

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 *Interactive Storytelling*

Digital storytelling adalah bentuk *storytelling* modern menggunakan media digital dan teknologi dengan keunikan yaitu interaktivitas yang memungkinkan adanya komunikasi antara pengguna dan media naratif. *Digital storytelling* dapat hadir dalam berbagai bentuk media, seperti *game* (Miller, 2025, h.23). *Game* memiliki potensi besar sebagai wadah *storytelling* karena sifatnya yang interaktif membuat pemain dapat berpartisipasi secara unik untuk mempengaruhi *outcome* dari cerita (Lebowitz & Klug, 2011, h.11). Dalam hal ini, dapat disimpulkan bahwa *game* sebagai media digital dapat termasuk dalam kategori media *interactive storytelling*.

Interactive storytelling sendiri merupakan bentuk karya naratif bercabang di mana pengguna bisa mengalami alur cerita yang berbeda dengan *ending* bervariasi berdasarkan pilihan yang mereka buat dalam titik-titik tertentu dalam cerita (Petousi dkk., 2022, h.1). Dalam *interactive storytelling*, penulis atau desainer menyediakan karakter, properti, dan peristiwa dalam dunia cerita, kemudian penggunalah yang berperan aktif menentukan jalan cerita (Smed dkk., 2021, h.4-5). *Interactive storytelling* secara tradisional hadir dalam bentuk buku *choose-your-own-adventure*. Tetapi ketika dikemas dalam bentuk digital, interaktivitas yang ada dapat bersifat lebih fleksibel karena tidak memiliki batasan yang sama dengan yang ada di media fisik (Lebowitz & Klug, 2011, h.194).



Gambar 2.1 *Interactive Storytelling*
Sumber: <https://vndb.org/v24240>

Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa *interactive storytelling* merupakan karya digital yang memiliki ciri khas percabangan cerita, adanya variasi *ending*, dan unsur-unsur cerita seperti karakter, properti, latar, dan kejadian dalam cerita untuk diinteraksikan oleh pengguna.

2.1.1 *Storytelling*

Kegiatan bercerita sudah menjadi bagian dari tradisi manusia bahkan sejak zaman praaksara. Cerita memiliki berbagai kegunaan, dari meningkatkan daya imajinasi audiens, menginspirasi untuk melakukan perbuatan baik, mengedukasi, serta menyampaikan informasi penting (Miller, 2025, h.22). *Storytelling* yang baik dapat membantu pemahaman audiens terhadap suatu konsep yang kompleks dengan cara yang personal dan lebih bermakna (Suzuki dkk., 2018, h.9468). Menurut Crawford (2005), *storytelling* merupakan pendekatan yang efektif untuk mengkomunikasikan ide-ide kompleks yang saling berkaitan. *Storytelling* juga dapat mengajarkan ilmu kehidupan dengan memberikan teladan yang baik lewat karakter sehingga membuat audiensnya dapat menghubungkan diri mereka dengan cerita secara otentik (Eden & Holyan dalam Ramamurthy dkk., 2023, h.526).

A. Interaksi

Interaktivitas didefinisikan oleh Crawford (2005) sebagai proses berulang antara dua pihak atau lebih di mana pihak yang terlibat

secara bergantian mendengarkan, berpikir, dan berbicara. Mendengarkan mengacu pada menerima input dan berbicara sama dengan memberikan input. Sedangkan menurut Miller (2025), interaktivitas menunjukkan adanya hubungan antara dua pihak. Dalam konteks konten *storytelling*, interaktivitas mengacu pada hubungan antara audiens dan media di mana keduanya saling responsif satu sama lain. Peran audiens adalah untuk mengendalikan dan menjelajah konten cerita sedangkan media berperan memberikan umpan balik. Sese kali media juga bisa meminta audiens untuk melakukan sesuatu dan audiens merespon untuk keberlanjutan konten cerita. Menurut Miller (2025), ada berbagai tipe interaktivitas dalam *interactive storytelling*, di antaranya sebagai berikut.

1. *Stimulus and Response*

Stimulus datang dari *game* dan respon datang dari pemain. *Stimulus* dapat berupa objek yang dapat diklik atau ditekan pengguna, atau yang lebih kompleks seperti *puzzle* yang harus dipecahkan. Apabila pengguna berinteraksi dengan *stimulus* tersebut akan diberikan timbal balik seperti animasi, suara, atau informasi sebagai imbalan.

2. *Navigation*

Navigation memungkinkan pemain untuk bergerak dengan bebas dalam area program untuk memilih ke mana mereka ingin pergi. *Navigation* dapat hadir dalam bentuk eksplorasi *map* area dalam *game* atau sebatas pemilihan opsi dalam layar menu.

3. *Control over Objects*

Kemampuan pemain untuk mengendalikan objek-objek virtual dalam *game*, seperti menggunakan senjata, membuka kompartemen yang bisa dibuka-tutup, atau memindahkan objek dari satu tempat ke tempat lain.

4. *Communication*

Kemampuan pemain untuk berkomunikasi dengan karakter dalam *game* yang diprogram oleh komputer atau dikendalikan pemain lain. Komunikasi dapat dilakukan lewat teks dan pilihan dialog.

B. *Branching Narrative*

Percabangan cerita adalah kekhasan dari genre *interactive storytelling*. *Branching narrative* merupakan cerita nonlinier yang memiliki perkembangan yang berbeda tergantung pada pilihan pemain atau variabel lainnya. Proses perjalanan melewati alur cerita dan mendapatkan *ending* yang bervariasi tersebut menjadi sumber kepuasan pemain dalam *interactive storytelling* (Finley, 2023, h.65). *Branching narrative* memberikan kesempatan bagi pemain untuk membuat pilihan dalam berbagai poin tertentu dalam cerita. Walaupun umumnya memiliki *ending* yang bervariasi, kesempatan pemain untuk membuat pilihan tidak hanya dibatasi pada titik cerita yang menentukan penyelesaian cerita saja (Lebowitz & Klug, 2011, h.181).

