

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 *Visual Novel*

Visual novel adalah jenis gim yang menonjolkan narasi sebuah cerita dimana audiens secara aktif berperan sebagai karakter yang mampu memengaruhi bagaimana cerita berkembang (Camingue, Carstensdottir, & Melcer, 2021, h.11). *Visual novel* menawarkan fleksibilitas dalam pembuatannya dengan akses yang mudah dijangkau oleh berbagai kalangan. Keunggulannya ini membuat *visual novel* cukup populer digunakan sebagai media edukasi baik dalam bidang akademik maupun industri (Camingue, Melcer, & Carstensdottir, 2020, h.2). Umumnya, cerita dalam *visual novel* disampaikan melalui kotak teks sedangkan interaksi ditampilkan melalui pilihan menu yang berisi berbagai tindakan atau dialog yang mewakili pikiran dan perasaan karakter. Selain dalam bentuk teks, penyampaian cerita juga dilakukan menggunakan gambar karakter yang statis, ilustrasi latar belakang, efek suara, dan musik yang mendukung suasana (Camingue, Carstensdottir, & Melcer, 2021, h.11).

2.1.1 *Genre Design*

Selama dekade terakhir, *visual novel* telah berkembang cukup drastis hingga dapat memiliki lebih dari satu genre atau *sub genre* dalam satu gim yang sama. *Visual novel* juga menjadi sebuah media yang cukup fleksibel dimana telah diterbitkan pada berbagai *platform* seperti komputer, konsol, *web*, dan *mobile*. Saat merancang *visual novel*, penting untuk mempertimbangkan *genre* atau *subgenre* berdasarkan target audiens dan pemasaran yang telah ditentukan (Finley, 2023, h.15). *Genre* atau *sub genre* tersebut dapat dijelaskan lebih lanjut sebagai berikut.

1. *Kinetic*

Kinetic merupakan *genre* yang menyajikan narasi cerita secara linear tanpa melibatkan percabangan menuju skenario yang berbeda. Meskipun tidak memiliki mekanisme tersebut, *genre* ini tetap mempertahankan karakteristik *visual novel* pada umumnya seperti ilustrasi dengan kualitas tinggi dan juga musik (Finley, 2023, h.15). Fokus utamanya adalah menghadirkan pengalaman membaca yang mendalam layaknya sebuah novel, namun ditambah dengan elemen visual dan audio. Melalui pengaplikasian kedua elemen tersebut, *visual novel* mampu menyampaikan pesan emosional secara penuh tanpa harus bergantung pada mekanisme percabangan skenario.



Gambar 2.1 *Visual Novel Kinetic “A Love Colored Blackbird”*

Sumber : <https://img.itch.zone/aW1hZ2UvMTM2N...>

Contoh *visual novel genre* ini adalah “A Love Colored Blackbird”, sebuah *visual novel* statis yang mengangkat topik sensitif mengenai kesehatan mental. Interaksi dalam *visual novel* tersebut hanya dilakukan sebatas meyentuh atau klik layar untuk melanjutkan *progress* narasi cerita setelah selesai membaca. Interaksi sengaja dirancang secara sederhana agar target audiens dapat tetap fokus pada alur narasi cerita tanpa terdistraksi oleh mekanisme yang rumit. Hal ini sesuai dengan konsep *genre kinetic* itu sendiri yang mengutamakan penyampaian pesan emosional secara utuh dan sistematis.

2. *Hybrid*

Hybrid merupakan *genre* yang berperan sebagai *sub genre* dari gim lainnya. Umumnya, gim tersebut memiliki *genre* utama seperti *strategy*, *simulation*, *action-adventure*, dan *RPG*. Cara kerja *genre* ini

adalah gim mengimplementasikan elemen *visual novel* seperti *sprite* karakter, *text box*, *narration*, *dialogue*, *action choices*, dan *narrative branching* hanya ketika *storytelling* dilakukan (Finley, 2023, h.16). Di samping itu, gim memiliki mekanisme utama lainnya yang lebih menarik perhatian audiens.



Gambar 2.2 *Visual Novel Hybrid* “Puurfect Tale”

Sumber : BadMouse (2021)

Contoh *visual novel genre* ini adalah “Puurfect Tale”, sebuah gim yang menerapkan *genre* utama simulasi koleksi kucing. Dalam gim tersebut, *visual novel* berperan untuk menyampaikan narasi cerita saja. Elemen *visual novel* dalam gim itu sendiri bersifat layaknya sebagai pelengkap sebab narasi cerita tidak disajikan secara terus menerus, melainkan secara berkala sebagai bagian dari *progress* permainan. Di samping itu, target audiens juga sebenarnya diberikan kebebasan untuk mengakses narasi cerita yang lebih mendalam secara mandiri melalui berbagai *chapter* yang tersedia.

3. *Romance*

Romance merupakan *genre* yang memberikan peluang bagi target audiens untuk menjalin hubungan romantis dengan karakter dalam gim. Fokus utama *genre* ini adalah menciptakan pengalaman emosional yang personal antara target audiens dengan karakter. Kedalaman pengalaman tersebut diciptakan melalui keberagaman *sub genre* yang masing-masing dirancang khusus menargetkan target audiens yang

spesifik. Variasi *sub genre* tersebut mencakup *otome*, *bishoujo*, *yaoi*, *yuri*, dan *bara* (Finley, 2023, h.16).



Gambar 2.3 *Visual Novel Romance* “Mystic Messenger”

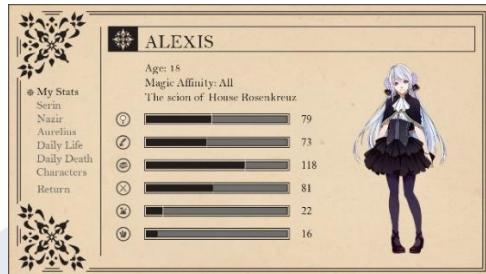
Sumber : <https://pm1.aminoapps.com/6194/aedc...>

Contoh *visual novel genre* ini adalah “Mystic Messenger”, sebuah gim *genre otome* yang dirancang secara khusus untuk target audiens perempuan. Berbeda dengan *genre* lainnya, gim ini mengaplikasikan *visual novel* sebagai media utama dalam penyampaian keseluruhan narasi cerita. Meskipun fokus utama terletak pada narasi cerita, *genre* ini umumnya juga memiliki mekanisme interaksi tambahan lainnya dalam bentuk *mini games*. Contohnya seperti gim “Mystic Messenger” yang menerapkan mekanisme interaksi seolah-olah berkomunikasi secara nyata dengan karakter melalui *handphone*.

4. *Stat Raising*

Stat raising merupakan *genre* yang mengharuskan audiens secara aktif meningkatkan atribut status yang mereka miliki untuk melanjutkan cerita. Peningkatan status dapat dicapai dengan melakukan aktivitas secara repetitif seperti mengunjungi lokasi tertentu dan menyelesaikan misi sampingan. Saat audiens memicu sebuah *event* terjadi, atribut status akan diperiksa untuk menentukan kelayakan audiens dalam melanjutkan cerita. Jikalau atribut status tersebut belum

memenuhi kriteria untuk opsi dialog atau cerita yang tersedia, maka audiens berpotensi mengalami penurunan status (Finley, 2023, h.19).



Gambar 2.4 *Visual Novel Stat Raising* “Royal Alchemist”

Sumber : <https://images.steamusercontent.com/ugc...>

Contoh *visual novel genre* ini adalah “*Royal Alchemist*”, sebuah gim yang menggabungkan *genre RPG* dengan *visual novel*. Dalam gim tersebut, target audiens harus menyusun strategi aktivitas yang ingin dilakukan untuk meningkatkan atribut status. Setiap atribut status berdampak pada pengembangan alur narasi cerita. Atribut status yang gagal mencapai kriteria tertentu saat *progress* permainan dapat berakhir membuat karakter target audiens menuju *bad ending*.

5. *Dating Sims*

Dating sims merupakan *sub genre* dari gim *simulation* yang seringkali mengadopsi teknik *storytelling* dan elemen *visual novel*. *Genre* ini menyerupai *stat raising* yang mengharuskan audiens secara aktif meningkatkan *skill* untuk menarik perhatian sekaligus membangun hubungan romantis dengan karakter gim. Namun, berbeda dengan *stat raising*, *dating sim* menambahkan mekanisme manajemen waktu sehingga audiens perlu menentukan aktivitas harian yang dapat memengaruhi perkembangan hubungan tersebut (Finley, 2023, h.20).



Gambar 2.5 *Visual Novel Dating Sims* “Always Remember Me”

Sumber : <https://i0.wp.com/blerdoyotome.com/wp-content...>

Contoh *visual novel genre* ini adalah “Always Remember Me”, sebuah gim yang mengharuskan target audiens mengembangkan hubungan romantis melalui penentuan jadwal harian secara strategis. Mekanisme ini serupa dengan *genre stat raising* yang menuntut target audiens secara aktif mengelola waktu antara bekerja, belajar, dan bersosialisasi untuk meningkatkan statistik kepribadian tokoh utama. Namun, berbeda dengan *stat raising*, setiap pilihan aktivitas yang dilakukan hanya berpengaruh langsung pada hubungan bersama dengan karakter pilihan. Oleh sebab itu, *genre* ini dapat memberikan pengalaman yang lebih personal kepada target audiens.

6. Mobile

Mobile merupakan *genre visual novel* yang dirancang secara khusus untuk dimainkan dalam *handphone*. *Genre* ini sering diasosiasikan dengan buku atau novel sebab disajikan dalam bentuk *chapter* atau *episode*. Dalam *genre* ini, umumnya, audiens dapat mengakses *visual novel* tanpa harus membayar sebab sifatnya adalah *free to play* (F2P). Namun, *visual novel* seringkali tetap menyediakan *microtransactions* dalam bentuk opsi premium dan karakter yang dapat dimodifikasi (Finley, 2023, h.21). Selain itu, *visual novel* didesain dengan sesi yang lebih singkat dibandingkan *platform* lainnya sebab menyesuaikan dengan karakteristik pengguna *handphone*.



