



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

METODOLOGI DAN PERANCANGAN

3.1. Gambaran Umum Tugas Akhir

Dalam tugas akhir *visual novel* berjudul “Panji Semirang” penulis akan merancang *environment* dua dimensi (2D), *environment* yang akan dirancang sesuai dengan plot cerita. Sebelum melakukan perancangan, penulis melakukan penelitian dan mengumpulkan data yang akan menjadi dasar perancangan. Penulis melakukan pengumpulan data dengan metode kualitatif melalui wawancara dan studi eksisting untuk membandingkan *environment* pada media lain maupun *visual novel*, dan menemukan *art style* yang sesuai dalam membuat tugas akhir ini.

3.2. Metode Penelitian

Metode penelitian yang dipakai oleh penulis adalah metode pengumpulan data kualitatif, metode pengumpulan data yang dipakai berjumlah dua, yaitu wawancara kepada narasumber dan studi eksisting.

3.2.1. Wawancara

Penulis melakukan wawancara tidak langsung kepada dua narasumber.

Wawancara tersebut dilakukan melalui *e-mail* yang berisikan pertanyaan.

Wawancara dilakukan untuk mendapatkan data yang berhubungan dengan signifikansi adaptasi cerita rakyat dan signifikansi media *visual novel* untuk mengenalkan cerita rakyat.

1. Wawancara dengan Rudy Rachman I. CEO Vifth Floor

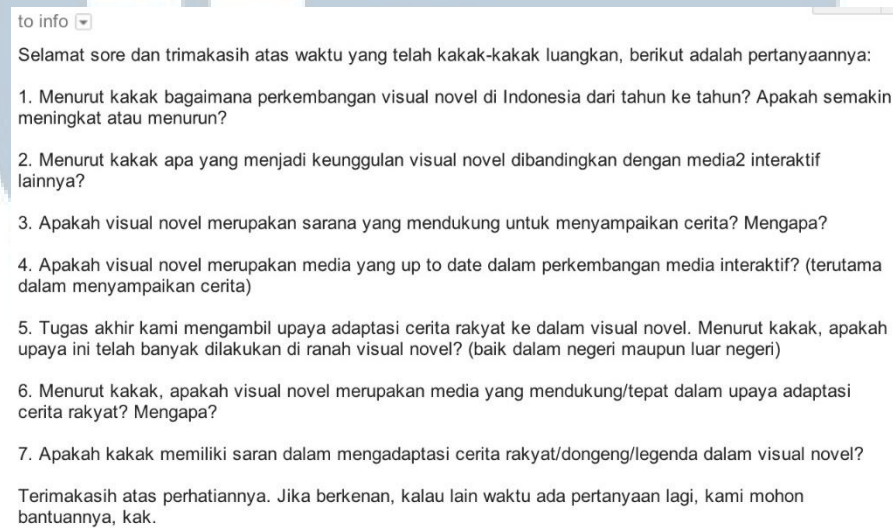
Vifth Floor adalah *developer game* berbasis di Jakarta, mereka membuat *visual novel* berjudul “Just Deserts” yang sudah dipublish oleh *publisher* ternama yaitu Sekai Project, *visual novel* mereka juga sudah terjual di *platform* Steam secara internasional. Pertanyaan yang disampaikan berhubungan dengan signifikansi media *visual novel* dalam menyampaikan dan mengenalkan cerita rakyat dan perkembangan media *visual novel* tersebut. Dalam wawancara ini berisikan tujuh pertanyaan seputar perkembangan *visual novel* sebagai media interaktif. Setelah melakukan wawancara dapat diketahui bahwa perkembangan *visual novel* di Indonesia semakin meningkat, dan makin banyak pencipta yang mencoba membuat karya di *visual novel*.

Lalu dia juga menjelaskan bahwa keunggulan *visual novel* adalah biaya untuk membuatnya lebih kecil daripada membuat *anime* atau *game* pada umumnya, dan juga waktu untuk membuatnya tidak terlalu lama jika dilakukan persiapan yang benar. Dia juga mengatakan bahwa *visual novel* adalah sarana penyampaian cerita yang mendukung, dikarenakan adanya visual dan audio yang tidak ada dalam novel biasa. *Visual novel* juga media yang relevan pada jaman sekarang sebagai media penyampaian cerita.