1. *Choice Design*

Percabangan cerita dalam *interactive storytelling* datang dari pilihan yang dibuat oleh pemain (Finley, 2023, h.89), tetapi tidak semua poin pilihan berpengaruh signifikan terhadap cerita. Besar-kecil pengaruh dari setiap pilihan pemain bervariasi (Lebowitz & Klug, 2011, h.181). Berikut adalah tipe-tipe pilihan yang dapat muncul dalam *interactive storytelling*:

a. *Nonjudgemental Choice*

Jenis pilihan ini tidak memiliki pilihan yang benar atau salah secara moralitas. Tidak adanya opsi yang benar atau salah bukan berarti tidak ada konsekuensi negatif terhadap pilihan yang dibuat oleh pemain. Konsekuensi tetap muncul dalam bentuk kemajuan cerita yang natural, bukan seperti bentuk hukuman terhadap pemain (Finley, 2023, h.93). Dari definisi ini, disimpulkan bahwa ketika pemain mengambil pilihan yang secara konvensional dianggap buruk, konsekuensinya tetap ditunjukkan

lewat penceritaan dan tidak langsung ditujukan ke *bad ending* hingga memaksa pemain untuk memulai lagi.

b. *Choices Revealing Different Facets of the MC's Personality*

Jenis pilihan ini berbeda satu sama lain dan bertujuan untuk memberikan pemain kebebasan dalam membentuk kepribadian tokoh utama yang mereka kendalikan. Contohnya adalah pilihan dialog tokoh utama dengan karakter lain. Satu dialog yang disediakan bisa bersifat lebih ramah dan satunya lagi lebih agresif, dan dialog yang dipilih bisa mengubah hubungan tokoh utama dengan karakter lain menjadi lebih bersahabat atau sebaliknya (h.93). Jenis pilihan ini dihadirkan agar tokoh utama cerita dapat lebih terasa dekat dengan pemain karena pemain berperan dalam membentuk karakter mereka.

2. *Consequences*

Di saat pemain diberikan kebebasan dan kemampuan untuk mempengaruhi cara berjalannya cerita, diperlukan adanya reaksi atas pilihan pemain dari dunia *game* dan konsekuensi atas perbuatan pemain karena pilihan yang pemain buat tidak akan terasa penting apabila tidak ada umpan balik yang dapat disaksikan dan dirasakan pemain. Konsekuensi tidak selalu bersifat negatif, dalam konteks desain ini konsekuensi bersifat netral. Konsekuensi dalam *game* berfungsi untuk membuat pemain merasa semakin terlibat dalam cerita, membuat permainan lebih menantang, dan membuat dunia dalam permainan lebih terasa hidup dan masuk akal (h.95). Tipe-tipe *ending* yang umum ada dalam suatu *game* adalah *true ending*, *good ending*, dan *bad ending*. *True ending* adalah konklusi cerita yang dianggap resmi dan nyata, sedangkan *bad ending* dan *good ending* biasanya lebih terikat dengan moralitas pilihan pemain (h.80). Fitur *multiple endings* yang baik memberikan *replay value* terhadap *interactive storytelling* karena setiap *ending* memuat sebagian informasi yang bila dikumpulkan dapat menjalin sebuah kesatuan

cerita yang penuh sehingga dengan memainkan berbagai *ending* pemain dapat lebih memahami keseluruhan cerita *game* dengan baik.

2.1.2 Ilustrasi

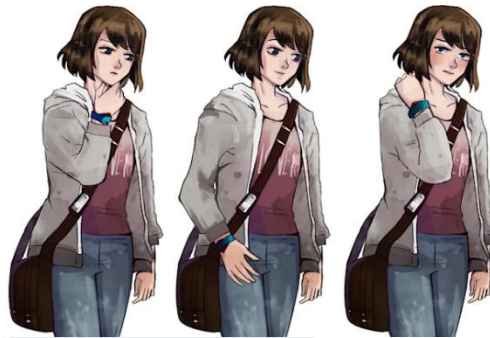
Ilustrasi didefinisikan sebagai bentuk seni praktis yang mengkomunikasikan sebuah konteks spesifik kepada audiens secara visual. Ilustrasi dapat berakar dari keperluan objektif, baik dari ilustrator itu sendiri maupun klien komersial (Male, 2017, h.10). Selain menyampaikan pesan melalui gambar, ilustrasi juga memungkinkan desainer untuk melakukan eksplorasi visual dengan leluasa (Azhari, 2025, h.35). Dalam *interactive storytelling*, ilustrasi dapat ditemukan dalam berbagai aset visual seperti dalam *character sprite*, *background / environment art*, dan CG (*computer graphics*) yang bertujuan untuk membantu naratif cerita (Finley, 2023, h.37).

A. Character Sprite

Character sprite adalah aset yang secara visual menggambarkan MC (*main character* / tokoh utama) dan NPC (*non playable character* / tokoh pendukung) dalam *game*. Umumnya, *character sprite* memiliki berbagai penggambaran dengan ekspresi atau gestur yang berbeda untuk menunjukkan keadaan karakter selama berjalannya cerita (h.41). Berikut merupakan unsur-unsur dari *character sprite*:

1. Sprite Size

Character sprite memiliki variasi ukuran yaitu *full length* (seluruh badan), *half length* (separuh badan), atau ukuran khusus lainnya.



Gambar 2.2 *Half Length Sprite*

Sumber: <https://www.fiverr.com/ruvikvik/draw-your-visual-n...>

Hal yang perlu dipikirkan ketika menentukan ukuran adalah posisi *text box*, seberapa bagian dari karakter yang ingin ditampilkan di layar, serta anggaran proyek karena gambar yang lebih besar membutuhkan lebih banyak dana (h.180-181).

2. *Emotional States*

Ekspresi karakter dapat menunjukkan kondisi emosional mereka. Seberapa banyak varian ekspresi dipengaruhi oleh seberapa besar peran suatu karakter dalam cerita, apa yang ingin disampaikan kepada pemain, kebutuhan cerita, dan anggaran proyek (h.184-185).



