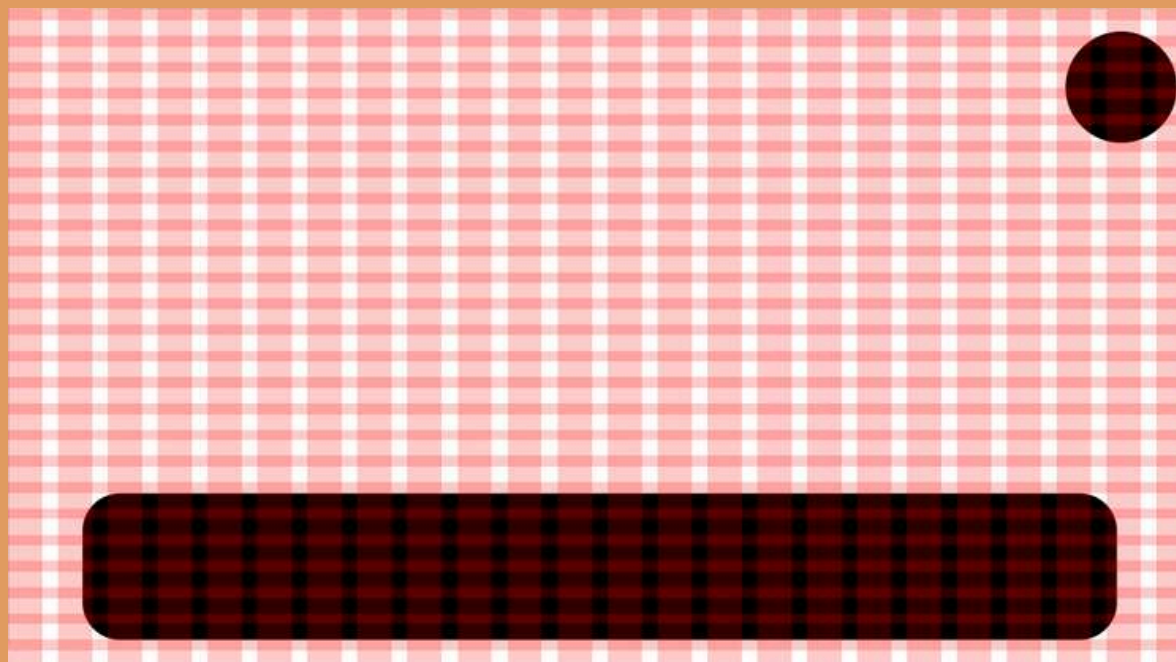
Prototype (Low Fidelity)