Gambar 2.6 *Visual Novel Mobile “Florence”*

Sumber : <https://techcrunch.com/wp-content/uploads/2018...>

Contoh *visual novel genre* ini adalah “Florence”, sebuah gim yang memfokuskan penyampaian narasi cerita secara penuh hanya melalui visual dan mekanisme *mini games*. Meskipun tidak

menggunakan teks ataupun dialog, setiap interaksi dirancang secara intuitif untuk merepresentasikan emosi dan dinamika yang dialami oleh karakter utama. Di sisi lain, berbeda dengan *visual novel mobile* lainnya, “Florence” menawarkan sistem pembayaran atau *transaction* di awal. Hal ini ditujukan agar target audiens dapat langsung mengakses dan menikmati keseluruhan isi *visual novel*.

2.1.2 Formal Elements Design

Dasar elemen desain formal dua dimensi dapat dibagi menjadi garis, bentuk, warna, dan tekstur. Umumnya, elemen desain tersebut digunakan untuk membangun gambar, pola, bentuk tipografi, diagram, animasi, serta korelasi antar desain untuk mengkomunikasikan konsep desain secara efektif dan menarik (Landa, 2019, h.19). Beberapa elemen desain tersebut dapat dijelaskan lebih lanjut sebagai berikut.

1. Line

Garis merupakan sebuah titik memanjang yang membentuk jalur bergerak. Cara seseorang menggambar garis menentukan kesan visual yang ingin disampaikan seperti tebal, halus, teratur, atau berubah-ubah. Secara fundamental, garis membentuk wujud, tepi, batas, dan area dalam komposisi desain. Ketika garis menjadi elemen utama yang berfungsi menyatukan keseluruhan struktur dalam komposisi desain, gaya tersebut dapat dikatakan sebagai gaya linear (Landa, 2019, h.19).



Gambar 2.7 Garis dalam “EDDA Cafe”

Sumber : <https://play-lh.googleusercontent.com/SX-hBSu...>

Implementasi garis dalam komposisi desain berperan penting dalam mengarahkan pandangan target audiens pada pesan utama yang ingin disampaikan. Seperti pada contoh di atas, elemen garis mampu

menciptakan hierarki visual yang jelas antara *background* dengan informasi di dalamnya. Selain itu, garis memberikan penekanan pada *detail* tertentu yang dapat memperkuat identitas serta karakteristik objek visual. Pada akhirnya, garis mampu membangun kesan atau suasana emosional yang ingin disampaikan dalam komposisi desain.

2. Shape

Bentuk merupakan garis besar area sebuah objek yang dibatasi dengan garis atau warna sehingga menciptakan kesan tertutup. Bentuk memiliki sifat dua dimensi dan dapat diukur dengan tinggi dan lebar. Selain itu, secara fundamental, semua bentuk didasari oleh tiga struktur utama yaitu lingkaran, persegi, dan segitiga. Ketiga bentuk dasar tersebut akhirnya menciptakan dua kategori utama yaitu bentuk *non-representational* dan *representational* (Landa, 2019, h.19-20).



Gambar 2.8 Bentuk *Representational* dalam “EDDA Cafe”

Sumber : <https://img.itch.zone/aW1hZ2UvMTA5...>

Bentuk *non-representational* atau abstrak merupakan bentuk yang diciptakan secara kompleks dengan cara mengubah atau mendistorsi objek asli yang ada dalam dunia nyata. Kategori bentuk ini diciptakan dengan tujuan untuk menyampaikan pesan atau konsep visual tertentu. Sementara itu, bentuk *representational* merupakan bentuk yang menyerupai objek asli di dunia nyata sehingga lebih mudah dikenali oleh audiens (Landa, 2019, h.20).

3. Figure/Ground

Figur atau latar merupakan persepsi visual yang muncul dari petunjuk visual yang menonjolkan perbedaan bentuk utama sebagai figur

dengan area di sekitarnya sebagai latar. Figur merupakan elemen positif yang dapat langsung dikenali oleh audiens sebagai objek utama, sedangkan latar merupakan ruang sisa yang mengelilingi figur. Seorang desainer harus selalu mempertimbangkan hubungan figur dengan latar dalam sebuah komposisi sebab hal tersebut memengaruhi persepsi visual, kejelasan pesan, dan pengalaman audiens secara keseluruhan (Landa, 2019, h.21).

4. *Texture*

Tekstur merupakan representasi kualitas permukaan. Dalam gambar dua dimensi, tekstur dapat dikatakan sebagai ilusi nyata yang diciptakan secara manual menggunakan tangan, *scan*, dan fotografi. Tekstur berperan penting dalam menciptakan karakteristik dalam elemen desain lainnya (Landa, 2019, h.22-23). Implementasi tekstur dapat memperjelas pesan yang ingin disampaikan sekaligus meningkatkan respon emosional audiens.

2.1.3 Retorika Visual

Retorika visual adalah simbol yang digunakan oleh manusia dengan tujuan komunikasi untuk memengaruhi persepsi orang terhadap lingkungan sekitarnya. Sloan (dalam Soraya, 2022, h.28) menambahkan bahwa retorika visual itu sendiri berhubungan erat dengan bagaimana sebuah gambar dapat menghasilkan makna tertentu. Makna yang melekat umumnya berkaitan dengan nilai-nilai budaya atau representasi simbolis yang ada dalam kehidupan sehari-hari masyarakat. Foss (dalam Soraya, 2022, h.29) mengungkapkan terdapat beberapa penanda utama agar sebuah gambar dapat dinyatakan sebagai retorika visual yaitu sebagai berikut.

1. *Symbolic Action*

Retorika visual atau sebuah simbol akan bekerja secara otomatis jika dihubungkan dengan objek lainnya. Contohnya seperti tanda “berhenti” dalam rambu-rambu lalu lintas yang dipahami secara universal untuk menghentikan kendaraan. Tanda tersebut dapat diartikan sebagai “berhenti” berkat penggunaan elemen warna dan bentuk yang

spesifik sehingga memperkuat pesan yang ingin disampaikan. Meskipun tanda tersebut tidak memiliki kaitan secara langsung antara kedua elemen, otak manusia secara intuitif menafsirkan makna berdasarkan apa yang telah dilihat dan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. Oleh sebab itu, tanda “berhenti” dapat dikatakan sebagai retorika visual karena bentuknya yang memang dirancang secara sengaja untuk tujuan komunikasi (Soraya, 2022, h.29).

2. Human Intervention

Retorika visual harus melibatkan beberapa aksi dari aktivitas manusia agar sebuah makna dapat terbentuk. Proses ini termasuk ke dalam alam bawah sadar manusia yang secara otomatis mengolah elemen bentuk, warna, ukuran, dan media dalam gambar sebagaimana mestinya. Contohnya seperti gambar pohon yang pada dasarnya tidak memiliki makna khusus tertentu. Namun, dengan adanya keterlibatan manusia, pohon tersebut dapat disimbolisasikan sebagai pohon natal ataupun gerakan aktivis peduli lingkungan. Oleh sebab itu, retorika visual membutuhkan kreativitas manusia untuk menghasilkan intepresi makna tertentu (Soraya, 2022, h.29).

3. Presence of Audience

Retorika visual harus dirancang secara khusus kepada target audiens, baik itu merupakan target audiens yang ideal maupun tidak. Hal ini dikarenakan gambar yang telah dimodifikasi menjadi *metaphor* tidak dapat berfungsi sebagai sarana ekspresi saja, melainkan juga harus sebagai sarana komunikasi dalam penyampaian pesan kepada target audiens. Target audiens tidak perlu menjadi seorang ahli dalam membaca makna retorika visual sebab umumnya retorika visual dapat tetap mudah dipahami dengan pengetahuan terbatas yang dimiliki oleh target audiens (Soraya, 2022, h.29). Oleh sebab itu, retorika visual harus dirancang dengan keterkaitan simbol dan makna gambar yang jelas.

2.1.4 Character Design

Karakter merupakan elemen penting dalam *visual novel* sebab menjadi wadah bagi audiens untuk merasakan secara langsung peristiwa yang terjadi dalam cerita. Oleh sebab itu, desain karakter harus memiliki koneksi emosional dengan audiens agar mampu membangkitkan perasaan dan keterlibatan dalam cerita baik dari sisi visual maupun internal (Nieminen, 2017, h.7-8). Koneksi tersebut dibangun melalui tahapan perancangan yang sistematis dengan penjelasannya dapat dipaparkan lebih lanjut sebagai berikut.

2.1.4.1 Bayangan & Bentuk

Penampilan karakter seringkali menjadi pusat perhatian audiens karena memengaruhi cara mereka mengenali dan menafsirkan karakter tersebut dengan pandangan yang unik. Salah satu teknik yang efektif untuk menciptakan karakter yang mudah dikenali adalah teknik *silhouetting*. Karakter yang dirancang dengan baik umumnya dapat dikenali hanya dari bentuk siluetnya saja. Jika bentuk dasarnya sudah menarik perhatian, maka kemungkinan besar karakter yang telah selesai dirancang juga akan menarik bagi audiens (Nieminen, 2017, h.9-10).



Gambar 2.9 Siluet Karakter “Doki-Doki Literature Club”

Sumber: <https://i.redd.it/ieea648u8so01.png>

Selain siluet, bentuk juga berperan penting dalam menciptakan sebuah kesan pada karakter. Setiap bentuk memiliki simbolisme yang menggambarkan kepribadian tertentu. Lingkaran melambangkan sifat ramah dan baik hati sebab tidak memiliki sudut tajam. Di sisi lain, persegi dianggap sebagai bentuk yang stabil dan kuat karena memiliki sisi yang

lebar dan simetris sehingga dapat menciptakan rasa aman, kepercayaan, dan keteraturan. Terakhir, segitiga merupakan bentuk yang tajam dan dinamis membuatnya seringkali diasosiasikan dengan aksi, agresi, dan energi (Tillman dalam Nieminen, 2017, h.10).



Gambar 2.10 Analisa Bentuk Karakter “Tasokare Hotel”

Sumber: Benoma Ray & SEEC (2017)

Namun, beberapa bentuk tersebut dapat dimanfaatkan untuk menghasilkan kesan yang bertolak belakang dengan simbolisme yang telah ditentukan sebelumnya. Bancroft (dalam Nieminen, 2017, h.11) menyatakan bahwa posisi dan penggunaan kontras dalam ukuran bentuk sangat berpengaruh terhadap kesan yang ditimbulkan oleh sebuah karakter. Umumnya, penempatan bentuk kecil di atas bentuk yang lebih besar memberikan kesan keseimbangan dan stabilitas. Namun, mengubah urutan ini dapat membuat desain karakter menjadi lebih dinamis sehingga terlihat lebih menarik dan hidup.