Gambar 2.3 *Emotional States*

Sumber: <https://www.gamedevmarket.net/asset/natasha-visual...>

Raut wajah karakter dapat dibuat ekspresif dan diletakkan lebih banyak untuk menunjukkan emosi dengan baik.

3. *Physical States*

Varian *character sprite* juga dapat berfungsi untuk menggambarkan perubahan kondisi fisik dan penampilan karakter seiring berjalannya cerita (h.186).



Gambar 2.4 Ilustrasi Perubahan Penampilan *Sprite*
Sumber: <https://mochizukix.itch.io/visual-novel-female-cha...>

Contoh perubahan kondisi fisik adalah ketika karakter sedang terluka, kotor, memegang sesuatu, atau berganti pakaian.

4. *Off Screen Portraits*

Potret karakter yang diletakkan di dekat atau dalam *text box*, biasanya hanya menunjukkan kepala hingga dada karakter. Jenis *sprite* ini menunjukkan ekspresi dan keadaan emosional karakter yang seolah berada di belakang layar (h.186).



Gambar 2.5 *Off-screen Portraits*
Sumber: <https://vndb.org/v10475>

Biasanya jenis potret ini digunakan untuk melambangkan tokoh utama yang dikendalikan oleh pemain atau tokoh yang sudut

pandangannya diambil oleh pemain sehingga diletakkan di depan kotak teks, berbeda dengan karakter lain yang berada di belakang kotak teks.

B. Background / Environment Art

Background / environment art menggambarkan keadaan dunia dan latar tempat kejadian yang dialami oleh karakter dalam *game* dan pemain. Jumlah dan gaya ilustrasi *background* tergantung pada kebutuhan, estetika, dan anggaran *game*.



Gambar 2.6 *Background / Environment Art*

Sumber: <https://arsenixc.tumblr.com/post/151791210077/back...>

Ilustrasi yang dengan hanya sedikit detail dapat memancing imajinasi pemain, sedangkan ilustrasi dengan banyak detail dapat menggambarkan keadaan dunia dengan lebih nyata (Finley, 2023, h.42).

C. CG

CG adalah singkatan dari *computer graphic* yang berupa ilustrasi yang menggambarkan momen-momen yang spesial dan hal-hal unik yang akan ditemui pemain dalam cerita, menandakan bahwa pemain telah membuka konten baru.



Gambar 2.7 CG

Sumber: https://idolish7.miraheze.org/wiki/Part_4_Chapter_...

CG juga berperan sebagai imbalan bagi pemain karena telah mencapai titik penting dalam alur cerita dan berfungsi untuk menonjolkan momen dalam cerita yang memiliki unsur aksi atau pergerakan. Terkadang CG dapat tampil sendiri di layar atau didukung dengan teks (Finley, 2023, h.42-43).

2.1.3 UI (*User Interface*)

User Interface atau UI mengacu pada area visual suatu produk yang dilihat dan disentuh oleh pengguna (Park, 2023). Ketika pengguna berinteraksi dengan produk atau jasa, ada berbagai faktor yang dapat mempengaruhi pengalaman mereka seperti tema warna, teks, dan tata letak pada layar. Faktor tersebut menjadi penentu seberapa nyamannya suatu produk untuk dinavigasi oleh pengguna (Gingerich, 2021, h.22). UI bersifat penting dalam penyampaian cerita *interactive storytelling* karena menjadi sarana yang memungkinkan pemain untuk maju dalam cerita atau membuat pilihan (Finley, 2023, h.39). Desain UI harus memiliki estetika yang menyatu dan konsisten di semua elemennya (h.201).

A. Tipografi

Dalam desain, tipografi mengacu pada pengaturan dan penyajian teks secara visual. Tipografi berperan untuk memperjelas makna suatu teks melalui jenis *font*, warna teks, dan tata letak yang menekankan pesan dan perasaan apa yang ingin disampaikan. Tipografi yang didesain dengan baik juga dapat meningkatkan nilai estetika suatu

karya desain (Günay, 2024, h.1446-1447). *Typeface* adalah desain dari satu set alfabet yang dicirikan oleh kekonsistenan gaya visual tiap karakter (Landa, 2014, h.44). Berikut adalah beberapa jenis *typeface*:

1. *Serif*

Dalam kategori *typeface*, *serif* mengarah ke salah satu kategori *typeface* umum yang ciri khasnya adalah memiliki bagian *serif*. Dalam anatomi huruf, *serif* merupakan perpanjangan garis dari goresan utama huruf yang bersifat dekoratif tetapi tetap berfungsi dalam memandu arah mata pembaca ketika membaca teks (h.85).



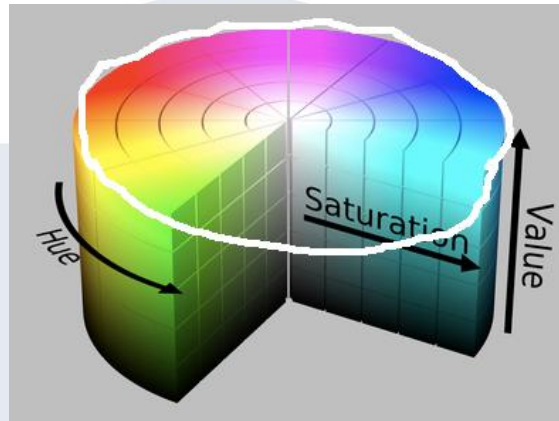
Gambar 2.8 *Serif Font* Dalam *Interactive Storytelling*
Sumber: <https://laurietom.blogspot.com/2017/10/vn-talk-col...>

Meskipun ada sedikit elemen dekoratif, jenis *typeface* ini memiliki keterbacaan yang baik dan penampilan yang elegan.