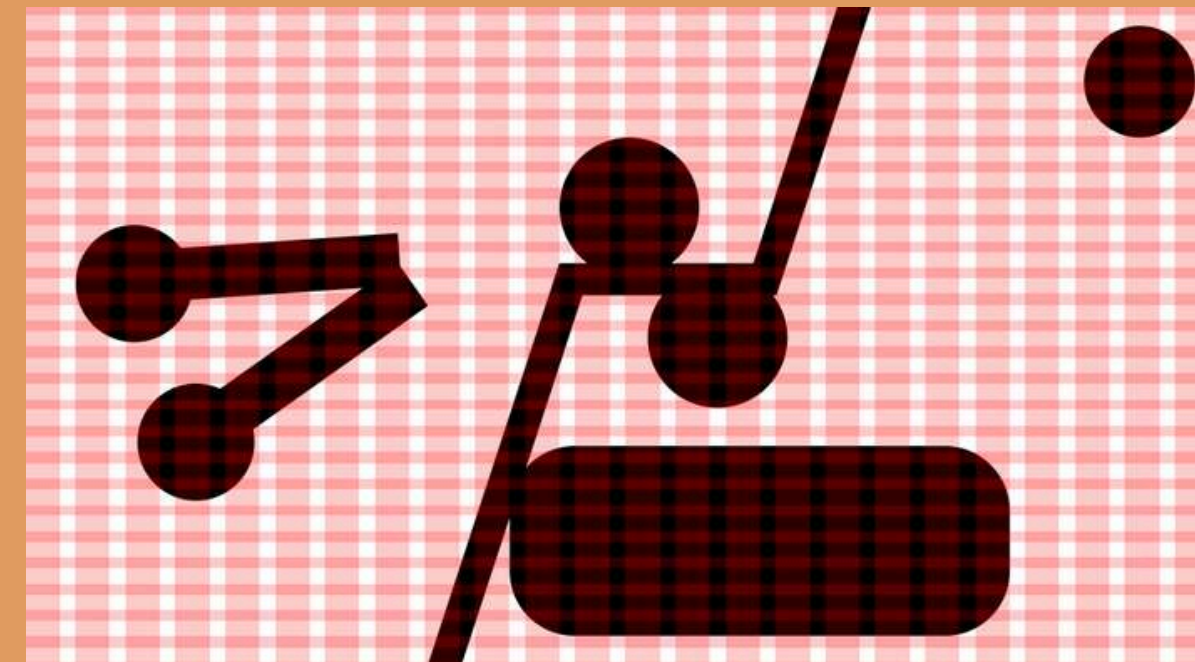
Profile



Galeri



Game
Story



Game
Action

Prototype (High Fidelity)



Homepage



Setting (Umum)



Load Game



Setting (Bahasa)

17

METODE PERANCANGAN

Prototype (High Fidelity)