2.1.4.2 Bahasa Tubuh & Ekspresi

Dalam desain karakter, ekspresi wajah dan bahasa tubuh berperan penting dalam mengkomunikasikan emosi serta suasana hati karakter. Desain karakter yang efektif harus memungkinkan target audiens untuk menangkap pesan emosional tersebut secara instan tanpa tanpa memerlukan usaha lebih. Jika desain karakter gagal menyampaikan emosi tersebut maka dapat berakhir merusak pengalaman target audiens dalam memahami narasi cerita (Sloan, 2015, h.97). Dalam konteks

komunikasi non verbal, bahasa tubuh merupakan media penyaluran emosi yang paling jelas dan efektif sebab tidak bergantung pada sudut pandang kamera. Bahasa tubuh dapat merepresentasikan kondisi emosional, suasana hati, dan kepribadian seorang karakter dilihat dari bagaimana karakter tersebut memposisikan tubuhnya secara keseluruhan. Beberapa jenis bahasa tubuh yang dapat diterapkan untuk perancangan desain karakter dipaparkan sebagai berikut (Sloan, 2015, h.98-99).

1. Open and Closed

Jenis bahasa tubuh ini merupakan kategori yang paling umum dan mudah dipahami oleh target audiens sebab hanya berhubungan dengan postur tubuh terbuka dan tertutup. Postur tubuh terbuka dapat diidentifikasi melalui posisi lengan dan kaki yang tidak menyilang, punggung tegak, dan kepala terangkat. Selain itu, karakter dengan postur ini cenderung menghasilkan ruang gerak yang terlihat lebih luas. Secara visual, postur tubuh terbuka memberikan kesan karakter yang ceria, positif, dan ekspresif.



Gambar 2.11 Bahasa Tubuh Karakter “Purrfect Tale”

Sumber: <https://i.pinimg.com/1200x/00/ca/04/00ca04...>

Sebaliknya, postur tubuh tertutup diidentifikasi melalui posisi lengan dan kaki yang rapat serta penggunaan ruang yang cenderung lebih sempit. Karakter yang menerapkan postur ini seringkali terlihat seolah-olah seperti sedang membungkuk. Secara visual, postur tubuh tertutup memberikan

kesan karakter yang *defensive*. Oleh sebab itu, postur ini cocok digunakan untuk mengkomunikasikan rasa tidak aman ataupun ketidaksenangan yang dialami oleh karakter.

2. High Energy and Low Energy

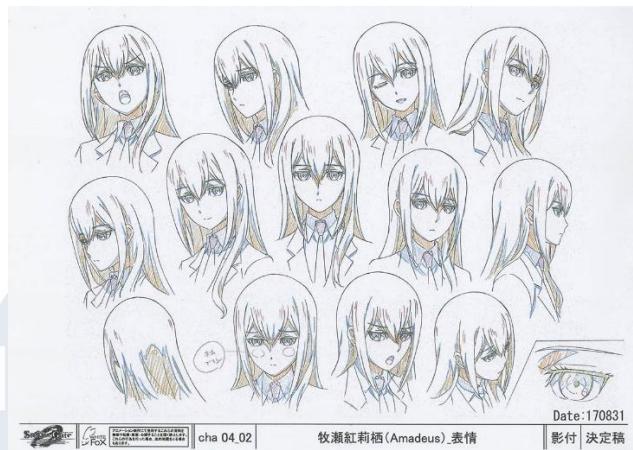
Jenis bahasa tubuh ini berkaitan erat dengan keberadaan energi yang tampak secara visual dari postur dan pergerakan karakter. Energi yang tinggi ditampilkan melalui gerakan yang lebih cepat, terlihat *bouncy*, dan menggunakan pose dinamis. Sementara itu, energi yang rendah akan menampilkan gerakan yang lesu dan lambat. Penggunaan jenis bahasa tubuh ini efektif untuk menunjukkan perbedaan kontras antara karakter yang sedang bersemangat dengan yang sedih.

3. Similarity and Opposition

Jenis bahasa tubuh ini berkaitan dengan pengelompokkan yang dilakukan oleh manusia untuk mengimitasi karakter lainnya. Jenis bahasa tubuh ini dapat menentukan hubungan yang dimiliki oleh satu karakter dengan yang lainnya. Tingkat kemiripan postur yang tinggi menunjukkan adanya kesepakatan, ikatan batin, dan empati antara satu sama lain. Sebaliknya, postur yang asing atau kontras menunjukkan adanya ketidaksepakatan ataupun situasi mencekam dalam kelompok tersebut.

Di sisi lain, berbeda dengan bahasa tubuh, ekspresi wajah merupakan media penyaluran emosi yang lebih kompleks sebab seringkali membutuhkan pengambilan gambar dari jarak dekat ataupun perhatian penuh dari target audiens agar dapat dipahami secara langsung (Sloan, 2015, h.97). Pada dasarnya, wajah dapat dibagi menjadi dua area utama yaitu area atas yang mencakup alis dan mata serta area bawah yang mencakup rahang dan mulut. Bagian area atas umumnya dikaitkan dengan gerakan halus yang menunjukkan cara karakter berpikir. Sebaliknya, bagian area bawah memiliki fleksibilitas yang lebih

tinggi sehingga mampu melakukan gerakan yang lebih intens (Sloan, 2015, h.101).



Gambar 2.12 Ekspresi Wajah Karakter “Steins; Gate”

Sumber: <https://img.mandarake.co.jp/aucimg...>

Penggambaran ekspresi wajah itu sendiri dapat difokuskan pada enam emosi dasar yang telah diakui secara universal yaitu senang, sedih, marah, takut, jijik, dan terkejut. Keenam ekspresi tersebut bersifat naturaliah dan sudah tertanam dalam otak manusia sehingga memudahkan target audiens untuk mengenali sekaligus memahami emosi karakter secara instan. Selain untuk menyampaikan emosi, ekspresi wajah juga berperan penting dalam membantu target audiens menentukan sebuah desain karakter telah selaras dengan konteks narasi cerita, suasana, serta lingkungan sekitarnya (Sloan, 2015, h.102).

2.1.4.3 Warna

Warna memiliki efek emosional yang kuat dan berfungsi sebagai alat komunikasi visual yang dapat menyampaikan kepribadian, suasana hati, dan peran karakter dalam cerita. Walaupun interpretasi warna dapat berbeda antara individu dan budaya, terdapat makna warna yang sering diasosiasikan dengan simbolisme tertentu (Nieminen, 2017, h.15-16). Warna dingin seperti biru, hijau, dan ungu dapat menciptakan kesan yang tenang dan damai. Sebaliknya, warna hangat seperti merah,

orange, dan kuning memberikan kesan energik, agresif, kekuatan, serta penuh semangat (Landa, 2019, h.127).



Gambar 2.13 Warna Dingin dan Hangat “Steins; Gate”

Sumber: Chiyomaru Shikura (2009)

Penggunaan kedua palet warna tersebut disesuaikan agar dapat menyampaikan *look and feel* karakter sesuai dengan kebutuhan visual yang ingin dihasilkan. Namun, untuk menciptakan kesatuan visual yang estetis, variasi warna yang dipilih harus tetap saling harmonis. Keharmonisan warna tersebut dapat dicapai dengan mengikuti aturan 60-30-10 yaitu 60% warna utama, 30% warna sekunder, dan 10% warna aksen. Detail kecil dengan warna aksen yang kuat dapat berfungsi sebagai titik fokus visual yang menarik perhatian dan sekaligus memberikan petunjuk tentang kepribadian karakter tersebut (Nieminen, 2017, h.16).

2.1.4.4 Peran

1. Tokoh Utama

Tokoh utama atau protagonis merupakan karakter yang perspektifnya paling penting bagi audiens dalam hal penceritaan. Umumnya, tokoh utama diperkenalkan dengan kepribadian yang monoton dengan fitur yang tidak terlalu menonjol. Hal ini ditujukan agar audiens dapat melakukan *self-insert* ke dalam tokoh utama sebelum membuat berbagai pilihan dalam cerita. Melalui desain yang sederhana dan kepribadian yang netral, tokoh utama gim seolah-olah menjadi kanvas kosong yang memungkinkan audiens untuk membentuk identitas

baru sesuai dengan pilihan yang mereka ambil selama bermain (Rinne, 2019, h.11-12).



Gambar 2.14 Perbandingan Desain Karakter Tokoh Utama

Sumber: Team Salvato (2017), Benoma Ray & SEEC (2017)

Namun, terkadang terdapat juga tokoh utama lainnya yang sudah memiliki kepribadian kuat yang ditentukan dari awal gim. Kehadiran tokoh utama yang sudah terdefinisi dengan jelas tersebut memungkinkan narasi cerita berjalan lebih spesifik dan terarah sesuai dengan latar belakang kepribadiannya. Di sisi lain, menurut Noyle (dalam Rinne, 2019, h.12), terlepas dari jenisnya, penulisan sudut pandang yang kuat dapat tetap membuat target audiens merasa lebih terlibat dan memahami motivasi serta perasaan tokoh utama.

2. Tokoh Pendamping

Tokoh pendamping merupakan karakter yang biasanya memiliki ciri khas yang lebih berwarna dan unik dibandingkan tokoh utama. Terdapat dua karakteristik yang sering digunakan dalam desain karakter pendamping yaitu *tsundere* dan *kuudere*. *Tsundere* adalah karakter yang cenderung bertingkah kasar namun sebenarnya memiliki perasaan lembut dan hangat terhadap orang lain. Sebaliknya, *kuudere* adalah karakter yang berbicara dengan nada monoton dan tampak dingin meskipun secara emosional sebenarnya mereka peduli. Kedua karakteristik ini seringkali digunakan untuk menampilkan kontras dalam dinamika karakter serta membantu perkembangan tokoh utama dan alur cerita secara keseluruhan (Rinne, 2019, h.13-14).

2.1.5 Environment Design

Latar belakang merupakan elemen yang sangat memengaruhi konteks, suasana, dan alur cerita dalam *visual novel*. Kontras antara karakter dan latar belakang sangat penting agar latar tidak mendominasi dan tetap relevan dengan karakter di dalamnya. Bensen (dalam Peo, 2019, h.23) menambahkan bahwa penggunaan kontras dalam warna, bentuk, ukuran, dan detail dapat menghasilkan hierarki visual yang jelas sehingga fokus audiens tertuju pada karakter utama tanpa kehilangan konteks dari lingkungan sekitarnya.