B. Warna

Warna adalah gelombang cahaya yang dipantulkan dari suatu objek sehingga mempengaruhi persepsi mata (Foster Creative Team, 2017). Untuk menata suatu sistem visual menggunakan warna, terdapat diagram warna disebut *color wheel* yang merupakan penataan warna secara visual secara logis yang berbentuk lingkaran (h.15). *Color wheel* dapat membantu desainer untuk melihat hubungan antar warna primer, sekunder, dan tersier. Warna-warna primer terdiri atas merah, kuning, dan biru yang dalam *color wheel* memiliki koordinat membentuk segitiga. Kemudian diikuti dengan warna sekunder berupa oranye, hijau, dan ungu. Warna tersier sendiri memiliki enam varian di *color wheel*

yang merupakan hasil pencampuran warna primer dengan warna sekunder yang bersebelahan, yaitu merah-oranye, kuning-oranye, kuning-hijau, biru-hijau, biru-ungu, dan merah-ungu (h.16). Jenis *color wheel* yang paling umum digunakan adalah varian dengan 12 warna (h.15).



Gambar 2.9 12 Hue, Saturation, dan Value
Sumber: <https://irlxd.com/blog/rgb-bgr-hsv-for-newbies-who...>

Berikut adalah properti warna yang paling mendasar:

1. Hue

Jenis warna yang paling dasar atau identifikasi yang diberikan untuk setiap warna sendiri seperti merah, kuning, dan biru disebut *hue* (Poulin, 2018, h.72). Dalam desain, warna bersifat kompleks karena dapat memunculkan respon yang berbeda tergantung pada identitas, budaya, dan preferensi orang yang melihat (Landa, 2014, h.129). Walau demikian, tiap warna memiliki makna psikologisnya sendiri yang dapat didefinisikan secara umum sebagai berikut:

a. Kuning

Kuning melambangkan kebahagiaan, kecerdasan, kebijaksanaan, kehangatan, musim semi, kepengecutan, peringatan bahaya, dan penyakit (Foster Creative Team, 2017).

b. Oranye

Oranye melambangkan ekstrovert, energi, optimisme, petualangan, masa muda, sesuatu yang murah, kedangkalan, dan kebisingan.

c. Merah

Merah melambangkan energi, gairah, aksi, cinta, kemarahan, agresi, bahaya, dan perang.

d. Ungu

Ungu melambangkan bangsawan, kekayaan, kreativitas, keberanian, kesaktian, kematian, kedukaan, dan ketidak tenangan.

e. Biru

Biru melambangkan stabilitas, ketenangan, kepercayaan, ketenteraman, kesedihan, dan dingin.

f. Hijau

Hijau melambangkan hidup, alam, pembaharuan, efek menenangkan, penyembuhan, ketamakan, dan iri hati.

2. *Saturation*

Disebut juga *chroma* atau intensitas warna, *saturation* mengacu pada level cerah atau kusamnya warna. Warna dengan *saturation* yang tinggi intens dan cerah, sedangkan warna dengan *saturation* yang rendah akan terkesan muram dan terlihat keabuan. Warna dengan *saturation* tinggi biasanya digunakan untuk menarik mata audiens sedangkan *saturation* rendah untuk elemen pendukung. *Saturation* tinggi perlu dibatasi proporsinya karena dapat membuat mata yang melihat kelelahan (Poulin, 2018, h.72).

3. *Value*

Identifikasi gelap terangnya warna adalah *value*. *Value* dapat digunakan untuk memberikan hiperbola pada pesan visual yang disampaikan. Ketika dalam suatu karya terdapat kontras antar elemen atau perbedaan *value*, komposisi visual akan semakin kuat dan karya menjadi semakin dinamis (h.73).

C. Layout

Layout adalah tata letak dari elemen-elemen desain di satu bidang. *Layout* berfungsi untuk mempermudah orang yang melihat karya desain untuk memahami informasi yang ingin disampaikan lewat elemen visual karya sehingga desain lebih komunikatif (Arifin, 2023). Untuk membantu penataan elemen desain, sistem yang dapat digunakan disebut *grid*. *Grid* adalah panduan struktur komposisi yang membagi format desain secara vertikal dan horizontal (Landa, 2014, h.174). Berikut adalah beberapa jenis *grid*:

1. Single Column Grid

Jenis *grid* ini umumnya digunakan untuk tampilan yang memiliki elemen teks yang padat seperti esai, laporan, dan buku, di mana teks menjadi fokus utama pada desain (Tondreau, 2019, h.11).

2. Multicolumn Grid

Jenis *grid* ini bersifat fleksibel dan dapat digunakan untuk tampilan yang memiliki berbagai informasi dan elemen visual dengan meletakkannya di kolom-kolom yang berbeda. *Grid* ini cocok digunakan untuk desain *website* dan majalah (h.11).

3. Modular grid

Jenis *grid* ini merupakan penggabungan kolom vertikal dan horizontal (h.11) yang digunakan ketika dalam satu layar ada banyak potongan informasi yang disajikan secara terpisah agar format layar konsisten (h.62).

D. Icon

Icon dapat berfungsi sebagai pengganti atau pembantu teks. Sebagai pengganti teks, *icon* berperan sebagai alternatif yang lebih jelas untuk membantu pengguna memproses informasi yang ingin disampaikan dengan lebih mudah. *Icon* juga memiliki fungsi efisiensi khususnya bagi bidang desain karena memakan lebih sedikit tempat daripada teks tetapi memiliki fungsi penjelasan yang sama.



Gambar 2.10 *Iconography*

Sumber: <https://www.vecteezy.com/vector-art/16666360-design...>

Sifat *icon* yang sudah dikenali secara universal membantu membuat desain yang aksesibel bagi orang-orang dari berbagai kalangan. *Icon* sebaiknya dibuat lebih simpel untuk mempermudah pemahaman serta dibuat dengan menggunakan *grid* sebagai alat bantu agar ukurannya konsisten (Brewer, 2025, h.116-117).

E. Text Box

Sebagai *game* berbasis cerita dengan banyak dialog dan narasi, *text box* menjadi unsur UI yang penting dalam *interactive storytelling*. Berikut adalah jenis aset *text box* seperti yang dituliskan oleh Finley (2023):

1. Narration Text Box

Narasi berarti segala prosa selain dialog dan juga bisa mencakup suara hati tokoh utama.