Profile



Galeri

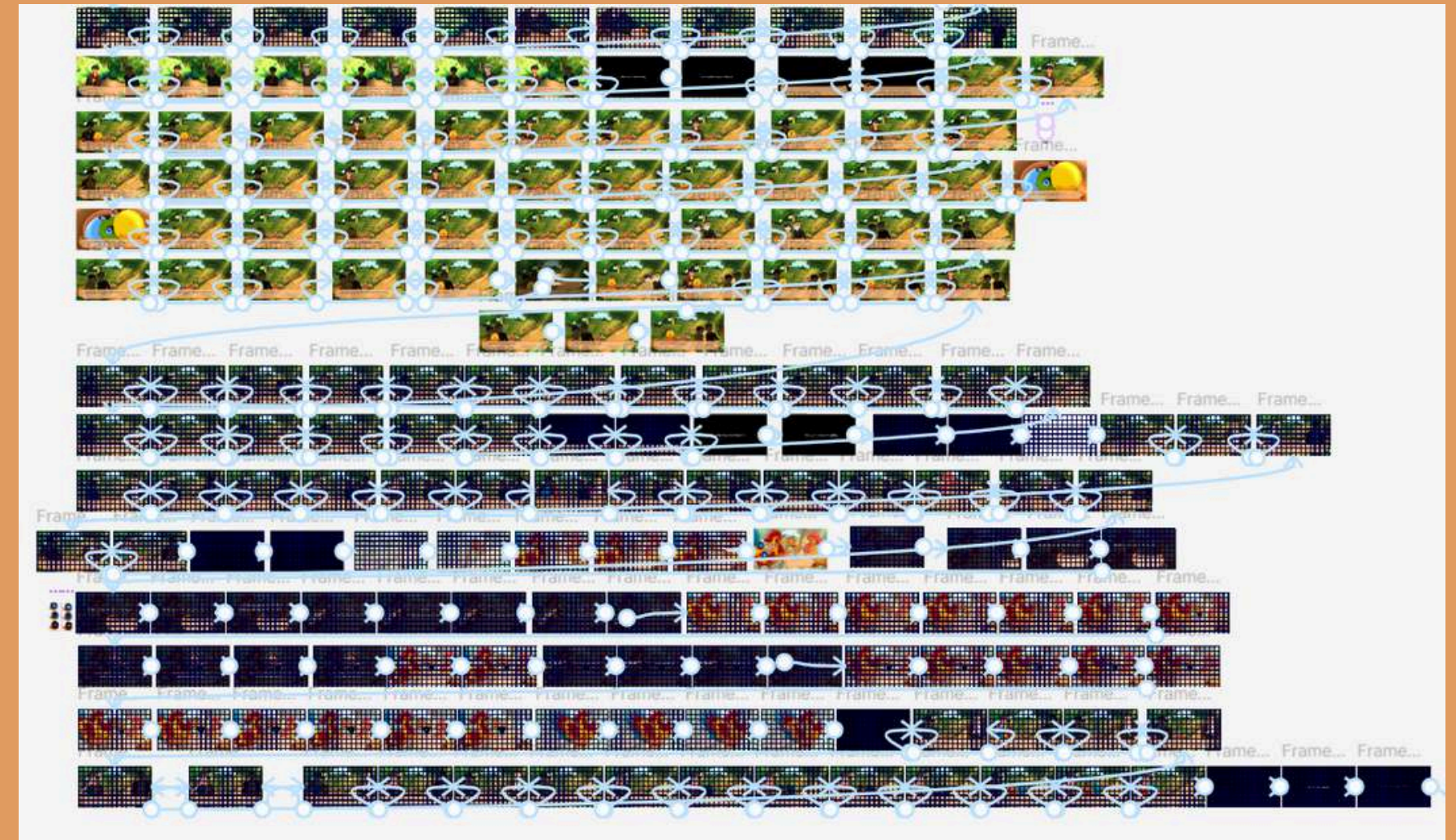
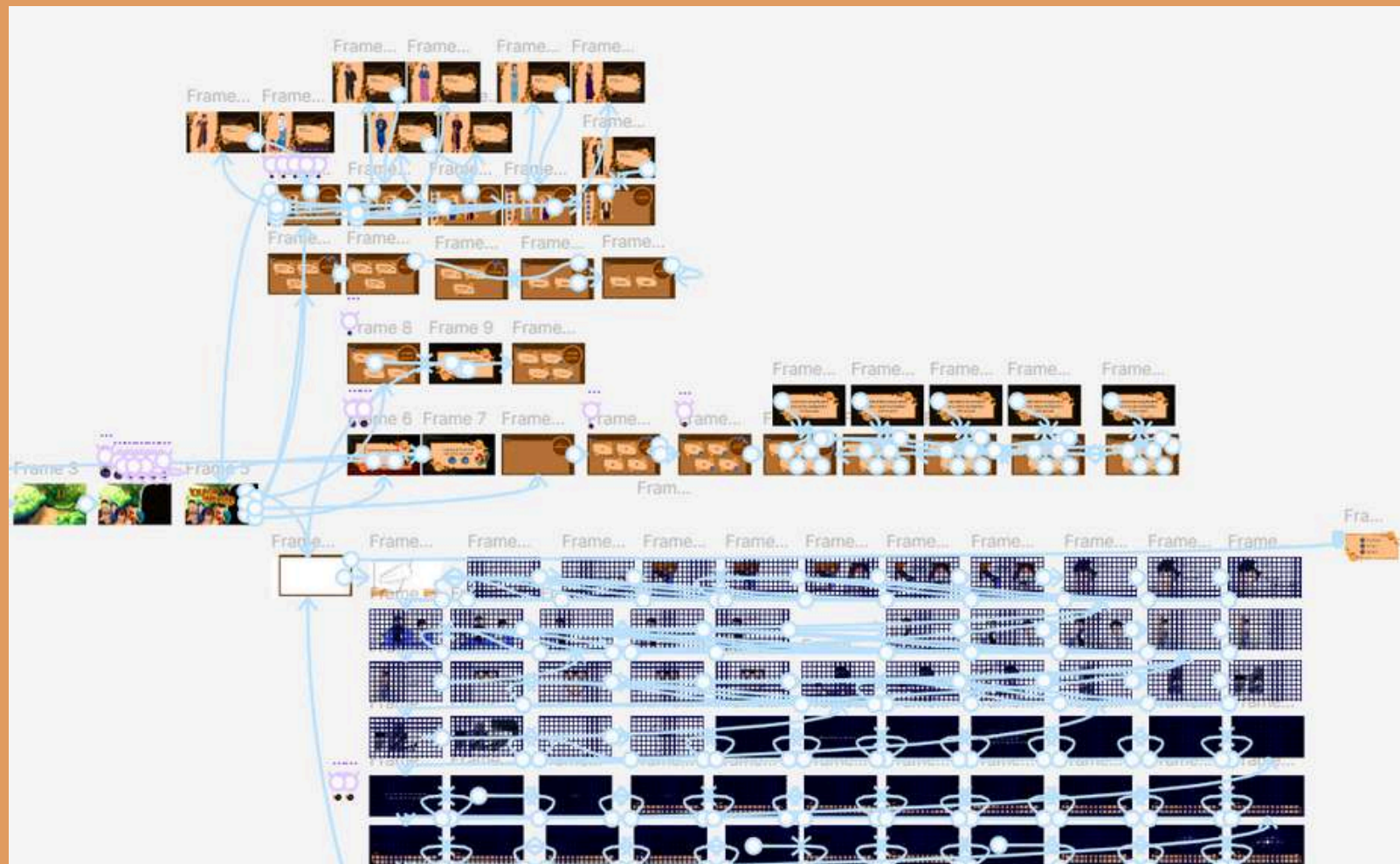