Gambar 2.15 Latar Belakang & Karakter “Tasokare Hotel”

Sumber: Benoma Ray & SEEC (2017)

Selain itu, menurut Besen (dalam Peo, 2019, h.23-24), berbagai elemen yang disusun dalam latar belakang harus terlihat harmonis untuk menciptakan suasana yang sesuai dengan konteks saat itu. Hal ini dapat dicapai dengan menyesuaikan penggunaan warna, tingkat detail, serta keseimbangan antara gaya visual latar belakang dan karakter. Latar belakang yang digambarkan terlalu identik dengan karakter seringkali memberikan kesan datar dan membuat audiens bingung untuk menentukan arah fokus pandangannya. Oleh sebab itu, latar belakang umumnya dibuat dengan tingkat detail yang lebih tinggi dibandingkan karakter. Selain untuk estetika, hal ini juga ditujukan untuk menonjolkan beberapa bagian tertentu yang dapat diinteraksi oleh audiens dalam beberapa *visual novel*.

2.1.6 User Interface Design

Garrett (dalam Sulianta, 2025, h.2-3) menyatakan bahwa *user interface design* berkaitan dengan penampilan elemen visual dan interaktivitas

dalam media digita seperti *layout*, warna, tipografi, ikonografi, dan elemen lainnya. *User interface design* memiliki tujuan untuk menciptakan tampilan yang menarik dan intuitif sehingga *user* dapat dengan mudah menavigasi dan menggunakan berbagai fitur yang tersedia dengan lebih efisien.

2.1.6.1 Grid

Menurut Tondreau (2019, h.8) sistem *grid* adalah kerangka dasar dalam penataan elemen desain seperti gambar dan teks. Penyusunan sistem *grid* yang baik dapat menghasilkan *layout* yang lebih rapi, konsisten, dan mudah dinavigasi oleh audiens. Sistem *grid* itu sendiri terdiri dari beberapa jenis yang dapat diaplikasikan dalam *visual novel* maupun media digital lainnya yaitu sebagai berikut (Tondreau, 2019, h.11).

1. Column Grid

Column grid merupakan sistem *grid* yang membagi layar secara vertikal menjadi beberapa bagian menyesuaikan dengan jumlah konten yang ingin disampaikan. Sistem *grid* ini umumnya digunakan untuk menampilkan informasi secara kontinu.

2. Modular Grid

Modular grid merupakan sistem *grid* yang menggabungkan kolom vertikal dan baris horizontal untuk membagi *layout* menjadi beberapa bagian kecil yang konsisten atau yang sering disebut sebagai modul. Sistem *grid* ini efektif digunakan untuk mengatur informasi yang banyak dan kompleks.

3. Hierarchical Grid

Hierarchical grid merupakan sistem *grid* yang membagi layar secara horizontal dengan penyusunan konten dibuat dalam bentuk blok berurutan. Dalam sistem *grid* ini, informasi yang paling penting dibuat lebih dominan dibandingkan yang

lainnya agar menciptakan alur visual yang terstruktur, berkesinambungan, serta fleksibel sesuai dengan kebutuhan.

2.1.6.2 Tipografi

Griffey (2020, h.121) menyatakan tipografi sebagai elemen yang dapat mengkomunikasikan pesan lebih dari sekedar teks yang tertulis. Gaya huruf pada tipografi mampu membangkitkan perasaan dan memperkuat pesan yang dimaksud. Terdapat dua jenis gaya huruf dalam *user interface design* yaitu *serif* dan *sans serif*. *Serif* merupakan gaya huruf yang memiliki tambahan ekor garis di ujung setiap karakter sehingga membuatnya terlihat lebih tradisional dan cocok digunakan untuk menyampaikan kesan yang klasik, elegan, dan formal.



Gambar 2.16 Tipografi *Sans Serif* “Danganronpa: Trigger Happy Havoc”

Sumber: <https://nipponclub.net/content/images...>

Di sisi lain, *sans serif* memiliki gaya huruf yang bersih tanpa adanya ekor garis sehingga tampilannya lebih modern dan minimalis (Griffey, 2020, h.123). Umumnya pada media digital seperti *visual novel*, gaya huruf *sans serif* lebih sering digunakan karena lebih mudah dibaca di layar. Hal ini disebabkan oleh resolusi layar digital yang lebih rendah dibandingkan halaman cetak sehingga penggunaan gaya huruf *serif* seringkali terlihat kabur dan kurang jelas (Griffey, 2020, h.124). Namun, pemilihan kedua gaya huruf tetap dapat disesuaikan pada kesan dan pesan yang ingin disampaikan dalam *visual novel*.



Gambar 2.17 Tipografi *Script* “EDDA Cafe”

Sumber : <https://thenewleafjournal.com/wp-content...>

Di sisi lain, Landa (2019, h.37) menambahkan bahwa sebenarnya terdapat beberapa klasifikasi gaya huruf lainnya yang secara fleksibel dapat digunakan untuk mengkomunikasikan pesan dalam media digital maupun konvensional. Klasifikasi huruf tersebut mencakup *slab serif*, *blackletter*, *script*, *italic*, dan *display*. *Slab serif* adalah varian *serif* dengan gaya huruf lebih tebal dan kokoh. *Blackletter* atau *gothic* adalah *typeface* dengan gaya huruf tebal, padat, dan dengan beberapa goresan dekoratif. *Script* adalah *typeface* yang menyerupai tulisan tangan dengan gaya huruf miring, menyambung, dan terlihat seperti hasil goresan pen, pensil, atau *brush*. Di sisi lain, *italic* adalah *typeface* serupa namun memiliki gaya huruf miring yang tidak menyambung. Terakhir, *display* adalah *typeface* yang dirancang khusus untuk *headline* atau judul dengan tujuan untuk menarik perhatian audiens melalui bentuk dekoratifnya yang unik (Landa, 2019, h.38).

2.1.6.3 Assets

Assets merupakan elemen *interface design* yang mendukung *progress storytelling visual novel*. Menurut Finley (2023, h.200), ketika *visual novel* tidak memiliki mekanisme *puzzle* atau eksplorasi mandiri, aset *interface design* menjadi hal krusial dalam menavigasi audiens untuk berinteraksi dalam gim. Umumnya, interaksi tersebut hanya berupa *click* pada layar selama gim berlangsung. Oleh sebab itu, aset dan mekanisme interaksi harus didesain semenarik mungkin agar audiens tetap imersif

dalam cerita. Beberapa aset yang dapat didesain tersebut dapat dijabarkan lebih lanjut sebagai berikut.

1. Logo

Logo merupakan aset *interface design* yang berfungsi sebagai alat promosi utama gim. Logo juga menjadi representasi identitas gim yang memberikan audiens gambaran singkat mengenai tema, cerita, dan estetika permainan. Representasi tersebut umumnya diciptakan melalui penggunaan ilustrasi atau motif kunci yang sering muncul dalam gim (Finley, 2023, h.203).

2. Button

Button merupakan aset *interface design* yang berfungsi sebagai petunjuk yang mengarahkan audiens untuk melakukan tindakan tertentu ketika teks saja belum cukup mewakili dengan baik. Penggunaan *button* seringkali lebih efisien dibandingkan petunjuk teks sebab dapat memberikan arahan dengan cepat terutama jika *icon* tersebut memiliki makna *universal* yang sudah dikenali oleh publik (Griffey, 2020, h.114).

3. Text Box

Text box merupakan aset *interface design* yang berfungsi untuk menyajikan narasi cerita, dialog, dan opsi pilihan dalam *visual novel*. Umumnya, *visual novel* menggunakan desain *text box* yang seragam untuk menghemat biaya produksi. Namun, variasi desain *text box* dapat membantu audiens membedakan fungsi masing-masing *text box* (Finley, 2023, h.39).

2.1.6.4 Computer Graphics

Computer graphics atau gambar layar penuh merupakan elemen *interface design* dalam *visual novel* yang digunakan untuk memvisualisasikan cerita dengan lebih maksimal ketika penggunaan gambar statis karakter saja tidak cukup efektif. *Computer graphics* biasanya digunakan untuk menandakan momen penting dalam cerita seperti prolog cerita, puncak konflik, hingga penyelesaian konflik.

Penggunaan elemen ini bertujuan untuk meningkatkan pengalaman bermain dengan memberikan efek emosional yang kuat melalui sudut pandang yang berbeda (Peo, 2019, h.32-33).



Gambar 2.18 *Computer Graphics* “Tasokare Hotel”

Sumber: <https://static.wikia.nocookie.net/tasokare...>

Computer graphics umumnya memiliki waktu tersendiri untuk ditampilkan secara penuh tanpa kehadiran *textbox*. Hal ini ditujukan agar target audiens memiliki waktu untuk merasapi emosi karakter dalam narasi cerita yang disajikan sekaligus dapat mengapresiasi *detail* ilustrasi secara penuh. Selain itu, pemisahan elemen *computer graphics* dengan *textbox* juga ditujukan untuk meningkatkan imersivitas target audiens saat bermain.

2.1.7 Sound Effects Design

Sound effects merupakan elemen *interface design* yang bentuknya seperti musik, namun tidak selalu hadir selama audiens memainkan *visual novel*. *Sound effects* hanya muncul ketika audiens melakukan interaksi seperti *click* pada elemen *interface design* lainnya. Umumnya, *sound effects* digunakan untuk menandakan perubahan major yang terjadi dalam cerita seperti saat pintu terbuka. Beberapa jenis *sound effects* lainnya dapat dijabarkan lebih lanjut sebagai berikut (Finley, 2023, h.198).

1. Ambient Sound

Ambient sound merupakan latar suara yang muncul ketika audiens berada pada adegan atau lokasi tertentu seperti suara angin di taman, suara percakapan di mall, dan lainnya.

2. Dialogue Text Effects

Dialogue text effects merupakan efek unik suara dialog karakter ketika percakapan berlangsung. Setiap karakter kemungkinan memiliki efek suaranya sendiri dengan intonasi, nada, dan kecepatan yang berbeda.

3. Emotes/Onomatopes

Emotes/Onomatopes merupakan efek suara non-verbal pada karakter seperti “hmm”, “ahh”, “uhh...”, dan lainnya.

4. Scene Transitions

Scene transitions merupakan efek suara yang digunakan untuk menandakan perubahan satu adegan ke adegan lainnya seperti *swoosh* atau *chime*.