Gambar 2.11 *Narration Text Box*

Sumber: <https://moegamer.net/2017/10/25/waifu-wednesday-al...>

Kotak teks ini lebih simpel dan tidak memiliki bagian yang menunjukkan nama pembicara (h.39).

2. *Dialog Text Box*

Kotak teks dialog dapat dibedakan secara visual untuk pembicara tokoh utama dan karakter pendukung atau disamakan.



Gambar 2.12 *Dialog Text Box*

Sumber: https://store.steampowered.com/app/663580/Hakuoki_...

Kotak teks ini dilengkapi dengan nama pembicara (h.40).

3. *Choice Text Box*

Kotak teks pilihan menjadi wadah pilihan yang dapat pemain pilih di mana akan terjadi percabangan cerita.



Gambar 2.13 *Choice Text Box*

Sumber: https://store.steampowered.com/app/359390/Amnesia_...

Biasanya kotak teks ini muncul beberapa sekaligus dalam layar dan memiliki desain yang sama satu sama lain (h.41).

2.1.4 UX (*User Experience*)

UX mengacu kepada segala pengalaman yang dialami pengguna ketika berinteraksi dengan suatu produk atau jasa. Dengan memperhatikan UX, desain yang dibuat dapat lebih fokus dan tepat untuk pengguna sehingga meningkatkan probabilitas kesuksesan suatu proyek ketika dirilis di pasaran (Interaction Design Foundation, n.d., h.5-6). Ketika mendesain UX, desainer harus merencanakan produk atau jasa yang dibuat dengan menempatkan diri mereka dalam posisi pengguna (Park, 2023, h.19).

A. UX Laws

Berikut adalah aturan-aturan dalam UX sebagai pedoman desain UX yang dirangkum oleh Yablonski (2024):

1. *Jakob's Law*

Jakob's Law menekankan *familiarity*. Konsumen memiliki ekspektasi bahwa satu produk yang mereka gunakan memiliki cara bekerja yang mirip dengan produk lain yang pernah mereka gunakan. Apabila suatu desain familiar bagi pengguna, pengalaman yang diberikan juga akan baik karena pengguna dapat lebih fokus melakukan yang ingin mereka raih dari penggunaan produk, bukan mempelajari mekanik produk dari awal lagi (h.1). Membuat UI *game* dengan penempatan, bentuk *icon*, dan alur yang standar atau menyerupai *game* lainnya dapat membuat pengguna merasa familiar sehingga dapat lebih menikmati permainan tanpa harus belajar banyak atau menyesuaikan diri lagi dengan mekaniknya.

2. *Fitts's Law*

Fitts's Law menekankan pada *usability*. Desain yang baik harus memiliki tampilan yang mudah dimengerti dan dinavigasi oleh pengguna. UI yang dapat diinteraksikan oleh pengguna harus memiliki ukuran dan *spacing* yang cukup besar, serta diletakkan di bidang yang mudah diakses oleh pengguna agar dapat disentuh dengan akurat (h.15).

3. *Miller's Law*

Miller's Law menekankan pada keterbatasan memori manusia sehingga menjadi penting untuk mengorganisir informasi yang disampaikan dalam satu waktu. Konten perlu dikemas dalam beberapa potongan (*chunking*) agar pengguna lebih mudah memproses, memahami, dan mengingat informasi yang dilihat. Tetapi hal ini bukan berarti desain harus sangat sederhana dan terbatas (h.29). Hukum ini mengajarkan pentingnya pengaturan dan pengelompokan informasi untuk mempermudah proses informasi oleh pengguna.

4. *Hick's Law*

Hick's Law menyatakan bahwa semakin banyak opsi yang ditawarkan pada pengguna, semakin lama juga waktu yang dibutuhkan pengguna untuk membuat pilihan (h.39). Ketika dalam UI ada terlalu banyak hal yang dapat diinteraksi, tampilan UI akan terkesan terlalu penuh sehingga menjadi tidak jelas fungsi setiap *button* yang ada (h.50). Karena itu, dalam satu tampilan UI sebaiknya tidak menampilkan terlalu banyak *button* yang dapat diinteraksikan agar pengguna tidak merasa kewalahan.

B. Elemen UX Design

Berikut merupakan elemen dalam proses desain UX yang bertujuan untuk membantu perancang memahami target audiens dan membuat konsep produk:

1. *User Persona*

User persona adalah representasi fiktif dari satu tipe target audiens yang spesifik. *User persona* dibuat berdasarkan riset dan data berhubungan dengan target audiens serta mencakup informasi seputar tujuan, kebutuhan, perilaku, dan preferensi pengguna. Tahap ini membantu perancangan untuk lebih menyokong kebutuhan pengguna (Brewer, 2025, h.59).

2. *User Flow*

User flow adalah diagram yang memetakan alur pemain untuk menyelesaikan suatu bagian dalam game. Visualisasi alur interaksi pemain dapat membantu desainer dalam merancang struktur dan teknis dalam perancangan (h.63). Dalam *interactive storytelling*, alur ini dapat membantu untuk menentukan bagian-bagian di mana ada fitur percabangan.

3. *Information Architecture*

Information architecture (IA) merupakan struktur konten *game* yang disusun secara logis berdasarkan ekspektasi pengguna. IA berfungsi untuk membuat struktur konten lebih rapi dan mudah dimengerti (h.63).

4. *Wireframe*

Wireframe merupakan representasi visual dari UI yang menunjukkan tata letak informasi dan interaksi (h.68). *Wireframe* berperan sebagai denah konsep perancangan (Gingerich, 2021, h.22). *Wireframe* memiliki beberapa variasi antara lain *low fidelity wireframe* dan *high fidelity wireframe*. *Low fidelity* merupakan sketsa kasar yang belum memperhatikan elemen estetika visual seperti warna, gambar, dan tipografi dan bertujuan untuk mengkomunikasikan ide secara keseluruhan. *High fidelity* bersifat lebih terasah dan detil serta menggunakan elemen-elemen desain dan konten yang lebih matang (Brewer, 2025, h.68).

