

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 *Visual Novel*

Menurut Dianta, Nurindiyan & Darmawan (2020), mengatakan bahwa *visual novel* merupakan gabungan antara *game* dengan cerita sehingga menjadi interaktif dengan tampilan teks dan gambar untuk menyampaikan sebuah narasi dan percakapan antar karakter. *Visual novel* yang pertama kali dirilis berasal dari Jepang dengan menggunakan *art style anime* dan biasanya menjual sebuah cerita dengan suguhan visual. Pada zaman ini, *game visual novel* sangat cocok untuk digunakan sebagai media alternatif dalam mengenalkan ulang sejarah atau budaya.

Cerita yang disajikan dalam *game visual novel* akan selalu melibatkan orang-orang sekitar tokoh utama. Dalam memainkan *game visual novel*, pemain akan selalu mendapatkan berbagai macam yang kompleks dalam memilih pilihan yang dapat mempengaruhi alur cerita dan akan berakhir *ending* yang berbeda berupa *secret ending*, *good ending*, dan *bad ending*.



Gambar 2.1 *Game Visual Novel*

Sumber: <https://plusmana.com/visual-novel-games-...>

2.1.1 Aset dalam *Visual Novel*

Aset dalam *visual novel* memiliki peran yang penting untuk memberikan pengalaman dalam dunia interaktif dan naratif yang menarik. Finley (2023), mengatakan bahwa penyampaian cerita dalam *visual novel* dilakukan secara simpel dan efektif agar pemain dan penulis akan mudah dan

cepat beradaptasi untuk memainkan *game* tersebut. Aset merupakan sebuah elemen dan merupakan aspek penting dalam perancangan *visual novel*.

2.1.1.1 *User Interface*

Pemain akan selalu berinteraksi dengan UI yang disajikan dari *game visual novel*, karena UI akan memberikan pengalaman dalam bermain secara keseluruhan dalam cerita. UI yang disajikan berupa macam seperti meng-klik dalam pemilihan percakapan, *save ingame*, navigasi dan sebagainya. Fitur yang disediakan dapat diakses melalui UI dalam *visual novel* sebagai berikut:

A. Kotak Teks Dialog

Dalam *visual novel*, kotak teks dialog merupakan salah satu User Interface yang paling penting untuk menyampaikan sebuah narasi dan percakapan antar karakter. Setiap berinteraksi baik pada karakter lain, *save ingame*, aksi, dan sebagainya akan selalu berkaitan dengan kotak teks dialog. Dalam dunia percakapan dan narasi, akan terdiri dari dua versi kotak teks dialog, yaitu: Tokoh Utama dan *NPC (Non-playable Character)*. Kotak teks dialog selalu akan didesain dengan baik secara detail atau sederhana, dan berisi sebuah percakapan dan nama yang sedang bercakapan.



Gambar 2.2 Kotak Teks Dialog

Sumber: <https://www.pngegg.com/en/search?q=Visual+novel>

B. Kotak Teks Pilihan

Berbeda dengan kotak teks dialog, pemain mengharuskan untuk memilih sebuah pilihan jika disediakan oleh *game* untuk melanjutkan alur cerita. Pemilihan yang dipilih oleh pemain akan mempengaruhi jalan cerita, dalam desain kotak teks dialog, macam

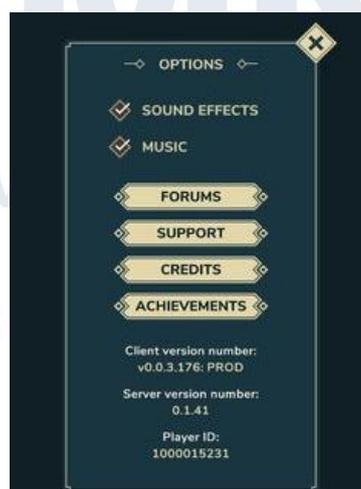
macam teks akan diletakkan dalam kotak teks yang serupa dengan teks dialog, namun akan memiliki desain yang berbeda.



Gambar 2.3 Kotak Teks Pilihan
Sumber: <https://yukivisual.wordpress.com/2016/09...>

C. *Button*

Menurut Tubik (2019), salah satu komponen *UI* yang paling umum ditemukan adalah *button*. *Button* memiliki peran penting dalam menciptakan interaksi yang kuat dan pengalaman pengguna. Komponen interaktif yang dikenal sebagai *button* memungkinkan pengguna untuk menerima umpan balik dari sistem setelah mengeluarkan perintah tertentu. Secara ringkas, *button* berfungsi sebagai kontrol yang memungkinkan pengguna berinteraksi langsung dan memberikan arahan yang diperlukan untuk menyelesaikan tugas tertentu.



Gambar 2.4 *Button*
Sumber: <https://id.pinterest.com/...>

D. Character Sprites

Character sprites adalah sebuah gambar satu karakter yang memiliki banyak berbeda dalam posisi dan ekspresi karakter untuk mewakili visual dari tokoh utama dan *Non-Playable Character*. *Sprites* tersebut dibuat dalam bentuk 2D dan digunakan untuk memberikan sebuah interaksi antar karakter seperti situasi dan keadaan yang emosional. *Character Sprites* biasanya membuat semua karakter memiliki beragam ekspresi, *pose*, bahasa tubuh, dan sebagainya.



Gambar 2.5 *Character Sprites*

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/516084438555069808/>

Sprite karakter dapat memiliki ukuran yang bervariasi, berupa *full body*, *half Body*, atau ukuran khusus lainnya, seperti dari bahu ke atas. Karena *sprite* karakter tersebut diletakkan di belakang kotak teks, ada beberapa faktor yang akan menentukan ukuran karakter: posisi *dialog box*, seberapa banyak tubuh karakter yang ingin ditampilkan, dan anggaran yang tersedia. Semakin banyak dan besarnya gambar, semakin besar pengeluarannya. Oleh karena itu, *Sprite* karakter dengan seluruh tubuh akan menjadi yang paling sulit.

E. Background Art

Background dalam visual novel sangat penting karena akan memberikan tambahan suasana, pemahaman dan konteks dalam alur cerita. *Background* yang disediakan oleh *game* dapat dieksploritas oleh pemain untuk berinteraksi lebih. Semakin banyaknya *detail* yang ditemukan dan diinteraksi oleh pemain akan semakin memberikan

pengalaman yang menarik untuk pemain seperti *puzzle*, namun detail yang dimasukkan akan bergantung pada *budget* dari *developer*.