Dia juga melihat bahwa cukup banyak pencipta yang membuat karya adaptasi cerita rakyat ke dalam *visual novel*. Kemudian menurut dia untuk mengadaptasikan cerita rakyat dengan media apapun termasuk *visual novel* tidak masalah, tetapi yang perlu diperhatikan adalah apakah target

pembacanya bisa dengan mudah mengakses *visual novel* tersebut, dan apakah mereka mau membacanya.

Kesimpulan dari wawancara tersebut adalah *visual novel* adalah media yang signifikan dalam menyampaikan dan mengenalkan cerita rakyat dan juga memiliki keunggulannya sendiri. Perkembangannya di Indonesia juga masih meningkat sehingga *visual novel* masih relevan.



to info ▾
Selamat sore dan trimakasih atas waktu yang telah kakak-kakak luangkan, berikut adalah pertanyaannya:

1. Menurut kakak bagaimana perkembangan visual novel di Indonesia dari tahun ke tahun? Apakah semakin meningkat atau menurun?
2. Menurut kakak apa yang menjadi keunggulan visual novel dibandingkan dengan media2 interaktif lainnya?
3. Apakah visual novel merupakan sarana yang mendukung untuk menyampaikan cerita? Mengapa?
4. Apakah visual novel merupakan media yang up to date dalam perkembangan media interaktif? (terutama dalam menyampaikan cerita)
5. Tugas akhir kami mengambil upaya adaptasi cerita rakyat ke dalam visual novel. Menurut kakak, apakah upaya ini telah banyak dilakukan di ranah visual novel? (baik dalam negeri maupun luar negeri)
6. Menurut kakak, apakah visual novel merupakan media yang mendukung/tepat dalam upaya adaptasi cerita rakyat? Mengapa?
7. Apakah kakak memiliki saran dalam mengadaptasi cerita rakyat/dongeng/legenda dalam visual novel?

Terimakasih atas perhatiannya. Jika berkenan, kalau lain waktu ada pertanyaan lagi, kami mohon bantuannya, kak.

Gambar 3.1 Pertanyaan wawancara dengan Vifth Floor
(Dokumentasi pribadi penulis)

2. Wawancara dengan Fritz Malindo Wijaya

Fritz Malindo Wijaya adalah alumni Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara yang mengangkat cerita rakyat Timun Mas ke dalam animasi pada tugas akhirnya. Animasi tersebut masuk ke dalam nominasi Zlin Film Festival ke-56 di Republik Ceko. Pertanyaan yang disampaikan berhubungan dengan perkembangan adaptasi cerita rakyat dan bagaimana cara mengadaptasikannya dengan baik dan benar. Dalam wawancara ini berisikan tujuh pertanyaan. Setelah melakukan wawancara dapat diketahui