Game
Story



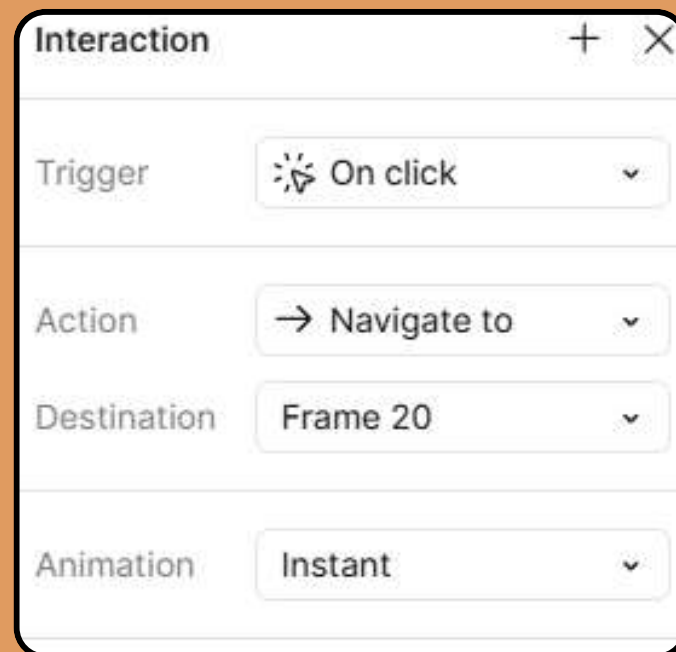
Game
Action

Prototype (Wireframe)