Gambar 2.6 *Background Art*

Sumber: <https://exitmothership.artstation.com/projects/AKvwz>

Sebagian banyak dari *game visual novel* berupa dua dimensi. Pemain akan melihat latar belakang *game visual novel* beberapa kali sepanjang cerita dan akan mengunjungi lokasi yang sama berkali-kali. Setiap tempat yang dapat dikunjungi, dijelajahi, atau berinteraksi dengan pemain memerlukan seni latar belakang.

F. *Computer Graphics (CG's)*

Computer Graphics yang disingkat menjadi *CG's*, biasanya berisi sebuah gambar atau ilustrasi yang diberikan banyak detail baik pada karakter dan *background*. Ilustrasi tersebut akan muncul pada momen-momen yang penting dalam cerita agar lebih dramatis dan terkesan kuat untuk memberikan motivasi pada pemain. Ilustrasi yang muncul dapat dianggap sebagai sebuah hadiah *ingame* yang didapatkan oleh pemain saat mereka telah melewati sebuah tantangan atau *puzzle*.



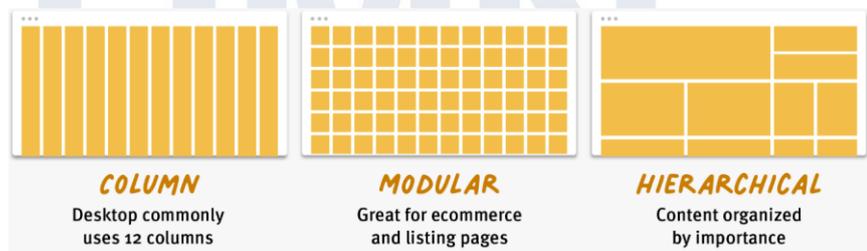
Gambar 2.7 *Computer Graphics*

Sumber: <https://www.zerochan.net/2999976>

G. Grid

Gordon (2022) mengatakan bahwa, *Grid* untuk membantu desainer dalam membuat tata letak yang kohesif, sehingga penulis dapat dengan mudah memindai dan menggunakan *UI*. Grid yang baik dapat beradaptasi dengan berbagai ukuran dan orientasi layar, selalu konsisten di seluruh platform. *Grid* yang digunakan tidak hanya teruntuk berbasis *website* namun juga berupa *game visual novel*. *Grid* terdapat beberapa jenis visual sebagai berikut:

1. *Column Grid*, *grid* yang melibatkan pembagian halaman menjadi kolom-kolom vertikal, untuk *platform* desktop secara umum menggunakan 12 *column*.
2. *Modular Grid*, *column* pada *grid* menambahkan *rows* ke dalamnya. Perpotongan *column* dan *rows* untuk tempat elemen atau ikon dan konten secara sejajar. Dalam platform desktop secara umum menggunakan 12 *column* dan 6 *rows*.
3. *Hierarchical Grid*, konten yang disusun berdasarkan tingkat kepentingan menggunakan kolom, baris, dan modul. Elemen atau ikon dan bagian konten yang paling penting menempati bagian terbesar dari grid.



Gambar 2.8 Grids

Sumber: <https://www.nngroup.com/arti...>

Selain jenis *grid* yang dipakai, terdapat juga pertimbangan untuk elemen lainnya, seperti *gutter* dan *margin*. *Gutter* merupakan ruang antara *column* yang memisahkan elemen dan elemen lainnya. *Gutter* juga membantu konsisten dan membantu penulis untuk memisahkan produk yang berbeda secara visual. Sedangkan untuk

margin yang merujuk pada area terluar yaitu kiri dan kanan pada layar. Konten tidak akan berada di *grid* margin dan hanya dapat ditetapkan atau dinyatakan sebagai persentase lebar layar.



Gambar 2.9 Grids

Sumber: <https://www.nngroup.com/arti...>

H. Soundtrack

Suara memiliki peran penting untuk membantu suasana *ingame* terasa lebih hidup. Suara yang dibutuhkan biasanya berupa *ambient sound* seperti suara alam, suara lingkungan, suara cuaca, dan sebagainya. *Ambient sound* yang disatukan dengan *background art* akan memberikan kesan yang dinamik.

2.1.2 Anime and the Visual Novel

Dani Cavallaro dalam buku yang berjudul “*Anime and the Visual Novel*” (2010) mengatakan bahwa, pada pertengahan tahun 1990-an merupakan momen bagi para desainer *anime* untuk memulai membuat desain *game* karena kekurangan anggaran untuk produksi animasi TV. Selama puluhan tahun, *style anime* telah banyak menginspirasi pembuatan video *game* untuk anak-anak, hingga pada akhir tahun 2005, kehadiran sejenis *game* komputer bernama *Visual Novel* yang khusus ditujukan untuk orang dewasa. *Visual Novel* terus dikembangkan sebagai salah satu jenis *game* animasi dengan tampilan teks naratif, dan rangkaian dialog tokoh yang diiringi dengan iringan musik.

Visual novel bukanlah simulasi, melainkan permainan petualangan. Jenis permainan ini memiliki interaksi berbagai karakter visual yang menghadirkan misteri alur cerita. Kenikmatan dalam permainan *Visual Novel* terletak pada aksi yang tepat dan cepat untuk menanggapi pemilihan dialog dan alur cerita sebagai pintu masuk ke cabang narasi dan adegan berikutnya. Pemain dapat memilih waktu dan dengan siapa mereka ingin berinteraksi, sehingga memengaruhi respons berikutnya (Cavallaro, 2010: 9).

Dalam *Visual Novel*, kekuatan dalam bercerita menjadi daya tarik tersendiri dengan mengajak audiens seperti membaca sebuah cerita dengan berbagai “*ending*” yang penuh misteri, serta efek suara dan gambar yang berwarna-warni. Pilihan-pilihan melalui respon aksi dan dialog para tokoh visual memberikan rangkaian petualangan yang tidak linier. Dalam cerita *Visual Novel* yang berlatar belakang sejarah, penyajian alur cerita umumnya lebih bersifat faktual dan fiktif. Bahkan, nama-nama tokoh dan data sejarah tidak diubah, tetapi kemunculan tokoh tambahan dalam alur cerita dapat dikatakan sebagai fiksi.