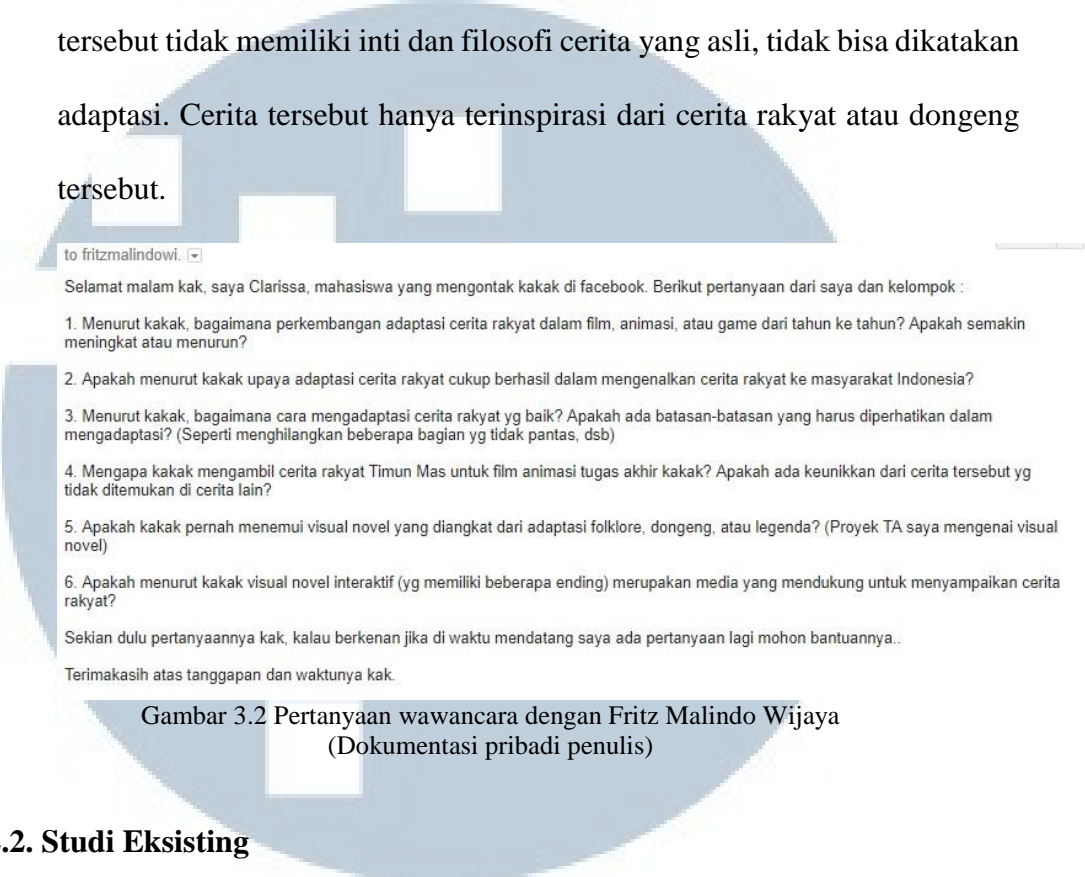
bahwa perkembangan adaptasi cerita rakyat ke dalam film, animasi, atau *game* semakin menurun dari tahun ke tahun secara nasional. Padahal secara internasional seperti eropa, mereka mengadaptasikan dongeng atau cerita rakyat tiap tahun.

Dia juga mengatakan bahwa upaya mengadaptasikan cerita rakyat di Indonesia masih belum berhasil dalam mengenalkannya ke masyarakat. Hal tersebut dikarenakan banyak adaptasi yang hanya menaruh nama-nama karakter tersebut, tetapi tidak ada inti sifat dari cerita aslinya. Dia juga menjelaskan dalam mengadaptasikan sebuah cerita rakyat diperlukan riset untuk mendapatkan alur dan filosofi cerita yang baik. Lalu dia juga menjelaskan batasan dalam mengadaptasikan cerita dilakukan saat sudah mengetahui umur dan negara audiens, selain itu juga batasan nomor satu adalah tidak boleh ada darah jika targetnya kepada semua umur.

Dia juga mengangkat cerita Timun Mas karena ceritanya yang klasik dan juga unik, karena cerita seperti timun mas tersebut jarang ditemui, dimana cerita tersebut menceritakan wanita kuat tanpa dibantu oleh sang pria. Dibandingkan dengan cerita luar yang wanita tersebut selalu diselamatkan oleh sang pria, hal tersebut membuat cerita Timun Mas memiliki inti cerita yang sangat modern, yaitu *strong woman*.

Kemudian menurut dia menceritakan sebuah cerita rakyat melalui media *visual novel* sangatlah bisa. Tetapi, dikarenakan dongeng atau cerita rakyat Indonesia tidak terlalu dikenal, maka disarankan untuk berhati-hati dalam pembuatan pemilihan dan *multiple ending*, karena ketika cerita

tersebut tidak memiliki inti dan filosofi cerita yang asli, tidak bisa dikatakan adaptasi. Cerita tersebut hanya terinspirasi dari cerita rakyat atau dongeng tersebut.



to fritzmalindowijaya. ▾

Selamat malam kak, saya Clarissa, mahasiswa yang mengontak kakak di facebook. Berikut pertanyaan dari saya dan kelompok :