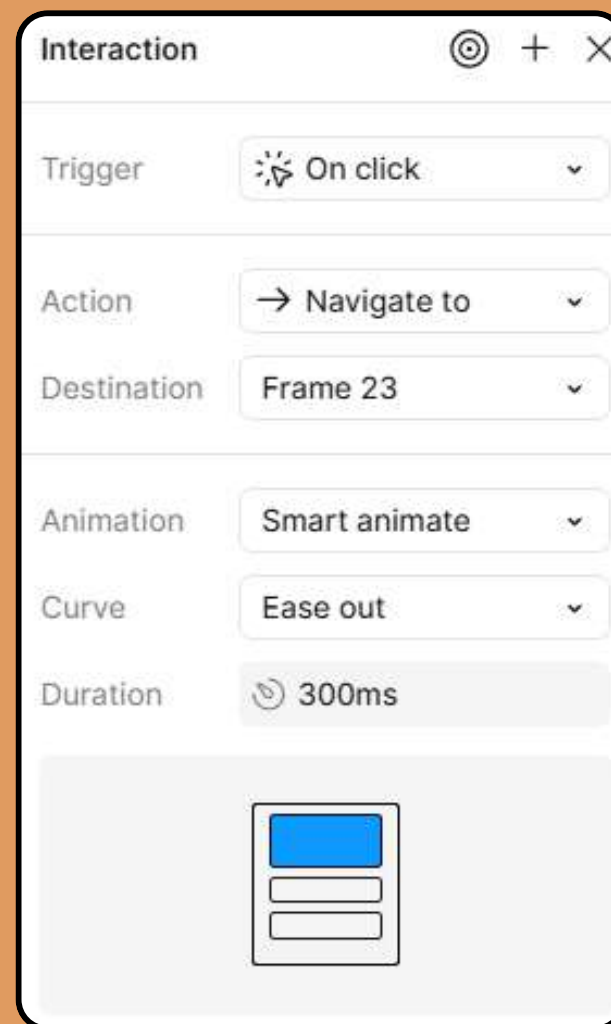


Prototype (Micro Interaction)

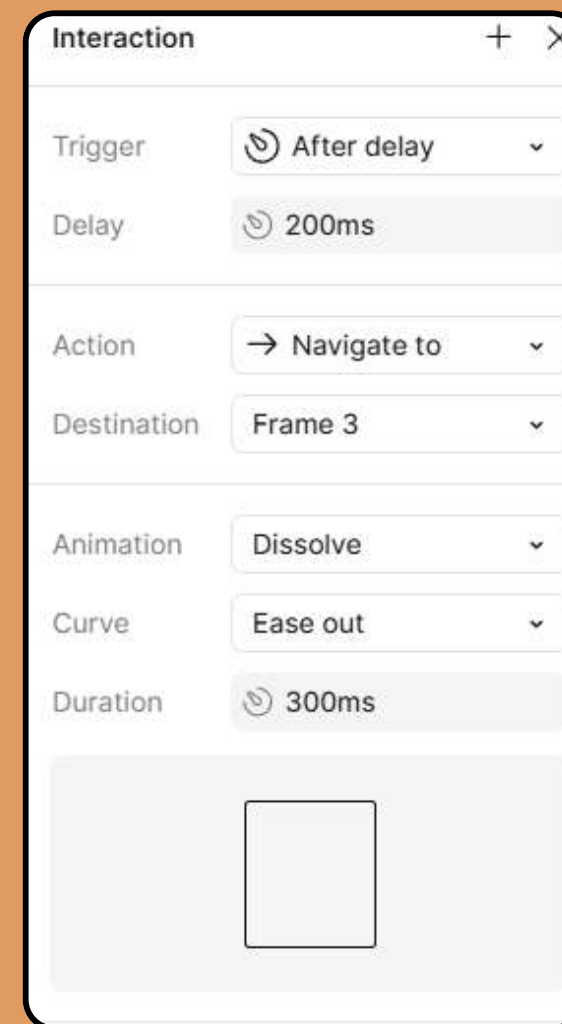
Micro Interaction yang digunakan berupa:



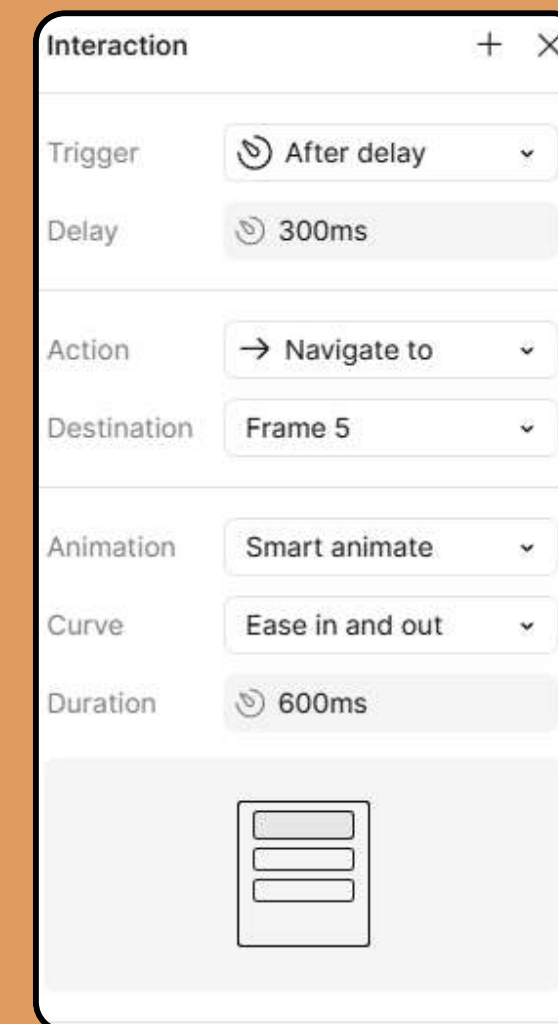
Melanjutkan frame selanjutnya secara instan setelah klik