Berdasarkan Akbar, Gunarti, dan Pratama (2017), mengatakan bahwa *Visual Novel* Indonesia banyak dipengaruhi oleh gaya *style* anime atau manga dari Jepang. Hasil pengamatan terhadap *Visual Novel* Indonesia yang diterbitkan melalui situs VN Project Indonesia (wadah pengembang dan pemain *Visual Novel* Indonesia) pada umumnya menampilkan karakter visual dengan gaya visual *anime* Jepang, terutama dari penggambaran karakter visual bergaya *manga* melalui elemen wajah, tubuh, dan kostum.

2.1.3 Character Design

Menurut Tillman (2019), menyatakan bahwa *game visual novel* memiliki beberapa inti prinsip untuk merancang sebuah desain karakter sebagai berikut:

2.1.3.1 Archetypes

Archtypes memiliki berbagai macam jenis sifat atau kepribadian pada karakter yang ada dalam cerita. *Design* pada karakter terdapat berupa sifat yang baik atau positif dan jahat atau negatif untuk memperjelas karakteristik dari karakter tersebut. *Archtypes* sudah mulai banyak digunakan di zaman ini, untuk membantu mendefinisikan karakteristik baik karakter fiksi atau orang asli. Dengan *Archtypes*, penulis akan lebih mudah mengembangkan dalam karakter. Berikut adalah macam-macam *archtype* karakteristik yang biasanya muncul dalam alur cerita:

A. *The Hero*

Sebuah karakteristik dan kepribadian yang biasanya kebanyakan ditemukan pada tokoh utama. Kepribadian yang berupa pemberani, tidak selalu mementingkan diri sendiri, dan selalu senang ingin membantu semua orang.



Gambar 2.10 *The Hero*

Sumber: [https://www.aspectfilmandvideo.co.uk/pause-for-thought/...](https://www.aspectfilmandvideo.co.uk/pause-for-thought/)

Berdasarkan Wurdeman (2022), mengatakan bahwa *The Hero* kebanyakan berupa klasik, yang berasal dari keluarga biasa atau sederhana, namun pada kenyataannya memiliki kemampuan luar biasa atau semacam *plot twist* bahwa bukan manusia biasa. Karena kemampuan tersebut, tidak banyak dari *protagonist* dalam cerita akan menunjukkan sedikit kesombongan, impulsif, atau sembrono. Namun begitu, mereka tetap akan melakukan pengorbanan yang luar biasa demi tujuan baiknya.

B. *The Shadow*

Setiap alur cerita, jika adanya seorang pahlawan, akan selalu hadirnya penjahat yaitu disebut “*The Shadow*”. Karakteristik yang egois, kejam, hanya mementingkan keinginan diri sendiri, dan sebagainya. Dalam sebuah cerita, kebanyakan dari penonton akan menganggap *the hero* bagian tokoh utama. Namun, pada kenyataan tidak selalu begitu, ada dalam *film* atau *movie* akan menggunakan *the shadow* sebagai tokoh utama.



Gambar 2.11 *The Shadow*

Sumber: <https://www.desdelaplaza.com/tag/villanos/>

C. *The Fool*

Sebuah kepribadian yang lumayan kompleks dalam keadaan tertentu. Sifat terkadang berupa lucu karena keluguan, tidak masuk atau aneh, dan sebagainya. Karakteristik tersebut kebanyakan teruntuk pada *side-character*. Tujuan adanya *side-character* untuk membantu mengembangkan atau mendorong tokoh utama menjadi lebih kuat baik fisik atau mental.

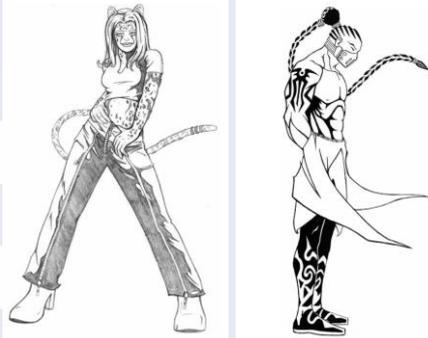


Gambar 2.12 *The Fool*

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/407153622569425900/>

D. *The Anima* atau *Animus*

Anima biasanya teruntuk *female interest character*, sedangkan *Animus* teruntuk *male interest character*. *The Anima* atau *Animus* akan muncul apabila dalam cerita ada mengandung *genre* romansa. Kemunculan karakter tersebut tidak selalu akan menjadi pendukung terbesar untuk tokoh utama, kehadiran mereka hanya membantu peminatan penonton saja.



Gambar 2.13 *The Anima/Animus*

Sumber: <https://www.academia.edu/23674548/...>

E. *The Mentor*

karakter tersebut biasanya memiliki pengalaman yang sangat banyak dan terkadang ada berupa berusia tua namun penampilan muda atau usianya muda namun merupakan seorang yang jenius. *The mentor* terkadang akan menjadi seorang guru, orang tua, keluarga, atau bisa jadi merupakan karakter *male* atau *female interest* untuk tokoh utama. Tujuan kehadiran karakter tersebut kebanyakan membantu mendorong potensi dalam diri tokoh utama



Gambar 2.14 *The Mentor*

Sumber: <https://www.academia.edu/23674548/...>

F. *The Trickster*

karakter tersebut dapat berupa karakter yang mendukung penjahat atau tokoh utama. Kebanyakan memiliki penampilan yang terlihat bukan orang yang baik dan selalu mencari keuntungan untuk diri sendiri. Apabila ia mendukung tokoh utama, maka ia akan menjadi tokoh yang sangat penting dalam alur cerita untuk membantu mengembangkan mental tokoh utama sebelum melawan penjahat.