2.1.8 Prinsip Visual Storytelling

Caputo (2024) menjelaskan *visual storytelling* sebagai seni untuk mengungkapkan suatu cerita dengan tujuan hiburan, edukasi, atau komersial melalui serangkaian ilustrasi yang beruntutan (h.5). *Visual storytelling* yang efektif harus mampu membuat audiens terlibat secara imersif dalam cerita yang disampaikan sehingga mereka merasa tertarik dan memiliki keinginan untuk terus mencari tahu lebih lanjut. Untuk mencapai titik tersebut, terdapat beberapa prinsip yang harus diikuti yaitu sebagai berikut (h.188-213).

1. Clarity

Clarity atau kejelasan visual merupakan fokus utama dalam penataan setiap elemen desain agar cerita mudah dipahami oleh audiens tanpa membingungkan mereka. Dalam *visual storytelling*, terdapat tiga aspek penting yang harus diperhatikan yaitu informasi, emosi, dan perasaan audiens. Informasi sebaiknya difokuskan penyampaiannya secara visual terlebih dahulu tanpa melibatkan teks sehingga dialog hanya berfungsi sebagai pelengkap untuk menjelaskan hal-hal yang belum tergambar. Emosi pada gambar dapat dihadirkan melalui pencahayaan, warna, komposisi, sudut pandang, dan elemen visual lainnya yang mendukung suasana cerita. Kedua aspek tersebut pada

akhirnya berkontribusi dalam membangkitkan perasaan audiens setelah melihat cerita yang ditampilkan.



Gambar 2.19 *Clarity* dalam “Steins; Gate”

Sumber: <https://thegeekclinic.wordpress.com/wp-content...>

Penerapan prinsip *clarity* dapat dilihat dari contoh di atas yang memaksimalkan komposisi desain dengan memanfaatkan teknik *fish eye* untuk menciptakan kedalaman visual ilustrasi yang dramatis. Penggunaan teknik tersebut menghasilkan kesan seolah-olah karakter pada ilustrasi terlihat seperti memecahkan dimensi keempat. Melalui penerapan prinsip ini, target audiens dapat secara langsung menangkap maksud interaksi karakter secara intuitif tanpa harus melihat narasi atau teks terlebih dahulu. Pada akhirnya, penerapan prinsip *clarity* berperan penting dalam memperkuat penyampaian edukasi pesan secara lisan melalui ilustrasi atau gambar.

2. *Realism*

Realism menekankan unsur realita pada penggambaran cerita meliputi karakter, latar belakang, kostum, hingga dialog. Fungsi utama *realism* adalah untuk membangun dunia cerita yang meyakinkan di mata target audiens. Hal tersebut ditujukan untuk membangun koneksi yang kuat sehingga target audiens dapat lebih mudah terhubung dengan narasi cerita yang disajikan. Pada akhirnya, koneksi tersebut merupakan hal yang mampu membangkitkan keterlibatan emosional dengan lebih mendalam.



Gambar 2.20 *Realism* dalam “Doki-Doki Literature Club”

Sumber: <https://64.media.tumblr.com/270c549...>

Penerapan prinsip *realism* dapat dilihat dari contoh di atas yang memperlihatkan latar belakang suasana dalam kelas. Penggambaran elemen-elemen dalam lingkungan yang akurat memungkinkan target audiens secara instan dapat langsung memahami skenario yang sedang terjadi. Melalui penerapan prinsip ini, batas antara fiksi dan realitas menjadi semakin tipis sehingga dapat memperkuat kredibilitas narasi cerita. Pada akhirnya, penerapan prinsip *realism* dapat mempermudah proses penyampaian edukasi pesan berkat penggambaran skenario yang dikenal dekat oleh target audiens.

3. *Dynamic*

Dynamic dapat diartikan sebagai aktif, kuat, dan penuh energi. Dalam *visual novel*, *dynamic* berperan penting sebagai daya tarik utama yang unggul dalam penggambaran visual cerita tanpa mengurangi kualitas atau makna cerita itu sendiri. Umumnya, karena *visual novel* menggunakan gambar yang statis, prinsip dinamis ditampilkan melalui penggambaran gaya, gerakan, dan kekuatan yang dilebih-lebihkan. Hal ini ditujukan untuk menciptakan kesan visual yang hidup dan menarik bagi target audiens.



Gambar 2.21 *Dynamic* dalam “Tasokare Hotel”

Sumber: <https://static.wikia.nocookie.net/tasokare...>

Penerapan prinsip *dynamic* dapat dilihat dari contoh di atas yang memperlihatkan gestur karakter yang ekspresif digambarkan dengan menggunakan elemen garis sebagai pendukung di latar belakang. Penggambaran elemen garis tersebut menciptakan ilusi pergerakan yang nyata sehingga akhirnya menimbulkan kesan cepat serta energi yang kuat. Melalui penerapan prinsip ini, ilustrasi mampu mengarahkan target audiens untuk merasakan intensitas dan ketegangan suasana yang sedang terjadi secara lebih mendalam. Pada akhirnya, penerapan prinsip ini juga berperan penting dalam menjaga tempo alur narasi cerita.

4. *Continuity*

Continuity dapat diartikan sebagai kekonsistenan elemen visual yang berkesinambungan dalam sebuah cerita mencakup karakter, objek, dan latar. Ketidakkonsistenan dalam penggambaran visual akan membuat audiens bingung dan kehilangan arah dalam memahami cerita. Contohnya adalah ketika dua karakter berbicara dalam sebuah ruangan yang tiba-tiba berubah bentuk dengan banyak sudut yang berbeda serta barang-barang yang tampak bergeser tanpa alasan jelas. Namun, kondisi ini dapat dikecualikan jika penggambaran tersebut memang ditujukan untuk merepresentasikan suatu kondisi tertentu seperti halusinasi. Audiens wajib dapat memahami apa yang sedang terjadi secara visual tanpa harus membaca teks atau mendengar penjelasan terlebih dahulu agar pengalaman cerita tetap lancar dan jelas.



Gambar 2.22 *Continuity* dalam “The Boat”

Sumber: Matt Huynh (2015)

Penerapan prinsip *continuity* dapat dilihat dari contoh di atas yang mengimplementasikan *sequential art* dalam bentuk panel. Susunan ilustrasi yang dirangkai secara berurutan tersebut berfungsi untuk menciptakan transisi alur narasi cerita yang logis. Di sisi lain, *sequential art* dalam prinsip ini juga digunakan untuk memastikan bahwa setiap perubahan waktu maupun tempat dapat terasa natural bagi target audiens. Pada akhirnya, konsistensi penerapan prinsip ini menjadi kunci utama untuk menjaga tingkat pemahaman target audiens terhadap kompleksitas narasi cerita yang disajikan.

2.1.9 *Storytelling*

Finley (2023, h.65) menyatakan bahwa semua jenis *visual novel* terkecuali *kinetic* umumnya akan selalu identik dengan narasi cerita yang memiliki percabangan menuju variasi *ending* yang berbeda. Proses mengeksplorasi berbagai plot cerita dengan upaya untuk mencapai akhir yang berbeda tersebut merupakan daya tarik utama yang membuat *visual novel* gemar dimainkan oleh semua kalangan masyarakat. Plot narasi cerita itu sendiri berperan besar dalam memengaruhi kedalaman pengalaman bermain target audiens. Menurut Meadows (dalam Sloan, 2015, h.120-121), umumnya sebuah plot narasi cerita dapat dibagikan menjadi tiga jenis yaitu sebagai berikut.

1. *Nodal Plot*

Nodal plot merupakan plot yang dimulai dari satu titik awal dengan adanya satu jalur cerita utama dan biasanya akan berakhir pada

satu *ending* sama. Jenis plot ini memberikan kontrol penuh pada desainer untuk menghasilkan narasi cerita secara linear dan terstruktur. Namun, implementasinya dalam gim membatasi kebebasan target audiens dalam memengaruhi perkembangan narasi cerita. Hal ini dapat berujung membuat gim terkesan monoton ataupun membosankan.

2. Modulated Plot

Modulated plot merupakan plot yang dimulai dari satu titik awal namun memiliki fleksibilitas atas pengembangan alur narasi cerita menuju berbagai *ending* yang berbeda. Jenis plot ini memberikan kebebasan kepada target audiens untuk mengeksplor narasi cerita. Eksplorasi tersebut dapat dilakukan oleh target audiens dengan membuat keputusan yang berbeda serta memegang kendali penuh atas perilaku dan perkembangan karakter. Umumnya jenis plot ini digunakan dalam gim *genre RPG* dengan tujuan untuk memberikan pengalaman bermain yang lebih personal dan dinamis.

3. Open Plot

Open plot merupakan plot yang lebih memfokuskan pada pengalaman eksplorasi narasi cerita itu sendiri tanpa bergantung penuh pada titik awal maupun titik akhir. Selain itu, jenis plot ini bahkan terkadang tidak memiliki akhir ataupun *ending* yang pasti. Dalam jenis plot ini, pemain diberikan kebebasan penuh untuk menentukan bagaimana narasi cerita berkembang. Sementara itu, desainer hanya berperan untuk membangun dunia gim yang memfasilitasi plot terbuka tersebut dibandingkan memfokuskan pada narasi cerita yang spesifik dan terstruktur. Umumnya jenis plot ini digunakan dalam gim *genre online multiplayer* yang mengutamakan kebebasan eksplorasi untuk melanjutkan narasi cerita.

Di sisi lain, setiap plot tersebut dapat dibagi lagi lebih mendalam menjadi beberapa skenario yang menandakan perkembangan alur narasi cerita. Menurut Hadirahardja (dalam Fadhilah & Manesah, 2025, h.9), pada dasarnya sebuah skenario dalam karya literatur maupun film dapat disusun

menggunakan struktur tiga babak. Struktur tersebut membagikan narasi cerita berdasarkan *plot point* atau peristiwa besar yang secara signifikan memengaruhi perkembangan alur narasi cerita dan karakter. Struktur tiga babak tersebut dapat dijelaskan lebih lanjut sebagai berikut (Fadhilah & Manesah, 2025, h.11-15).