2.2 Resiliensi

Resiliensi adalah kemampuan untuk tetap gigih dan beradaptasi ketika terjadi sesuatu di luar ekspektasi atau rencana (Reivich & Shatté, 2002, h.1). Grotberg (2003) mendefinisikan resiliensi sebagai kapabilitas manusia untuk menghadapi, mengatasi, dan belajar dari kesulitan yang tak terhindari, atau bahkan berubah dari pengalaman tersebut (h.1). Resiliensi juga dikenal sebagai daya lenting dan merujuk pada kemampuan adaptasi dan kekuatan internal diri yang

akhirnya berdampak pada kemampuan individu untuk bangkit, mengatasi masalah, dan mengambil aspek positif dari pengalaman tidak mengenakkan yang dihadapi (Daulay dkk., 2024, h.2). Menurut kamus psikologi APA (*American Psychological Association*) resiliensi didefinisikan sebagai proses dan hasil dari adaptasi yang baik terhadap pengalaman hidup yang menantang melalui fleksibilitas mental, emosional, dan perilaku serta penyesuaian diri terhadap tuntutan internal dan eksternal. Berikut adalah faktor yang mempengaruhi tingkat resiliensi menurut Reivich & Shatté (2002).

1. *Emotion Regulation*

Regulasi emosi adalah kemampuan untuk tetap tenang di bawah tekanan serta mengendalikan emosi, perhatian, dan perilaku (h.36). Dalam konteks resiliensi, regulasi emosi menjadi penting untuk mengontrol bagaimana seseorang memproses tantangan baru secara emosional agar bisa menghadapi tantangan tersebut dengan tangguh.

2. Optimisme

Resiliensi yang baik biasanya ditunjukkan dengan adanya sifat optimis. Optimisme terkait resiliensi adalah kepercayaan bahwa segala situasi bisa berubah menjadi lebih baik. Individu resilien juga percaya akan ada harapan untuk masa depan dan bahwa mereka dapat mengendalikan arah masa depan mereka sendiri (h.40).

3. *Self Efficacy*

Self efficacy adalah kepercayaan terhadap kemampuan diri sendiri untuk bisa memecahkan segala masalah yang dihadapi dengan baik (h.45). Terkait resiliensi, aspek ini berarti cara pandang suatu masalah sebagai sesuatu yang masih di dalam level kemampuan diri untuk dihadapi dan diatasi.

4. *Reaching Out*

Reaching out memiliki makna mencari tantangan baru secara aktif. Penghambat dari aspek ini adalah ketakutan untuk mengalami kegagalan yang malah menghambat perkembangan diri (h.46).

Dapat disimpulkan bahwa resiliensi adalah kemampuan beradaptasi terhadap situasi yang tidak diinginkan, belajar dari pengalaman, dan jatuh bangkit ketika menghadapi masalah. Resiliensi juga merupakan kemampuan manusia yang dibentuk dari proses tahap hidup yang berkelanjutan di mana orang menghadapi tantangan dan menyesuaikan diri terhadap berbagai tuntutan.

2.2.1 Resiliensi bagi Remaja

Remaja adalah tahap dalam perkembangan manusia dengan berbagai perubahan biologis dan psikologis serta perubahan dinamika sosial (Post dkk., 1998, h.181). Kemenkes mengkategorikan remaja sebagai kelompok usia 10 - 18 tahun dan merupakan tahap siklus hidup sebelum dewasa. Remaja belum memiliki kematangan secara fisik dan kognitif, tetapi di zaman yang cepat berubah ini semakin banyak ancaman dan ketidakpastian dalam hidup sehingga para remaja harus memiliki ketahanan atau resiliensi yang baik (Sunarti dkk., 2018, h.157). Usia remaja juga identik dengan bermacam-macam tuntutan dan tantangan yang sangat tinggi, sehingga individu dalam kelompok usia ini banyak menghadapi stres dan rentan terhadap gangguan emosional (Post dkk., 1998, h.181).

Sunarti dkk. (2018) menyebutkan bahwa fungsi penting resiliensi bagi remaja adalah menghindari mereka dari kelakuan yang dapat mengancam masa depan mereka (h.158). Banyak remaja yang tidak melewati masa transisi dengan baik menjadi tidak siap menghadapi berbagai masalah hidup yang akan datang sehingga mereka semakin berisiko mengalami depresi (Dianovinina, 2018, h.69). Secara umum, resiliensi penting untuk dimiliki karena kesulitan dan stres merupakan hal yang tidak bisa dihindarkan dalam kehidupan (Reivich & Shatté, 2002, h.19). Resiliensi yang baik dapat meningkatkan kualitas hidup individu dengan membuat mereka lebih menyukai diri sendiri dan memberikan mereka kesiapan yang lebih untuk menghadapi masalah sehari-hari (Reivich & Shatté, 2002, h.6). Berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa individu dengan resiliensi yang tinggi cenderung mengalami tingkat depresi dan kecemasan yang lebih rendah, begitu juga

sebaliknya (Bitsika dkk., 2010, h.14). Resiliensi sebenarnya merupakan suatu *skill* yang dapat dikembangkan secara berkelanjutan (Reivich & Shatté, 2002, h.5), sehingga siapapun dapat membangkitkan dan meningkatkan resiliensi mereka dengan komitmen yang baik.

Dari pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa resiliensi menjadi kemampuan yang relevan untuk diajarkan kepada remaja zaman sekarang. Resiliensi berguna untuk meningkatkan kualitas hidup remaja, meningkatkan kemampuan remaja untuk menghadapi masalah dengan baik dan memberikan mereka kepercayaan diri. Remaja dengan resiliensi yang baik dapat lebih beradaptasi dengan keadaan zaman yang cepat berubah dan masalah hidup yang tidak bisa dihindari.