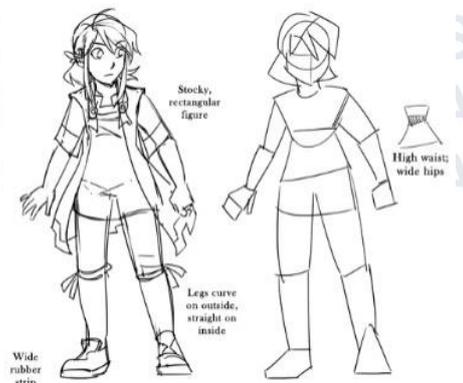


Gambar 2.15 *The Trickster*

Sumber: <https://www.academia.edu/23674548/...>

2.1.3.2 *Shapes*

Bentuk yang digunakan untuk dalam merancang desain karakter. Bentuk yang dirancang dapat membantu pemain dengan mudah menebak karakteristik dari karakter tertentu. Bentuk yang dimaksud adalah siluet porposisi badan, wajah, benda, dan sebagainya. Dengan adanya *shapes* dapat memudahkan penulis dalam membuat *figure drawing* untuk melakukan perancangan sebuah karakter.



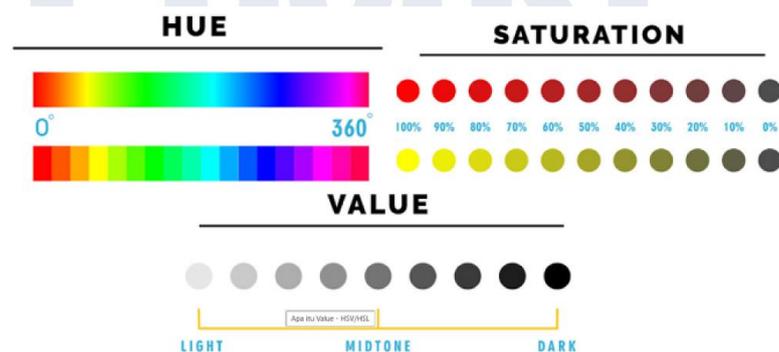
Gambar 2.16 *Shapes*

Sumber: <https://www.tumblr.com/meh-0/137678683174/...>

2.1.3.3 Colors

Warna merupakan salah satu fitur yang sangat penting untuk melakukan perancangan karakter. Warna yang dilakukan dapat memberikan berbagai informasi dan latar belakang dari karakter tersebut. Selain itu, warna tidak hanya membantu visual karakter lebih indah, namun juga lebih cenderung banyak orang yang suka dibandingkan *greyscale* karena memudahkan pemain membedakan karakter yang ada didalam cerita.

Kiedayat (2020), mengatakan bahwa penggunaan warna *HSV*, yaitu *Hue*, *Saturation*, dan *Value*, karena warna tersebut mendekati cara visual mata manusia dalam menggambarkan dan pewarnaan. *Hue*, menggambarkan nama warna yang ada terdiri dari warna primer, sekunder, dan tersier. Penggunaan *Hue* untuk mengidentifikasi warna yang unik sehingga diketahui identitas untuk membedakan satu sama yang lain. *Saturation*, merupakan intensitas warna atau sebuah kemurnian dari warna, semakin tinggi intensitas warna (100%) maka warna akan terlihat cerah atau terang, namun sebaliknya (0%) akan terlihat pudar. *Value*, untuk menentukan kecerahan sebuah warna atau gelap terangnya sebuah warna dari angka 0% - 100%.



Gambar 2.17 Warna *HSV*

Sumber: <https://www.kiedayat.com/2020/06/...>

Penulis menggunakan warna teori Naomi Kuno untuk membuat perancangan seperti karakter, karena teori Naomi Kuno, memiliki penyampaian sebuah emosi dan karakteristik tertentu. Dalam

buku Naomi Kuno, berfokus pada yang berhubungan antara perasaan dan kombinasi warna dengan memperkenalkan berbagai kombinasi warna yang dapat mempengaruhi lima Indera yaitu, penglihatan, penciuman, pendengaran, perasa, dan sentuhan. Berikut terdapat dua macam estetika dalam warna teori Naomi Kuno yaitu:

1. Estetika Emosional

Estetika emosional dalam buku Naomi Kuno memberikan pemahaman pada psikologi warna untuk menciptakan desain yang tidak hanya menarik dalam bentuk namun juga secara emosional. Dalam buku Naomi Kuno terdapat empat emosional secara garis besar seperti *joy*, *anger*, *melancholy*, dan *pleasure*.



Gambar 2.18 Estetika Emosional

2. Estetika Nuansa

Estetika Nuansa dalam buku Naomi dengan kombinasi warna yang tepat dan benar dapat menciptakan nuansa dalam desain karakter tertentu. Dalam buku Naomi Kuno terdapat banyak garis besar untuk estetika nuansa seperti, Pasif dan aktif, kehangatan dan dingin, dan sebagainya.



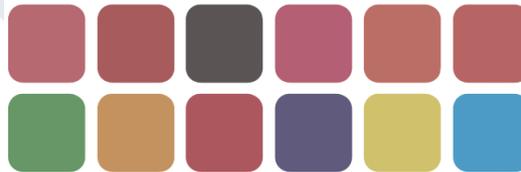
Gambar 2.19 Estetika Nuansa

Pada buku Warna teori Naomi Kuno terdapat 14 macam judul serta pewarnaan masing masing. *Relaxed and Happy*, merupakan sebuah momen yang bahagia dan ketenangan dengan perasaan yang nyaman. Warna pada *relaxed and happy*, banyak diisi dengan warna *colourful* terang. Warna yang digunakan berupa sebagai berikut.



Gambar 2.20 Warna *Relaxed and Happy*

Active and Energetic, sebuah kejadian dramatis yang akan memberikan sebuah kejutan. Sebuah pertunjukan dan percakapan akan memberikan sentuhan pada jiwa. Warna pada *Active and Energetic*, diisi dengan warna *colourful* namun lebih didominasi dengan warna merah dan pendekatannya. Warna yang digunakan berupa sebagai berikut.



Gambar 2.21 Warna *Active and Energetic*

Wild and Exotic, dunia primitif yang merangsang naluri. rasa ingin tahu yang berasal dari petualangan, sensasi, dan kekaguman terhadap dunia yang eksotis. Warna pada *Wild and Exotic*, diisi dengan dominasi warna pendekatan biru dan pendekatan coklat, lalu diikuti dengan warna lain. Warna yang digunakan berupa sebagai berikut



Gambar 2.22 Warna *Wild and Exotic*

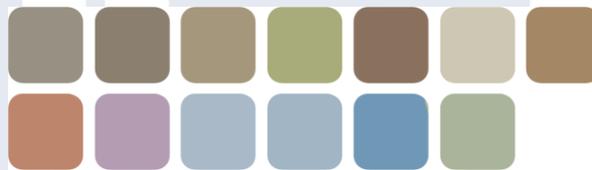
Mysterious, Imajinasi yang berupa peri, malaikat dan naga yang berasal dari dunia lain atau dunia fantasi. Fenomena yang menakjubkan membuat manusia terpukau. Warna pada *mysterious* diisi

dengan dominasi pendekatan warna kuning dan biru, lalu diikuti dengan warna lainnya. Warna yang digunakan berupa sebagai berikut.