1. Menurut kakak, bagaimana perkembangan adaptasi cerita rakyat dalam film, animasi, atau game dari tahun ke tahun? Apakah semakin meningkat atau menurun?
2. Apakah menurut kakak upaya adaptasi cerita rakyat cukup berhasil dalam mengenalkan cerita rakyat ke masyarakat Indonesia?
3. Menurut kakak, bagaimana cara mengadaptasi cerita rakyat yg baik? Apakah ada batasan-batasan yang harus diperhatikan dalam mengadaptasi? (Seperti menghilangkan beberapa bagian yg tidak pantas, dsb)
4. Mengapa kakak mengambil cerita rakyat Timun Mas untuk film animasi tugas akhir kakak? Apakah ada keunikan dari cerita tersebut yg tidak ditemukan di cerita lain?
5. Apakah kakak pernah menemui visual novel yang diangkat dari adaptasi folklore, dongeng, atau legenda? (Proyek TA saya mengenai visual novel)
6. Apakah menurut kakak visual novel interaktif (yg memiliki beberapa ending) merupakan media yang mendukung untuk menyampaikan cerita rakyat?

Sekian dulu pertanyaannya kak, kalau berkenan jika di waktu mendatang saya ada pertanyaan lagi mohon bantuannya..

Terimakasih atas tanggapan dan waktunya kak.

Gambar 3.2 Pertanyaan wawancara dengan Fritz Malindo Wijaya (Dokumentasi pribadi penulis)

3.2.2. Studi Eksisting

Penulis menggunakan metode studi eksisting dalam pengumpulan data. Studi eksisting tersebut dilakukan dengan membandingkan *visual novel*, *game*, atau film yang beredar di pasaran. Penulis membandingkan *visual novel*, *game* atau film tersebut berdasarkan pada sisi *environment* dan sisi adaptasinya.

1. “Love, Money Rock’n’Roll”

“Love. Money, Rock’n’Roll” adalah *visual novel* bergenre *romance* dan *mystery* yang dirilis pada tahun 2017 di *platform* android dan PC, di *develop* oleh Soviet Games. Cerita dari *visual novel* ini tidak dari adaptasi, melainkan cerita orisinal. *Visual novel* ini menceritakan seorang pemuda bernama Nikolai yang berasal dari Russia dan menetap di Jepang. Pada suatu hari, dia mendapati tumpukan kejadian,

persengkokolan, dan hubungan yang rumit. *Visual novel* ini memiliki *multiple choice* dan *multiple ending* tergantung dari pilihan pemainnya. *Setting visual novel* ini berada di Jepang pada tahun 1980an. Penulis mengambil *visual novel* ini dikarenakan berhubungan dengan hal-hal yang akan dirancang oleh penulis, yaitu *environment* untuk *visual novel*, dan mengetahui *environment* pada *visual novel* secara general.

Bentuk *environment* yang ada di dalam *visual novel* ini adalah ilustrasi, dan ilustrasi tersebut menggunakan gaya *semi-realism*, dikarenakan bentuk bangunan yang masih realistis tetapi pewarnaannya tidak terlalu realistis. *Setting environment*-nya juga beragam, mulai dari residensial, sekolah, hingga daerah komersil. Dan suasana Jepang sangatlah terasa pada *environment*-nya.



Gambar 3.12 Salah satu environment yang ada pada visual novel ini.
(Love, Money, Rock'n'Roll, Soviet Games, 2017)

Visual novel ini juga baik dalam memberikan signifikansi di *environment* tersebut, contohnya seperti papan tulis yang masih kotor setelah dipakai belajar, banyaknya kendaraan yang parkir di samping jalan, oleh karena itu *environment* dalam *visual novel* ini sangat menunjukkan aktifitas manusia di dunia tersebut.