2.3 Cerita Rakyat Lutung Kasarung

Cerita rakyat merupakan bagian dari kekayaan budaya suatu daerah, hasil pemikiran para pendahulu yang mencerminkan prinsip hidup dan moralitas masyarakat pada zaman itu (Trisnasasti, 2021, h.101). Sebagai bagian dari kekayaan budaya, cerita rakyat dapat berfungsi membentuk identitas dari daerah tempat cerita tersebut berasal (Ahmadi dkk., 2021, h.1). Cerita rakyat juga berfungsi sebagai sarana hiburan dan edukasi yang diwariskan secara turun temurun (Kuswara & Sumayana, 2021, h.317). Cerita rakyat mengandung nilai-nilai positif yang dijunjung tinggi dalam masyarakat (Trisnasasti, 2021, h.102) dan dapat dimanfaatkan sebagai bahan edukasi dan pengembangan karakter (h.105). Cerita rakyat menyampaikan pesan moral melalui para tokoh dalam cerita yang bisa memberikan teladan bagi orang-orang lewat aksi dan karakter mereka (Kuswara & Sumayana, 2021, h.318). Nilai-nilai positif selalu terkandung dalam setiap cerita dan dimaksudkan sebagai pedoman tindakan dan perilaku masyarakat.

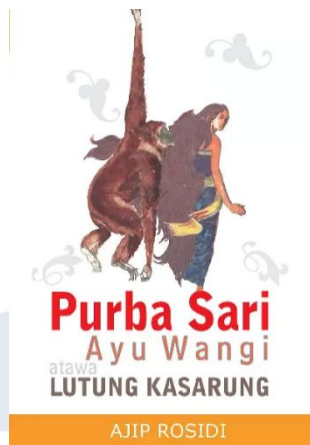
Karena aslinya berbentuk lisan, cerita rakyat dapat selalu hadir dan mengalami perkembangan bersama dengan masyarakatnya (Yetti, 2011, h.14). Cerita rakyat adaptif terhadap perkembangan masyarakat dan unsur-unsur dalam cerita umum mengalami reinterpretasi untuk dihubungkan dengan isu-isu baru di masyarakat. Meski demikian, cerita rakyat dapat tetap mempertahankan intisarnya

walaupun melewati berbagai perubahan (Kashaka, 2025, h.33). Sebagai satu unsur kebudayaan, wajar bagi cerita rakyat untuk mengalami perubahan seiring berkembangnya zaman, karena menurut Yetti (2011) masyarakat cenderung meninggalkan unsur-unsur budaya yang tidak sesuai dengan zamannya dan menggantinya dengan yang baru (h.15).

Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa cerita rakyat memiliki fungsi utama untuk mendidik, menghibur, dan menjadi bagian identitas suatu daerah. Cerita rakyat juga memiliki banyak versi karena penyampaiannya yang lisan. Isi cerita dapat berubah sesuai perubahan dalam permasalahan yang dialami oleh masyarakat seiring perkembangan zaman. Berdasarkan versinya, cerita rakyat dapat menyampaikan pesan moral berbeda untuk menjawab isu masyarakat yang berubah dengan mengambil perspektif lain terhadap cerita yang sama atau alterasi lainnya sehingga cerita bersifat kontekstual dan bisa terus relevan di kalangan masyarakat.

Lutung Kasarung merupakan cerita rakyat Sunda yang bermula dari bentuk lisan. Cerita ini dipercaya berawal dari bentuk pantun yang diadaptasi menjadi karya sastra tertulis, dan kemudian bertambah banyak bentuk adaptasinya hingga memasuki beragam ranah seni seperti drama, opera, dan film. Dari banyaknya versi, telah terjadi pergeseran nilai-nilai kehidupan yang dibahas dalam cerita (Suniarti, 1992, h.2-3). Berikut merupakan ringkasan cerita Lutung Kasarung versi adaptasi novel Purba Sari Ayu Wangi atau Lutung Kasarung karya Ajip Rosidi (1986).

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2.14 Purba Sari Ayu Wangi atawa Lutung Kasarung (1986)
Sumber: <https://bacabuku.com/book/BK48723/purba-sari-ayu-w...>

Prabu Purba Negara, raja dari Pasir Batang Anu Girang memiliki 7 orang putri. Ia merasa khawatir akan keberlanjutan kerajaannya karena keenam orang putrinya tidak cocok menjadi ratu. Tetapi setelah kelahiran putrinya yang ketujuh, ia merasa lega karena putrinya itu cantik dan berwatak baik. Nama putri bungsu itu Purbasari. Raja yang mulai lanjut usia dan ia pun memutuskan untuk mengangkat Purbasari sebagai penerusnya. Tetapi karena Purbasari masih muda, jabatan ratu sementara diberikan kepada putri sulungnya, Purbararang, dan akan digantikan oleh Purbasari ketika ia dewasa. Purbararang tidak terima karena berdasarkan tradisi seharusnya ialah yang menjadi ratu. Purbararang pun membalurkan tubuh Purbasari dengan ramuan sehingga tubuhnya menjadi hitam legam kemudian mengusirnya ke Gunung Cupu Mandala Ayu.

Di sisi lain, Sanghiang Guruminda, putra dari Sunan Ambu penguasa Kahyangan, dikutuk oleh ibunya menjadi lutung karena memendam perasaan pada ibunya sendiri. Sunan Ambu pun menyuruh Guruminda untuk mencari jodohnya di bumi dalam wujud lutung sebagai hukuman. Di bumi, ia menamai dirinya Lutung Kasarung. Suatu hari, ia ditangkap oleh seorang pemburu ke kerajaan Pasir Batang Anu Girang di mana ia hendak dipelihara oleh ketujuh putri. Tetapi lutung kemudian membuat kegaduhan karena ia tidak suka perilaku para putri sehingga ia pun diusir oleh Purbararang untuk menemani Purbasari di hutan.

Di hutan, Purbasari tinggal seorang diri di gubuk yang kumuh dan tak terurus, penyakit kulitnya pun tak kunjung sembuh. Ia kemudian dipertemukan dengan Lutung Kasarung. Lutung langsung sadar bahwa Purbasari lah sosok jodoh yang sering ia impikan di Kahyangan, yang ia kira ibunya. Lutung Kasarung merasa kasihan melihat Purbasari. Ia pun berdoa pada Sunan Ambu dan diberikan pencerahan untuk menyuruh Purbasari mandi di kolam agar ia kembali ke wujud semulanya. Esok harinya, gubuk Purbasari berubah menjadi istana berkat doa Lutung Kasarung, ia juga sembuh dari penyakit kulitnya setelah mandi.