Gambar 2.23 Warna *Mysterious*

Nostalgic, Nilai sentimental dari memori masa lalu yang sudah lama terlupakan terwakili dalam warna nostalgia dan melankolis. Warna pada *nostalgic* diisi dengan dominasi pendekatan warna coklat, lalu diikuti dengan pendekatan warna biru dan warna lainnya. Warna yang digunakan berupa sebagai berikut.



Gambar 2.24 Warna *Nostalgic*

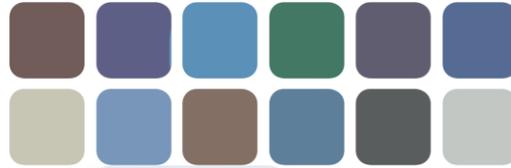
Elegant and Sophisticated, merupakan warna berupa keanggunan dan kemewahan. Skema warna mewakili nada dan aroma kebersihan, kelembutan dan fleksibilitas, dipadukan dengan kehalusan. Warna pada *elagant and sophisticated* diisi dengan dominasi warna terang, lalu diikuti dengan empat warna gelap. Warna yang digunakan berupa sebagai berikut.



Gambar 2.25 Warna *Elegant and Sophisticated*

Reliable and Noble, warna yang mempertimbangkan keandalan dan kemuliaan melalui nuansa setengah dingin. janji, rasa hormat, kebanggaan, harapan, target, keyakinan dan tolerance dapat dianalisis melalui pengaruh warna. prestasi pengrajin, selera yang baik dan pemahaman tentang rasa serta warna umum juga dipertimbangkan. Warna pada *Reliable and Noble* diisi dengan dominasi warna dingin, lalu

diikuti dengan warna netral berupa pendekatan warna putih dan hitam. Warna yang digunakan berupa sebagai berikut.



Gambar 2.26 Warna *Reliable and Noble*

Gentle and Warm, warna yang mempertimbangkan pertemanan, kelembutan, dan warna terang yang memenuhi dengan kecantikan. Dengan menciptakan palet yang tidak hanya estetis tetapi juga emosional, memberikan pengalaman visual yang menyentuh hati dan menenangkan. suasana kekeluargaan yang penuh ceria, kue manis, makanan penutup, dan hubungan asmara yang *romantic*. Warna pada *Gentle and Warm* diisi dengan dominasi warna terang, lalu diikuti dengan gelap berupa pendekatan warna biru dan hijau. Warna yang digunakan berupa sebagai berikut.



Gambar 2.27 Warna *Gentle and Warm*

Intelligent, warna yang mempertimbangkan kecerdasan yang mencerminkan perilaku yang keren dan cerdas. pikiran cerdas di balik selera dan rasa santai mencerminkan pemikiran teknis serta pemikiran mendalam yang diciptakan dalam lingkungan yang tenang dan damai. Warna pada *Intelligent* diisi dengan dominasi warna gelap. Warna yang digunakan berupa sebagai berikut



Gambar 2.28 Warna *Intelligent*

Young and Healthy, warna yang mempertimbangkan kecerdasan yang mencerminkan perilaku yang keren dan cerdas. pikiran cerdas di balik selera dan rasa santai mencerminkan pemikiran teknis

serta pemikiran mendalam yang diciptakan dalam lingkungan yang tenang dan damai. Warna pada *Young and Healthy* diisi dengan dominasi pendekatan warna biru, diikuti dengan warna hijau, merah, dan lainnya. Warna yang digunakan berupa sebagai berikut:



Gambar 2.29 Warna *Young and Healthy*

Rich and Deluxe, warna yang mempertimbangkan dalam rasa kekayaan makanan, kedewasaan seseorang, dan melimpahnya kesuburan yang ditunjukkan melalui rasa warna yang berbeda. Warna pada *Rich and Deluxe* diisi dengan berbagai warna berupa pendekatan warna biru, nila, hijau, dan sebagainya. Warna yang digunakan berupa sebagai berikut.



Gambar 2.30 Warna *Rich and Deluxe*

Traditional and Stable, warna yang mempertimbangkan dalam yang berhubungan dengan barang tradisional, bahan klasik dan barang antik yang ada di latar belakang sejarah. Warna pada *traditional and stable* diisi dengan dominasi pendekatan gelap, diikuti dengan warna lainnya. Warna yang digunakan berupa sebagai berikut.



Gambar 2.31 Warna *Traditional and Stable*

Modern and Futuristic, warna yang mempertimbangkan dalam yang berhubungan dunia teknologi sains yang berkembang setiap detik. Warna-warna seperti film Sci-Fi yang realistis, cahaya elektronik, dan warna masa depan. Warna pada *modern and futuristic* diisi berbagai

warna dengan banyakan pendekatan warna biru. Warna yang digunakan berupa sebagai berikut



Gambar 2.32 Warna *Modern and Futuristic*

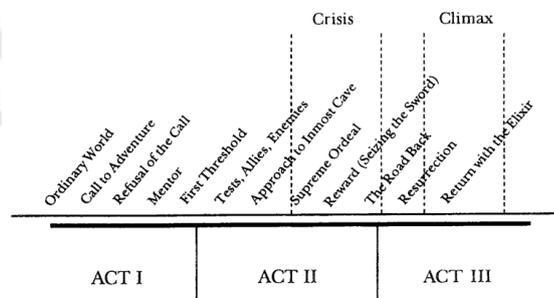
Humanistic and Natural, warna yang mempertimbangkan dalam yang berhubungan dengan kegembiraan dari manusia saat menyentuh, senyuman yang dicapai melalui lima indra, dan pesan-pesan tak berujung yang diterima dari alam melalui tanaman, tanah, kertas, dan buah-buahan. Warna pada *humanistic and natural* diisi dengan dominasi warna terang. Warna yang digunakan berupa sebagai berikut.