1. Babak Pertama (*Exposition*)

Babak pertama atau yang dikenal sebagai *exposition* merupakan babak yang berfungsi untuk memperkenalkan keseluruhan dunia narasi cerita kepada target audiens. Melalui babak ini, target audiens dapat mengidentifikasi tantangan awal ataupun konflik yang akan dihadapi oleh karakter utama. Selain itu, babak ini juga berperan penting dalam membangun keterikatan emosional dan rasa penasaran pada target audiens. Pada akhirnya, babak ini menjadi daya tarik utama yang dapat memotivasi target audiens untuk terus mengikuti dan memainkan narasi cerita hingga selesai.

2. Babak Kedua (*Rising Action*)

Babak kedua atau yang dikenal sebagai *rising action* merupakan babak perkembangan konflik menjadi lebih kompleks dan mendalam. Pada babak ini, ketegangan mulai dibentuk secara progresif melalui serangkaian rintangan yang harus dihadapi oleh karakter utama. Berbagai rintangan tersebut harus diselesaikan dengan pengambilan keputusan yang secara tidak langsung dapat memengaruhi perkembangan alur narasi cerita. Pada akhirnya, babak ini berperan penting untuk meningkatkan emosional target audiens sekaligus mempersiapkannya untuk lanjut menuju puncak dramatis narasi cerita.

3. Babak Ketiga (*Climax & Resolution*)

Babak ketiga atau yang dikenal sebagai *climax and resolution* merupakan babak puncak dramatis dari keseluruhan narasi cerita. Dalam babak ini, seluruh konflik telah mencapai titik intensitas tertinggi dengan karakter utama dihadapi oleh berbagai rintangan ataupun tantangan terakhir. Setelah ketegangan telah mencapai puncak, alur narasi cerita

akan secara perlahan mereda dan bergerak menuju babak resolusi. Pada babak tersebut, konflik narasi cerita sudah mulai dipecahkan hingga akhirnya mencapai *ending* yang diinginkan. Pada akhirnya, babak ini berperan untuk memberikan kepuasan emosional kepada target audiens atas waktu dan upaya yang telah digunakan untuk menjalani keseluruhan narasi cerita.

2.1.10 Strategi Edukasi

Camingue, Melcer, dan Cartensdottir (2020, h.6) menyatakan bahwa terdapat lima strategi kunci dalam menyajikan edukasi melalui *visual novel*. Berbagai strategi ini menciptakan sebuah dinamika yang mendorong motivasi belajar pada audiens sekaligus terhadap konten tertentu. Variasi strategi tersebut adalah sebagai berikut (h.6-8).

1. *Teaching Through Choices*

Strategi ini menitikberatkan penyampaian edukasi melalui berbagai pilihan yang harus diambil oleh karakter yang dimainkan audiens. Setiap opsi pilihan memiliki konsekuensinya masing-masing. Namun, perancangan setiap opsi pilihan tersebut memiliki persamaan yang ditujukan untuk merepresentasikan situasi nyata dalam kehidupan sehari-hari.



Gambar 2.23 *Teaching Through Choices* “Slay the Princess”

Sumber: <https://miro.medium.com/v2/resize:fit:1100...>

Contoh *visual novel* yang menerapkan strategi ini adalah “*Slay the Princess*”, sebuah *visual novel* yang bahkan menawarkan hingga 97 *achievement* tergantung setiap opsi pilihan yang dipilih oleh audiens. Plot ceritanya cukup sederhana dimana karakter audiens memiliki misi untuk

mengekseskusi putri dan tidak diperbolehkan untuk mempercayai semua hal yang dikatakannya. Namun, setiap opsi pilihan menimbulkan keraguan dan dilema moral bagi audiens. Strategi ini secara keseluruhan mendorong audiens untuk aktif memproses dan mengorganisasi informasi melalui pengambilan keputusan dalam gim. Selain itu, strategi ini juga seringkali dimanfaatkan untuk menyampaikan argumen secara emosional sehingga menghadirkan pengalaman yang lebih personal dan mendalam.

2. *Teaching Through Mini-Games*

Strategi ini menyajikan edukasi dalam bentuk suatu aktivitas yang harus dipraktikkan oleh audiens agar dapat melanjutkan ke tahap cerita berikutnya. Mini games tersebut berfungsi untuk menguji pengetahuan yang telah diperoleh audiens selama mengikuti alur cerita dalam gim.



Gambar 2.24 *Teaching Through Mini-Games* “Her Time of the Month”

Sumber: <https://img.itch.zone/aW1hZ2UvMzQzOTczNC8y...>

Contoh *visual novel* yang menerapkan strategi ini adalah “Her Time of the Month”, sebuah *visual novel* yang memberikan edukasi tentang cara menghadapi menstruasi. Dalam gim ini, Audiens dapat memilih peran sebagai ayah, teman ayah, atau teman dari tokoh utama yang ingin membantu menghadapi masa menstruasi. Contoh gambar di atas menunjukkan mini games ketika audiens harus membuka pembalut dengan cara yang tepat berdasarkan pengetahuan yang telah diperoleh selama gim berlangsung.

3. Teaching Through Scripted Sequences

Strategi ini menyajikan edukasi melalui skenario yang berurutan dimana kemajuan audiens sepenuhnya bergantung pada urutan adegan yang sudah dirancang sebelumnya. Berbeda dengan strategi mini games, strategi ini mengharuskan audiens untuk berinteraksi dengan semua konten yang ada dalam *visual novel* sebelum dapat melanjutkan ke tahap cerita berikutnya.



Gambar 2.25 *Teaching Through Scripted Sequences* “Grey Plague”

Sumber: Angela He (2017)

Contoh *visual novel* yang menerapkan strategi ini adalah “Grey Plague”, sebuah *visual novel* yang menceritakan tentang kinerja obat dalam melawan penyakit yang diduga merupakan mutasi tuberkulosis. Pada contoh gambar di atas, audiens berperan sebagai obat yang datang untuk mengatasi penyakit tersebut. Audiens mulai mengeksplorasi paru-paru karakter, namun eksplorasinya tidak sepenuhnya bebas karena audiens akan diarahkan ke beberapa bagian tertentu dimana narator memberikan penjelasan untuk memperdalam pemahaman audiens terhadap cerita.

4. Teaching Through Exploration

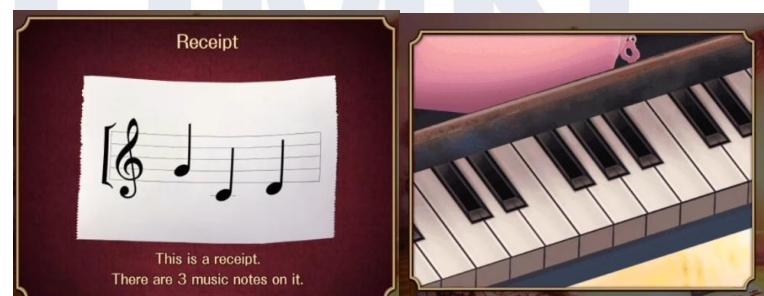
Strategi ini mengajarkan konsep cerita kepada audiens melalui eksplorasi dunia dalam gim secara mandiri. Audiens sering kali harus menemukan beberapa bagian cerita yang tersembunyi agar dapat melanjutkan ke tahap cerita berikutnya. Ketika menemukan hal-hal baru, audiens biasanya diberikan informasi tambahan yang dapat membuka berbagai opsi interaksi atau narasi baru saat kembali menjelajahi dunia gim tersebut.



Gambar 2.26 *Teaching Through Exploration* “Tasokare Hotel”

Sumber: Benoma Ray & SEEC (2017)

Contoh *visual novel* yang menerapkan strategi ini adalah “Tasokare Hotel”, sebuah *visual novel* yang menggabungkan genre misteri dan teka-teki. Dalam gim ini, audiens berperan untuk mencari tahu kebenaran dari setiap tamu yang datang ke hotel tersebut. Pada setiap *chapter*, audiens harus mengeksplorasi beberapa ruangan dan berinteraksi dengan karakter lain dengan cara mengklik layar dan memilih opsi yang diinginkan. Pada contoh gambar di atas, terlihat bahwa ruangan mengalami perubahan setelah audiens melakukan eksplorasi dan interaksi dalam dunia gim.



Gambar 2.27 Puzzle pada Eksplorasi “Tasokare Hotel”

Sumber: Benoma Ray & SEEC (2017)

Selain itu, informasi yang diperoleh audiens akan terus bertambah seiring dengan berjalannya gim. Pada contoh gambar di atas, terlihat teka-teki piano yang berhasil dipecahkan setelah audiens menemukan kode catatan saat mengeksplorasi ruangan. Kode tersebut

hanya bisa didapatkan setelah audiens berinteraksi dengan beberapa karakter, menjelajahi ruangan, dan menyelesaikan teka-teki sebelumnya sehingga membuka akses ke tantangan baru dalam permainan.

5. Non-Interactive Teaching

Strategi ini bergantung penuh pada narasi dan dialog karakter secara linear tanpa memberikan opsi untuk eksplorasi lebih lanjut. Audiens hanya menerima informasi secara pasif atau terus menerus tanpa melakukan interaksi dalam gim. Akibatnya, wawasan yang telah dimiliki oleh audiens tidak relevan dengan perkembangan cerita dan menghasilkan pengalaman yang membosankan.

Visual novel adalah sebuah gim yang menitikberatkan pada penyampaian narasi cerita secara mendalam. *Visual novel* itu sendiri memiliki variasi genre yang cukup beragam menyesuaikan dengan korelasi antara target audiens dan strategi edukasi yang ingin dilakukan. Keberagaman tersebut menjadikannya sebagai salah satu media yang cukup fleksibel dalam memberikan edukasi pada target audiens mengenai isu atau topik yang sedang terjadi. Dalam perancangan *visual novel*, umumnya plot yang digunakan akan berupa *modulated plot* yang bercabang mengikuti pilihan pemain. Plot tersebut dapat disusun berdasarkan struktur tiga babak yang mencakup pengenalan, konflik, dan resolusi. Namun, penyusunan skenario tersebut harus disesuaikan kembali dengan panjangnya narasi cerita dan strategi edukasi yang digunakan.