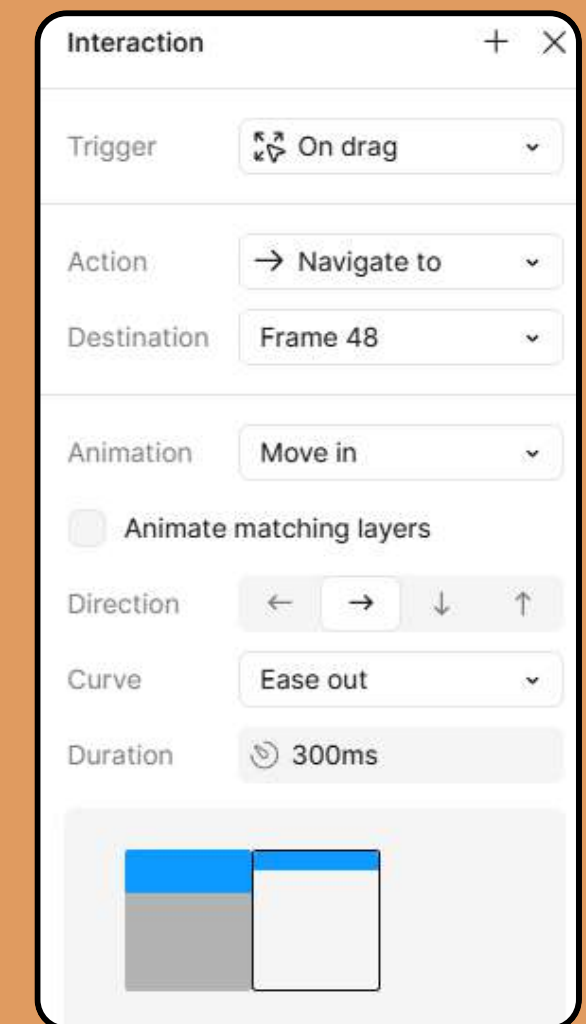
Melanjutkan frame selanjutnya secara instan dengan penambahan ada animasi



Melanjutkan frame selanjutnya tanpa klik dan penambahan ada animasi



Melanjutkan frame selanjutnya tanpa klik dan adanya penambahan animasi



Untuk kembali ke halaman sebelumnya dengan menyeret ke kanan

20

Secondary Media



Kesimpulan Beta Test

Audience memiliki berbagai macam responden dan saling bertolak belakang.

enak ga bosen

Suka dengan ide permainan ini

Gambarnya menarik

menarik karena diangkat dari novel

gambar karakter bagus, animasinya bagus

ada beberapa yang tidak dipahami alurnya

Visual nya harus lebih menarik

UI dan icon nya perlu dirapihkan

ada beberapa warna yang kurang pas dengan gambar

lebih rapih lagi penempatannya

Meski begitu, dari hasil kuesioner dalam scale, tidak dipungkiri lebih dari 80% menyukai game visual novel tersebut secara keseluruhan

Link dan QR Prototype

<https://www.figma.com/proto/AmVjzr2PFzTXRAPSimmLO7/Untitled?node-id=6-8&t=EqsHLUn0wdoU9rk0-1&scaling=min-zoom&content-scaling=fixed&page-id=0%3A1&starting-point-node-id=1%3A2>



Terima Kasih