Gambar 2.33 Warna *Humanistic and Natural*

2.2 Storytelling

Menurut Vogler (2007), mengatakan bahwa hampir semua dalam *storytelling* mirip dengan pola berupa mitos, dongeng dan sebagainya, hal tersebut disebut dengan *The Hero's Journey*. Pola perjalanan dari *The Hero's Journey* bersifat universal dan selalu terjadi di setiap budaya. Perjalanan dari *The Hero's Journey* memiliki serangkaian elemen yang kuat, gigih dan tangguh, selalu muncul secara konsisten dari pikiran *hero* tersebut. Meskipun rincian tersebut bervariasi di setiap budaya, esensinya tetap sama. Perjalanan dari *The Hero's Journey* memiliki tiga babak.



Gambar 2.34 *The Hero's Journey*

Sumber: [https://mf.media.mit.edu/courses/2006/...](https://mf.media.mit.edu/courses/2006/)

Perjalan The Hero's Tiga babak pada model tersebut dari awalan ke krisis hingga ke klimak, pada tiga babak tersebut dipecahkan menjadi 12 tahapan.

2.2.1 Ordinary World

Pada tahapan pertama, kebanyakan dalam cerita membawa tokoh utama keluar dari dunia biasa ke dunia istimewa, baru dan asing. Untuk masuk ke dunia tersebut, pertama-tama harus menunjukkannya terlihat kontras antara cerita di ordinary world dan extraordinary. Serta memperlihatkan kehidupan normal sang pahlawan di awal cerita sebelum petualangan dimulai.

2.2.2 Call to Adventure

Pada tahapan kedua, Sang pahlawan akan mulai dihadapkan dengan masalah, tantangan, atau petualangan yang harus dijalani. Setelah memulai melakukan petualangan, ia tidak dapat lagi terus-menerus berada dalam zona kenyamanan. *The Hero* memasuki dunia baru di mana mereka menghadapi tantangan dan mempelajari hal-hal baru hingga mereka menaklukkan musuh mereka dan mendapatkan objek pencarian mereka.

2.2.3 Refusal of the Call

Pada tahapan ketiga, dalam cerita lebih berkaitan dengan ketakutan. Tokoh utama akan merasakan ketakutan akan pada hal yang tidak diketahui dan mencoba untuk menjauh dari petualangan, meskipun hanya sesaat. Atau, tokoh lain mungkin mengungkapkan ketidakpastian dan bahaya yang akan terjadi. Sering kali dalam cerita, pada titik ini *The Hero* menolak keras di ambang petualangan, menolak panggilan atau menunjukkan keengganan, sehingga munculnya beberapa pengaruh lainnya, perubahan keadaan, atau dorongan dari seorang, diperlukan untuk membantunya melewati titik balik ketakutan ini.

2.2.4 Meeting with the Mentor

Pada tahapan ketiga, Sering kali dalam cerita ditemukan bahwa *The Hero* menolak keras di ambang petualangan, menolak panggilan atau menyatakan keengganan. Bagaimanapun, ia menghadapi ketakutan terbesar dari semua orang, teror akan hal yang tidak diketahui. Sang pahlawan belum

sepenuhnya berkomitmen pada perjalanan dan mungkin masih berpikir untuk kembali. Beberapa pengaruh lain - perubahan keadaan, pelanggaran lebih lanjut terhadap tatanan alam, atau dorongan dari seorang diperlukan untuk membantunya melewati titik balik ketakutan ini.

2.2.5 *Crossing the 1st Threshold*

Pada tahap kelima, *The Hero* sudah yakin dan bertekad untuk memasuki wilayah baru dengan aturan dan nilai yang tidak dikenal. Kini *The Hero* akhirnya sepenuhnya memasuki dunia yang tidak dikenal dengan menyeberangi ambang pertama. Ia setuju untuk menghadapi konsekuensi dari menghadapi masalah atau tantangan yang muncul. Mulai cerita tersebut sudah memasuki petualangan yang benar-benar dimulai.

2.2.6 *Test, Allies, Enemies*

Pada tahap keenam, *The Hero* akan diuji dan memilah kesetiaan di dunia baru. Setelah melewati Ambang Pertama, *The Hero* secara alami akan menghadapi tantangan dan ujian baru, mendapatkan sekutu dan musuh, dan mulai mempelajari aturan di dunia baru. Sering ditemukan dalam sebuah cerita membawa *The Hero* untuk melakukan sebuah uji, baik di tempat teman atau penjahat untuk mendapatkan informasi dan mempelajari aturan baru yang berlaku di dunia baru.

2.2.7 *Approach*

Pada tahap ketujuh, *The Hero* beserta sekutunya akan bersiap menghadapi tantangan besar di dunia baru. Kebanyakan dalam cerita *The Hero* akan berada diposisi tempat berbahaya, terkadang jauh di bawah tanah, tempat tersembunyi, dan sebagainya. Sering kali tempat tersebut adalah markas musuh terbesar *The Hero*, tempat paling berbahaya di dunia baru. *The Hero* sering berhenti di gerbang markas untuk mempersiapkan, merencanakan, dan menipu penjaga gerbang.

2.2.8 Supreme Ordeal

Pada tahap kedelapan, *The Hero* akan memasuki ke pertengahan cerita, yang dimana *The Hero* memasuki ke kondisi sekarat, menghadapi kematian atau menghadapi ketakutan terbesarnya. asib *The Hero* akan mencapai titik terendah dengan ketakutan terbesarnya. Situasi tersebut merupakan "momen gelap" bagi para penonton, karena kita dibuat tegang dan tidak tahu apakah ia akan hidup atau tidak bernyawa.

2.2.9 Reward

Pada tahap kesembilan, *The Hero* akan mendapatkan sesuatu yang istimewa yang diperolehnya dengan menghadapi kematian. Hadiahnya yang ditemukan *The Hero* dapat berupa senjata khusus seperti pedang ajaib, atau benda langka atau ramuan yang dapat menyembuhkan segala penyakit.