Di sisi lain, dalam *visual novel*, peran karakter umumnya dapat dibagi menjadi dua yaitu karakter utama dan karakter pendamping. Karakter utama berperan sebagai perwakilan audiens yang memungkinkan keterlibatan penuh dalam alur cerita. Sementara itu, karakter pendamping berfungsi menciptakan dinamika dan konflik dengan karakter utama agar berpotensi memengaruhi keputusan audiens dalam mengambil berbagai opsi pilihan tertentu. Kepribadian masing-masing karakter seringkali ditentukan melalui dasar bentuk dan simbolisme warna yang digunakan. Namun, bentuk dan warna tersebut terkadang dapat mengartikan makna simbolis yang berbeda atau bahkan bertentangan dengan makna yang telah ditentukan sebelumnya. Hal ini dilakukan untuk membuat

audiens terguncang sehingga alur cerita kurang dapat diprediksi dan lebih menarik untuk diikuti.

Selain itu, penggambaran latar belakang dalam *visual novel* seringkali menggunakan gaya visual yang berbeda dengan karakter agar mencegah audiens kehilangan fokus. Namun, terdapat beberapa momen tertentu saat latar belakang dipadukan secara harmonis dengan karakter melalui *computer graphics*. Penggunaan *computer graphics* memungkinkan penyampaian cerita secara visual dengan kuat sehingga audiens dapat terlibat penuh dalam gim tanpa perlu adanya dialog atau teks. Di sisi lain, *sound effects* digunakan sebagai penanda perubahan adegan untuk meningkatkan pengalaman audiens saat membaca. *Sound effects* tersebut umumnya disajikan dalam bentuk suara, namun dalam beberapa *genre* tertentu, *sound effects* dapat disajikan secara visual saja.

2.2 Komik

Will Eisner (dalam McCloud, 1993, h.5) mendefinisikan komik sebagai *sequential art*. Dalam penerapannya, setiap gambar yang berdiri sendiri dan diletakkan berdampingan akan secara otomatis membentuk sebuah *sequence*. Rangkaian *sequence* berperan penting dalam pembangunan struktur narasi cerita yang berkesinambungan. Pada akhirnya, rangkaian tersebut merupakan hal yang memungkinkan komik dapat terdefinisi bukan hanya sebagai kumpulan ilustrasi saja, melainkan sebagai media yang mampu menyampaikan pesan dan kronologi narasi cerita secara utuh. Di sisi lain, seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi, komik telah disesuaikan kembali hingga akhirnya memiliki format digital berbasis elektronik yang dapat dioptimalkan sebagai media penyampaian informasi sekaligus media pembelajaran yang efektif (Siregar, 2024, h.9). Dalam perancangan komik itu sendiri, terdapat beberapa elemen utama yang digunakan untuk menyampaikan narasi cerita. Beberapa elemen tersebut dapat dijelaskan lebih lanjut sebagai berikut.

1. *Panel*

Panel merupakan *frame* tunggal yang dibatasi oleh garis sehingga membentuk sebuah area atau kotak. *Panel* umumnya berisi gambar adegan narasi cerita. Saat target audiens membaca narasi cerita dalam sebuah *panel*,

umumnya target audiens akan melihat halaman secara keseluruhan terlebih dahulu. Hal tersebut secara tidak langsung memengaruhi bagaimana target audiens memahami alur cerita secara utuh.



Gambar 2.28 Panel “Florence”

Sumber : <https://www.gadgetmatch.com/wp-content...>

Dalam perancangan panel, desain *layout* berperan penting dalam menentukan bagaimana narasi cerita dapat disampaikan dengan baik. Jika desain *layout panel* sulit diikuti, maka target audiens berisiko kehilangan imersivitas dan keterlibatan saat membaca narasi cerita. Oleh sebab itu, alur aksi *panel* harus disesuaikan kembali dengan pola pandangan mata audiens. Hal tersebut dapat dicapai dengan mengoptimalkan ukuran objek, ukuran *panel*, bentuk *panel*, dan *angle of shot* untuk menciptakan *emphasis* yang menandakan pentingnya isi konten dalam *panel* tersebut (Caputo, 2024, h.36-40).

2. Bubble Text

Bubble text merupakan elemen utama komik yang berfungsi untuk menampilkan isi dialog, pikiran, maupun pernyataan karakter. Dalam penerapannya pada komik, *bubble text* umumnya digunakan sebagai alat komunikasi yang menghubungkan pesan dengan karakter tertentu. Hubungan tersebut dipertegas melalui keberadaan ekor penunjuk yang diarahkan pada karakter yang sedang berbicara. Selain sebagai wadah untuk menampung teks, *bubble text* juga berfungsi untuk memperkuat suasana narasi cerita melalui bentuknya yang variatif dan adaptif menyesuaikan dengan kebutuhan komunikasi pesan atau emosi tertentu (Wibowo, 2021, h.76).



Gambar 2.29 *Bubble Text “PuurfecT Tale”*

Sumber : <https://i.pinimg.com/736x/a1/5f...>

Beberapa bentuk tersebut meliputi *basic bubble*, *multi bubble*, *wavy bubble*, *no tail bubble*, *cloud like bubble*, dan *rectangular bubble*. *Basic bubble* merupakan bentuk standar yang digunakan untuk dialog *normal*. Di sisi lain, *multi-bubble* berfungsi untuk membagi teks menjadi beberapa bagian dengan tujuan untuk menunjukkan keraguan atau sekedar jeda dalam percakapan. Dalam penyampaian eskpresi yang emosional, umumnya *wavy bubble* yang memiliki karakteristik bergelombang, digunakan untuk menggambarkan karakter yang sudah lelah. Sementara itu, *no tail bubble* digunakan untuk monolog batin sedangkan *rectangular bubble* untuk narasi cerita secara keseluruhan (Wibowo, 2021, h.76-78).

Komik adalah seni penyajian narasi cerita dalam bentuk *sequential art*. Komik itu sendiri telah berevolusi ke dalam format digital sehingga mempermudah penyampaian informasi dan edukasi kepada semua kalangan masyarakat. Dalam proses perancangannya, *panel* berperan penting dalam menentukan bagaimana target audiens dapat memahami narasi cerita secara penuh tanpa merasa kebingungan. Selain *panel*, *bubble text* juga memiliki peran dalam menghubungkan dialog dengan karakter tertentu secara spesifik. Pada akhirnya, kesinambungan antara penyusunan *panel* dengan *bubble text* tersebut dapat membentuk kesatuan narasi cerita yang utuh dan mendalam.

2.3 Deepfake

Chesney dan Citron (2019) menyatakan bahwa *deepfake* merupakan teknologi AI yang mampu memanipulasi wajah dan suara seseorang ke dalam rekaman video dan audio dengan sangat realistik sehingga orang tersebut terlihat seolah-olah secara nyata melakukan dan mengatakan suatu walaupun sebenarnya tidak terjadi. Meskipun dalam beberapa kasus, *deepfake* dibuat dengan persetujuan orang yang bersangkutan, namun pada kenyataannya sebagian besar konten *deepfake* masih dihasilkan tanpa izin sehingga menimbulkan banyak masalah serius (h.1758).

2.3.1 Ancaman Terhadap Perempuan

Menurut Chapman (2024), perkembangan teknologi *deepfake* telah memberikan dampak negatif yang lebih besar terhadap perempuan dibandingkan laki-laki. Hal ini disebabkan oleh ketidaksetaraan gender yang masih melekat kuat disertai dengan stigma negatif yang memposisikan perempuan sebagai objek eksplorasi seksual. *Deepfake* memberikan peluang untuk menghasilkan konten pornografi secara ilegal atau yang dikenal sebagai *deepfake porn*. Konten yang dihasilkan memungkinkan pelaku mengambil kendali atas citra tubuh korban yang sering kali ditujukan untuk merendahkan, mengintimidasi, dan mempermalukan korban (h.2). Chesney dan Citron (2019, h.1772-1775) memaparkan beberapa motif di balik penyalahgunaan teknologi *deepfake* untuk menghasilkan konten pornografi yaitu sebagai berikut.

1. Sextortion

Transparency International Indonesia (2023, h.3) menyatakan bahwa *sextortion* adalah bentuk penyalahgunaan kekuasaan dalam bentuk pemerasan untuk memperoleh keuntungan pribadi. Chapman (2024) menambahkan bahwa *sextortion* umumnya dilakukan untuk mengendalikan perilaku seseorang melaluiancaman penyebaran konten seksual korban seperti foto atau video yang kini berisiko tinggi dipalsukan menggunakan teknologi *deepfake* (h.9). Pernyataan ini selaras dengan teori Chesney dan Citron (2019) yang menerangkan bahwa tidak semua konten *deepfake porn* dibuat untuk memenuhi hasrat

seksual atau keuntungan finansial pembuatnya saja. Sebagian besar video bahkan diciptakan dengan tujuan untuk mengintimidasi korban (h.1773).

2. *Sabotage*

Menurut Chapman (2024), *deepfake porn* dihasilkan dengan tujuan untuk merusak reputasi perempuan sehingga suara mereka terbungkam. Walaupun konten *deepfake porn* dapat dibantah kebenarannya, hasil konten tersebut tetap menimbulkan kerusakan permanen dalam hal perubahan persepsi publik secara negatif terhadap korban (h.11). Hal ini termasuk setiap aspek kehidupan korban seperti karir, hubungan sosial, olahraga, bisnis, dan politik (Chesney & Citron, 2019, h.1774).

2.3.2 Relasi dengan Media Sosial

Menurut Chesney dan Citron (2019, h.1766), platform media sosial merupakan tempat yang sangat rentan terhadap terbentuknya aliran penyebaran informasi secara luas. Kasita (2022, h.21) menambahkan bahwa proses penyebaran memudahkan akses bagi seseorang untuk mencuri foto dari media sosial orang lain. Pernyataan tersebut sejalan dengan hasil penelitian mengenai pelecehan siber yang menunjukkan bahwa media digital telah menjadi tempat rawan dilaksanakannya berbagai tindakan kejahatan seperti penguntitan, penyamaran identitas, dan pelecehan verbal (Laffier & Rehman dalam Chapman, 2024, h.6).

Berbagai bentuk pelecehan siber tersebut dapat terjadi secara langsung maupun tidak langsung. Pelecehan siber langsung melibatkan kontak personal antara pelaku dengan korban, sedangkan pelecehan siber tidak langsung bersifat publik dan menyasar korban melalui audiens yang lebih luas (h.6). Penyebaran konten *deepfake porn* termasuk ke dalam pelecehan siber tidak langsung yang memberikan dampak besar terhadap partisipasi perempuan di ruang digital sekaligus kehidupan sosial secara umum. Jenis pelecehan ini telah menciptakan efek teror yang dikenal dengan istilah “*silencing effect*”, yang membuat perempuan merasa takut untuk aktif

berpartisipasi kembali di dunia maya. Akibatnya, perempuan kesulitan menemukan ruang aman dan nyaman untuk berinteraksi di dunia maya (h.7).