Tidak lama, Purbararang mendengar kabar tentang berdirinya istana misterius di Gunung Cupu Mandala Ayu tempat gubuk Purbasari berada. Ia menjadi semakin marah mengetahui bahwa Purbasari baik nasibnya walaupun telah diasingkan di hutan belantara. Purbararang pun menggunakan kuasanya untuk memaksa Purbasari melakukan berbagai tugas yang mustahil dengan hukuman mati sebagai konsekuensi bila ia gagal. Purbasari merasa putus asa, tetapi Lutung Kasarung selalu setia menolongnya. Lutung Kasarung seringkali ingin kembali ke wujud aslinya untuk melindungi Purbasari, tetapi ibunya selalu melarangnya dan menyuruhnya bersabar.

Satu saat di mana Purbasari hendak dihukum mati di kerajaan atas perintah Purbararang, Lutung Kasarung menyelamatkannya dan akhirnya bisa menunjukkan wujud aslinya. Semua orang terpukau ketika mengetahui bahwa ia adalah Sanghiang Guruminda, putra Sunan Ambu dari Kahyangan. Melihat kekuatan dan wibawanya, rakyat pun beralih pihak padanya dan mereka menyadari akan kejahatan Purbararang terhadap Purbasari selama itu. Segenap kerajaan pun mengakui Purbasari sebagai ratu baru mereka. Purbasari dengan kebesaran hatinya memaafkan Purbararang, dan setelah menjadi ratu ia pun menikah dengan Guruminda.

Penulis memutuskan untuk menggunakan versi ini sebagai acuan utama karena kredibilitas sang penulis, Ajip Rosidi, yang merupakan sastrawan dengan kualifikasi di bidang sastra dan budaya. Dibandingkan dengan adaptasi lain, versi penceritaan novel ini juga lebih kompleks dan memiliki lebih banyak konteks di

balik setiap tokoh yang muncul di cerita. Alur yang tidak terlalu sederhana dan lebih berbobot membuat versi ini lebih cocok untuk level remaja.

2.4 Penelitian yang Relevan

Penulis menemukan beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan topik perancangan *interactive storytelling* Lutung Kasarung. Untuk memperkuat landasan penelitian dan menunjukkan kebaruan dari perancangan yang akan dibuat, akan dilakukan kajian terhadap penelitian yang sudah ada.

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1	Perancangan Buku Cerita Bergambar Adaptasi Legenda Lutung Kasarung	Margaretta Nia Winata, Heru Dwi Waluyanto, dan Aznar Zacky	Merancang buku ilustrasi <i>pop up</i> cerita Lutung Kasarung menggunakan gaya visual <i>pop art</i> modern yang bertujuan untuk menyampaikan pesan moral tentang nilai-nilai yang dapat membantu ketika proses sosialisasi anak dari cerita.	Media ini menggunakan gaya yang modern untuk meningkatkan ketertarikan audiens anak-anak terhadap cerita rakyat lokal di saat mereka lebih sering menikmati media luar.
2	Pembuatan <i>Motion Comic</i> Lutung Kasarung untuk Anak-Anak	Indranata Handoyo	Aplikasi <i>motion comic</i> Lutung Kasarung untuk anak-anak di perangkat <i>Android</i> . Perancangan ini dibuat berdasarkan data preferensi anak	Adanya pemanfaatan media digital menyesuaikan dengan preferensi target audiens di zaman modern

			terhadap penggunaan <i>gadget</i> dibandingkan media fisik, sehingga media yang dibuat pun menyesuaikan dengan fenomena yang terjadi di zaman sekarang dan menyediakan wadah untuk anak dan orang tua menikmati dongeng lewat media digital.	untuk membuat cerita rakyat lebih menarik dan aksesibel.
3	Perancangan <i>Visual Novel</i> dengan Mengadaptasi Legenda Roro Jonggrang	Maharani Hastina Suryasputri dan Didit Prasetyo	<i>Visual Novel</i> Legenda Roro Jonggrang untuk anak muda di perangkat PC. Perancangan menyajikan cerita Roro Jonggrang dengan gaya yang disesuaikan dengan zaman dan campuran genre horor untuk memancing ketertarikan audiens terhadap cerita klasik yang mungkin mereka sudah ketahui.	Adanya <i>twist</i> penggabungan genre baru dan pengembangan detail cerita baru yang efektif dalam memancing minat generasi muda terhadap cerita rakyat klasik yang dianggap sudah tertinggal zaman.

Dari penelitian terdahulu tentang topik yang sejenis, ditemukan bahwa banyak dari perancangan Lutung Kasarung menargetkan audiens anak-anak. Beberapa perancangan sudah bersifat interaktif tapi belum ada yang memberikan kesempatan bagi pengguna untuk melakukan eksplorasi dalam cerita. Sedangkan untuk perancangan yang mengangkat tema cerita rakyat lain, terdapat perubahan dari bahan sumber cerita agar lebih menarik bagi khalayak modern. Maka dari itu, dalam perancangan *interactive storytelling* ini akan diimplementasikan kebaruan berupa adanya fitur percabangan alur cerita yang dipengaruhi oleh opsi yang dipilih pemain selama berjalannya *game*. Pilihan yang berbeda menghasilkan *outcome* yang berbeda juga sehingga ada ruang bagi pemain untuk mengeksplorasi cerita. Perancangan ini juga ditargetkan untuk pengguna remaja sehingga gaya visual, gaya bahasa, penyajian konten, dan penyampaian pesan moral akan disesuaikan. Pesan moral dalam perancangan ini akan lebih fokus pada aspek resiliensi dan perjuangan tokoh Purbasari yang jarang menjadi fokus utama dalam karya adaptasi yang sudah ada. Dari segi pesan moral yang berbeda ini, karya ini diharapkan bisa lebih relevan bagi remaja sekarang yang perlu inspirasi untuk melatih resiliensi agar meningkatkan kualitas hidup mereka.