2.2.10 The Road Back

Pada tahap kesepuluh, Sekitar tiga per empat dari dalam cerita, *The Hero* memutuskan untuk menyelesaikan petualangannya, meninggalkan dunia baru tersebut dan membawa harta karun yang ditemukan. Sering kali munculnya adegan kejar-kejaran yang menandakan urgensi dan bahaya misi tersebut, yang menyatakan bahwa *The Hero* belum sepenuhnya aman. Beberapa adegan kejar-kejaran muncul di titik saat sang pahlawan dikejar di jalan pulang oleh kekuatan pendendam.

2.2.11 Resurrection

Pada tahap kesebelas, masuk ke dalam cerita yang klimaks, *The Hero* akan sekali lagi mengalami tahap diambang kematian namun dihidupkan lagi dengan pengorbanan orang lain, kebangkitan kedua tersebut akan lebih lebih besar dan lebih kuat. Ini sering kali merupakan momen hidup dan mati kedua, hampir seperti pemutaran ulang kematian dan kelahiran kembali namun lebih kuat dan tangguh. Terdapat semacam ujian akhir bagi *The Hero*, yang harus diuji sekali lagi untuk melihat apakah ia benar-benar telah mempelajari pelajaran dari uji berat tersebut.

2.2.12 *Return with Elixir*

Pada tahap kedua belas, *The Hero* akan melakukan keputusan terakhir untuk kembali ke rumah atau melanjutkan perjalanan dengan membawa beberapa harta karun yang memiliki kekuatan untuk mengubah dunia. sang pahlawan ditakdirkan untuk mengulang petualangannya. Sebagai akhir cerita, banyak munculnya dalam bentuk adegan komedi, berupa karakter bodoh menolak untuk belajar dari kesalahannya dan melakukan kebodohan yang sama yang membuatnya mendapat masalah sejak awal.

2.3 Cerita Rakyat

Trisnasasti (2021), menyatakan bahwa cerita rakyat berasal dari warisan nenek moyang yang terdapat makna, isi moral, gagasan, dan pedoman hidup masyarakat dari masa lampau di dalam cerita rakyat. Cerita rakyat biasanya dibuat sesuai dengan urutan chapter agar setiap cerita menjadi porsi kecil, tidak membebani dan mudah dicerna oleh pembaca. Setiap buku cerita pasti adanya berupa kisah tokoh yang bersifat baik dan jahat, contohnya *protagonist* dan *antagonist*. Dalam kisah cerita rakyat selalu ada menghadirkan nilai-nilai kebaikan dan setiap buku cerita rakyat selalu memiliki diakhiri dengan cerita kebenaran atau kebaikan selalu menang, kejahatan atau keburukan selalu dikalahkan. Berdasarkan Hidayat et al., (2019), mengatakan bahwa cerita rakyat memiliki ciri-ciri yaitu:

1. Warisan turun-temurun dari nenek moyang

Warisan dari nenek moyang merupakan sebuah budaya yang sangat berharga bagaikan sebuah harta karun. Warisan tersebut harus dijaga untuk menunjukkan penghormatan kepada nenek moyang karena telah memberikan inspirasi dan pembelajaran untuk generasi yang akan datang.

2. Bersifat Anonim

Cerita rakyat ada banyak yang tidak diketahui secara pasti siapa penciptanya. Cerita rakyat dapat disebarkan berkat beredarnya dari mulut ke mulut menceritakan ulang kisah tersebut selama ini, namun seiring waktu berjalan akan ada perubahan seperti hilangnya detail atau menambahkan

sedikit cerita. Cerita rakyat sekarang mungkin berbeda dengan cerita rakyat original namun inti dan makna dari cerita tersebut masih ada.

3. Mengandung banyaknya nilai nilai

Nilai yang biasanya mengandung seperti kepercayaan, kebaikan, kejujuran, kerja keras, keberanian dan pandangan hidup untuk masyarakat. Dengan sebuah cerita rakyat yang mengandung nilai-nilai, akan memudahkan dalam menyampaikan pesan moral pada para pembaca. Tujuan adanya nilai moral tersebut adalah untuk mengajar dan memandu generasi muda agar dapat menghargai keberagaman budaya.

4. Secara Tradisional

Cerita rakyat mengangkat dari kisah-kisah sejarah secara turun-temurun dan tidak terpisahkan dari budaya masyarakat. Cerita masa lalu disampaikan dengan cara mulut ke mulut. Dengan adanya cerita rakyat, generasi ini dapat memahami sejarah dan identitas masyarakat dan tidak akan hilang sepenuhnya akibat tertelan kemajuan teknologi.

5. Banyaknya versi dan variasi

Cerita rakyat diawali dengan menyampaikan sebuah kisah secara lisan dari generasi ke generasi. Penyampaian secara lisan dengan mengolah kisah cerita tersebut akan memungkinkan adanya perubahan atau penambahan detail cerita tersebut. Setelah perkembangan zaman, cerita rakyat telah banyak diadaptasi ke berbagai macam seperti buku ilustrasi, komik, *film*, *movie*, dan bahkan sebuah game.

6. Cerita yang klise

Cerita rakyat banyak memiliki jalan cerita, tema, dan karakter yang sangat umum muncul di kebanyakan cerita rakyat yang ada. Cerita tersebut selalu mengangkat jalan cerita seperti kebenaran atau kebaikan melawan kejahatan dan jalan cerita mudah ditebak. Walaupun cerita tersebut klise, cerita tersebut memiliki daya tarik dari berbagai macam budaya.

7. Disebarkan secara lisan dan disebarikan

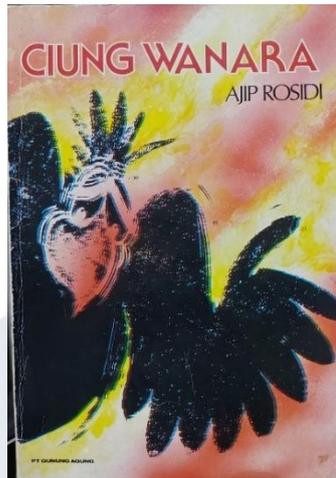
Cerita rakyat disampaikan oleh pendongeng yang tidak diketahui siapa dengan melalui mulut ke mulut. Semenjak itu cerita rakyat disebar secara luas dengan cara lisan juga. Meskipun dilakukan penyampaian cerita secara lisan, cerita rakyat dizaman itu tidak pernah hilang karena sudah menyebarkan secara luas.