Hukum yang menangani kasus *deepfake porn* itu sendiri masih tergolong sangat kompleks. Okolie (dalam Chapman, 2024) menjelaskan bahwa pelaku hanya dapat dianggap bersalah jika konten tersebut dibuat dengan tujuan untuk mengintimidasi korban. Namun, jika konten hanya dibagikan atau digunakan untuk memuaskan hasrat seksual pribadi saja, maka tindakan tersebut tidak akan dianggap sebagai kejahatan (h.8). Kondisi ini menunjukkan adanya celah hukum yang menyebabkan perlindungan terhadap korban maupun publik menjadi kurang optimal.

2.3.3 Dampak Ancaman *Deepfake Por*

Kasita (2022, h.22) memaparkan beberapa dampak dari ancaman *deepfake porn* di media sosial terhadap korban yaitu sebagai berikut.

1. Trauma psikologis yang mendalam mulai dari depresi hingga munculnya pemikiran untuk mengakhiri hidup sebagai cara menghadapi masalah yang dihadapi.
2. Pengisolasian diri dari interaksi sosial dengan keluarga dan kerabat dekat.
3. Hilangnya pekerjaan atau sumber penghasilan akibat reputasi yang hancur.
4. Keterbatasan bergerak dan mengekspresikan diri di dunia maya maupun nyata sebab rentan menerima komentar negatif dan perlakuan buruk setiap kali berinteraksi.
5. Pembatasan diri dari penggunaan media digital termasuk akses terhadap informasi, komunikasi dengan orang lain, dan layanan elektronik.

2.3.4 Hukum yang Berlaku

Sebenarnya belum ada regulasi khusus yang menaungi penyalahgunaan teknologi *deepfake*. Namun, terdapat Undang-Undang yang melindungi keamanan publik dalam mengakses dunia digital yaitu UU ITE. Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Informasi dan Transaksi

Elektronik yang sering disebut sebagai UU ITE merupakan regulasi yang mengatur seluruh kegiatan yang dijalankan dengan menggunakan media elektronik termasuk media sosial. Beberapa pasal yang dapat digunakan untuk menaungi kasus penyalahgunaan *deepfake* yaitu sebagai berikut.

1. Pasal 27 A

Setiap Orang dengan sengaja menyerang kehormatan atau nama baik orang lain dengan cara menuduhkan suatu hal, dengan maksud supaya hal tersebut diketahui umum dalam bentuk Informasi Elektronik dan/ atau Dokumen Elektronik yang dilakukan melalui Sistem Elektronik.

3. Pasal 28 ayat (1)

Setiap Orang dengan sengaja mendistribusikan dan/atau mentransmisikan Informasi Elektronik dan/ atau Dokumen Elektronik yang berisi pemberitahuan bohong atau informasi menyesatkan yang mengakibatkan kerugian materiel bagi konsumen dalam Transaksi Elektronik.

4. Pasal 28 ayat (2)

Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang sifatnya menghasut, mengajak, atau memengaruhi orang lain sehingga menimbulkan rasa kebencian atau permusuhan terhadap individu dan/atau kelompok masyarakat tertentu berdasarkan ras, kebangsaan, etnis, warna kulit, agama, kepercayaan, jenis kelamin, disabilitas mental, atau disabilitas fisik.

5. Pasal 29

Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mengirimkan Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik secara langsung kepada korban yang berisi ancaman kekerasan dan/ atau menakutnakuti.

Secara keseluruhan, perkembangan teknologi *deepfake* telah menimbulkan ancaman serius khususnya terhadap perempuan sebab sering disalahgunakan untuk membuat konten pornografi tanpa persetujuan atau *deepfake porn*. Meskipun *deepfake porn* dapat menyerang siapa saja tanpa memandang

gender, perempuan lebih rentan menjadi korban utama. Hal ini disebabkan oleh mekanisme sosial masyarakat yang mempertahankan laki-laki dalam posisi kekuasaan. Penyebaran konten *deepfake porn* itu sendiri marak terjadi di media sosial akibat kemudahan akses terhadap data pribadi korban. Pelaku memanfaatkan data yang dicuri untuk membuat konten *deepfake porn* yang kemudian digunakan untuk mengintimidasi korban.

Media sosial yang seharusnya menjadi wadah aman untuk berekspresi, kini telah berubah menjadi ancaman bagi perempuan. Selain itu, perlindungan hukum yang ada saat ini masih sangat lemah meskipun sudah terdapat undang-undang yang dapat menaungi kasus penyalahgunaan dalam dunia digital. Tantangan utama adalah sulitnya mengungkap motif pelaku di balik pembuatan konten *deepfake porn* agar dapat dikenal sebagai pelanggaran hukum. Akibatnya, beberapa korban memilih untuk mengisolasi diri dan hanya melaporkan kasus yang dialaminya melalui media sosial dengan harapan pelaku mendapatkan sanksi sosial secara langsung.

2.4 Penelitian yang Relevan

Untuk menghasilkan *visual novel* yang relevan dan efektif sesuai dengan kondisi isu saat ini, dilakukan pengulasan terhadap beberapa penelitian terdahulu untuk menemukan celah yang dapat menjadi dasar inovasi dalam perancangan saat ini. Pengulasan dilakukan pada beberapa penelitian yang membahas isu *deepfake* secara mendalam. Setiap penelitian akan diulas berdasarkan tujuan penelitian serta temuan yang dihasilkan sebagai berikut.

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1.	<i>The Effect of Media Literacy on Misinformation and Deep Fake</i>	Sarah Shawky El Mokadem	Penelitian ini membahas pengaruh media literasi sebagai strategi komunikasi dalam	a. Fokus pada efektivitas media literasi dengan strategi tertentu dalam

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
	<i>Video Detection</i>		<p>meningkatkan keahaman publik akan konten <i>deepfake</i> dan misinformasi lainnya yang tersebar di berbagai media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar publik akan lebih percaya pada edukasi yang diberikan secara visual seperti video dibandingkan teks. Namun, di sisi lain, bias pribadi juga dapat memengaruhi beberapa individu tertentu dalam mengevaluasi kredibilitas sebuah informasi.</p>	<p>memengaruhi keahaman publik tentang <i>deepfake</i> atau misinformasi secara umum: membuktikan bahwa perlu adanya kolaborasi antara media literasi visual dengan teks untuk memaksimalkan edukasi pada publik.</p>
2.	Pengaruh <i>Deepfake</i> terhadap Kepercayaan	Muhammad Dhafin Atha Azka, Nadya Fitri	Penelitian ini membahas pengaruh perkembangan teknologi <i>deepfake</i>	a. Fokus pada pembuktian perasaan skeptis masyarakat

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
	Publik pada Informasi Visual di Media Sosial	Aulia, Farel Ananda, dan Purwannto Putra	<p>terhadap tingkat kepercayaan publik akan informasi di media sosial.</p> <p><i>Deepfake</i> dinyatakan sebagai teknologi AI yang sangat efektif dalam mempengaruhi opini publik ketika disajikan dalam bentuk visual. Hal ini dapat terjadi sebab mayoritas manusia akan lebih mudah menerima dan mempercayai informasi yang disampaikan secara visual dibandingkan format lainnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa seseorang yang sering terpapar konten <i>deepfake</i> umumnya akan dengan mudah mengidentifikasinya. Namun, situasi akan</p>	<p>terhadap informasi visual yang beredar di media sosial:</p> <ul style="list-style-type: none"> mengindikasikan pentingnya upaya peningkatan literasi digital agar tidak menimbulkan dampak negatif yang berkelanjutan.

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
			menjadi kompleks ketika mereka menanggap konten yang sebenarnya <i>deepfake</i> itu malah asli. Hal ini menimbulkan konflik dalam kepercayaan mereka terhadap informasi visual secara keseluruhan.	
3.	<i>Unveiling the Threat- AI and Deepfakes' Impact on Women</i>	Emily Chapman	Penelitian ini membahas ancaman penyalahgunaan <i>deepfake</i> secara khusus terhadap perempuan. Perempuan dinyatakan lebih rentan mengalami dampak negatif sebab melekatnya budaya patriarki dalam masyarakat. Budaya tersebut berkontribusi pada stigma sosial yang	a. Fokus pada edukasi berbagai ancaman yang dapat terjadi pada perempuan: mendorong masyarakat khususnya perempuan agar lebih waspada terhadap konten yang tersebar di media sosial dan meningkatkan pemahaman publik akan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
			<p>memposisikan perempuan sebagai objek eksploitasi seksual. Kehadiran <i>deepfake</i> mempermudah seseorang menghasilkan konten pornografi yang nantinya digunakan sebagai alat mengendalikan korban. Penelitian ini menekankan pentingnya untuk meningkatkan kesadaran publik mengenai ancaman <i>deepfake porn</i> sebagai bagian dari upaya perlindungan perempuan di media sosial. Dengan literasi digital yang baik, masyarakat dapat lebih kritis dan waspada.</p>	<p>kehadiran isu <i>deepfake porn</i>.</p>

Berdarkan beberapa temuan dari penelitian terdahulu, kebaruan yang akan direalisasikan dalam perancangan *visual novel* meliputi integrasi strategi edukasi visual interaktif dalam permainan, peningkatan literasi mengenai konten *deepfake* di media sosial, dan pengambilan fokus edukasi utama berupa efek berlanjut yang terjadi pada perempuan terutama korban ketika mengalami kasus secara langsung. *Visual novel* juga akan menyajikan edukasi mengenai penanganan tahapan awal yang dapat dilakukan saat menghadapi ancaman dari berbagai sudut pandang yang berbeda-beda. Edukasi tersebut akan disajikan dalam bentuk *visual storytelling* yang memiliki skenario mengarah pada *ending* yang bervariasi. Hal ini ditujukan untuk memberikan pengalaman interaktif yang lebih personal dan mendalam sehingga audiens dapat secara perlahan menyadari sekaligus memahami cara menghadapi situasi serupa di dunia nyata. Oleh sebab itu, *visual novel* ini diharapkan dapat menjadi inovasi baru yang menghadirkan pembelajaran lebih relevan dan efektif dalam upaya meningkatkan kesadaran dan pemahaman mengenai ancaman *deepfake porn* di media sosial.