8. Tersebar dan berkembang dari mulut ke mulut

Cerita rakyat merupakan kisah secara turun menurun dengan menyampaikan secara lisan. Selama waktu berjalan akan memungkinkan cerita tersebut adanya perubahan. Cerita rakyat sudah dikenal sebagai sarana hiburan, pembelajaran, dan pendidikan sehingga untuk memenuhi fungsi tersebut, cerita akan diubah agar lebih menarik dan lebih relevan untuk pendengar.

2.4 Ciung Wanara

Cerita Rakyat Ciung Wanara Ajip Rosidi (1968) merupakan cerita yang diadaptasi dari pantun Sunda ke buku cerita rakyat dengan berbahasa Indonesia. Cerita tersebut menceritakan sebuah kisah tokoh utama yaitu bernama Ciung Wanara dengan kebijaksanaan dan keberaniannya, ia berhasil merebut kembali kedudukannya sebagai salah satu penerus kerajaan Galuh, dan ia juga memberikan hukuman masuk penjara kepada isteri kedua dari raja sebelumnya yang telah memfitnah ibu kandungnya yang merupakan isteri pertama dari sang raja sebelumnya. Pada akhir cerita Ciung Wanara, kedua saudara tersebut berdamai dan memberikan kerajaan barat pada Ciung Wanara dan saudara Ciung Wanara memerintah kerajaan timur.



Gambar 2.35 Buku Cerita Rakyat Ciung Wanara

Dimulai dari di Kerajaan Galuh, terdiri adanya seorang Raja bernama Prabu Barma Wijaya dan Kedua Isterinya, isteri pertama Pohaci Naganingrum dan Isteri Kedua Dewi Pangrenyep. Kedua isterinya sedang hamil bersamaan, Istri kedua melahirkan terlebih dahulu dan diikuti oleh isteri pertama setelah kandungannya berusia 12 bulan. Terdorong atas ketamakan isteri kedua karena kekhawatiran bahwa anak kandung isteri pertama akan merebut Kerajaan dimasa depan, Ia menukarkan bayi milik isteri pertama dengan anak anjing, sedangkan bayi tersebut di hanyut di sungai bersamaan dengan telur ayam. Sang raja yang mengira isteri pertama melahirkan seekor anjing, ia merasa malu dan meminta pelayan untuk segera membunuh isteri pertamanya, namun atas kesetiaan pembantunya, ia hanya membiarkan isteri pertama di ditinggalkan dalam hutan.

Bayi yang di hanyut di temukan oleh sepasang orang tua yang tidak memiliki anak dan memberikan anak tersebut bernama Ciung Wanara. Ciung Wanara yang telah dirawat dengan baik menjadi pria yang bijaksana, pintar, pemberani, dan tampan. Ia juga tumbuh bersama dengan ayam telur dan sama-sama jago dalam bertarung. Berkat ayam yang jago, ia telah memenangkan banyak pertarungan sehingga popularitasnya terdengar sampai ke telinga sang raja dan bertemu lagi dengan keluarga aslinya tanpa diketahui. Sang Raja meminta untuk melakukan pertandingan aduan sabung ayam, dan Ciung Wanara menerimanya dengan permintaan melakukan pertarungan, Ciung Wanara menawarkan nyawa

sedangkan Raja memberikan harta separuh kerajaan. Berkat kepercayaan diri sang Raja akan memenangkan pertandingan tersebut, ia pun menyetujuinya, dan akhirnya dimenangkan oleh Ciung Wanara. Sang Raja harus menepati janji dan memberikan separuh kerajaan kepada Ciung Wanara.

Ratu jahat menerima kabar tersebut sehingga meminta anaknya untuk menghentikan sang Raja dan akhirnya melakukan pertandingan pertarungan antara Ciung Wanara dan pangeran, dan akhirnya dimenangkan oleh Ciung Wanara. Berkat pelayan setia sang Raja memberikan pernyataan yang sebenarnya bahwa sang Ibu Ciung Wanara masih hidup dan Ciung Wanara sendiri merupakan anak dari sang Raja. Pada akhirnya sang Ratu jahat tersebut dipenjara dan Ciung Wanara kembali ke keluarga aslinya.

2.5 Penelitian yang Relevan

Untuk memperkuat dasar penelitian dan membuktikan kebaruan tugas akhir ini. Pentingnya untuk meneliti penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan topik penulis. Pada sub-bab ini, penulis akan menganalisis beberapa penelitian sebelumnya yang berupa signifikan dalam meningkatkan pemahaman mengenai permasalahan cerita rakyat Ciung Wanara. Penelitian-penelitian tersebut akan dianalisis oleh penulis untuk membantu kesesuaiannya dengan tujuan penulis, metode yang digunakan, dan hasil yang ditemukan.

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1	Perancangan <i>Game Novel Visual</i> Cerita Rakyat Nusantara 'Asal Mula Danau Toba' Menggunakan <i>Renpy Visual Novel Engine</i>	Noprita Elisabeth S, Rani Hermita	Perancangan visual novel bertujuan untuk mengangkat kembali cerita rakyat yang sudah turun temurun, dan disajikan cerita dan visual yang ada seperti sejarah dan banyak hal mengenai Asal Mula Danau Toba tersebut.	- Konteks geografis spesifik: Penelitian tersebut tidak menjelaskan target lokasi, namun memungkinkan menargetkan pada Sulawesi Selatan karena asal mula cerita rakyat tersebut - Target usia dan pendidikan: Penelitian tersebut tidak menjelaskan target pendidikan. Namun, tersebut mengatakan untuk remaja dan dewasa

2	Perancangan <i>Game Android Novel Visual</i> “Malin Kundang” menggunakan <i>Renpy Visual Novel Engine</i>	Khevin Asyahda, Ari Purno Wahyu Wibowo	Perancangan yang dilakukan untuk mengharapkan agar tetap dapat mempertahankan dan melestarikan cerita rakyat agar tetap eksisting sesuai perkembangan zaman.	<ul style="list-style-type: none"> - Konteks geografis spesifik: Penulis tersebut tidak menjelaskan lokasi target, tetapi memungkinkan menargetkan lokasi sumatera karena merupakan asal usulnya - Target usia dan pendidikan: Penulis tersebut tidak menyebutkan target usia sama sekali
---	---	--	--	---