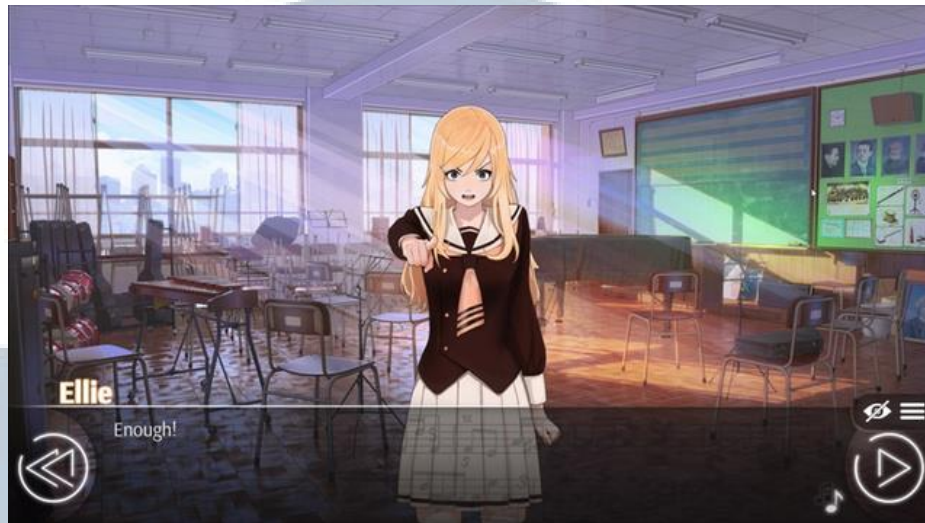
Gambar 3.13 Papan tulis masih kotor karena aktifitas manusia.
(Love, Money, Rock'n'Roll, Soviet Games, 2017)

Selain itu, *environment* di *visual novel* ini juga menjadi salah satu bagian penting dalam cerita. Lalu, *mood* dalam *environment* kadang juga terlihat dikarenakan penggunaan warna yang baik.



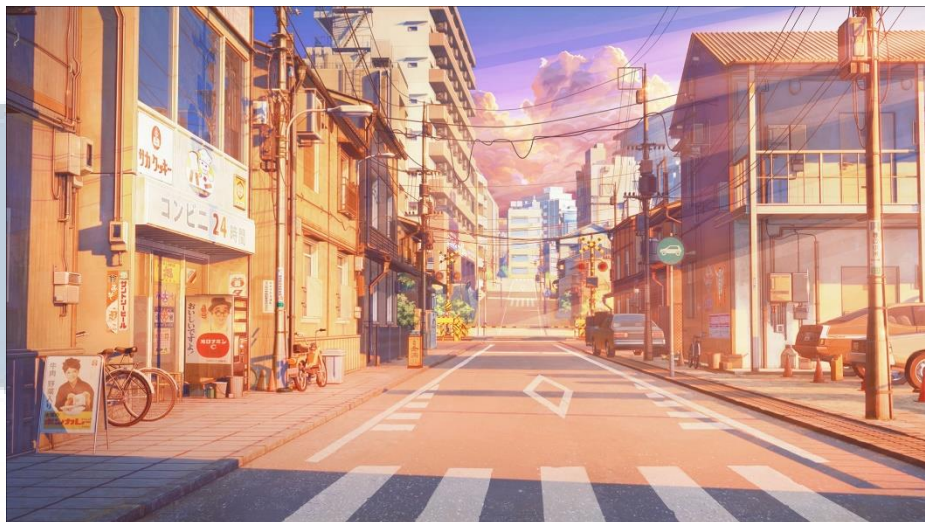
Gambar 3.14 Salah satu *mood* misterius dalam *visual novel* ini.
(Love, Money, Rock'n'Roll, Soviet Games, 2017)

Keseimbangan karakter dan *environment* juga baik, walaupun karakter tersebut menggunakan style kartun (anime). Hal tersebut dikarenakan pewarnaan *environment*-nya yang tidak terlalu menonjol atau lebih mendominasi daripada karakternya.



Gambar 3.15 Karakter dengan *environment*.
 (<https://steamuserimages-a.akamaihd.net/ugc/260471325511651255/EA81803BCD0E.jpg>)

Kemudian, penggunaan *lighting* pada *environment* juga sangat baik sehingga menambahkan atmosfer pada *visual novel* tersebut. Penggunaanya *FGD*, *MGD*, dan *BGD* juga terlihat, begitu juga dengan semua jenis perspektif. Walaupun kebanyakan *FGD* ditempati oleh karakternya.



Gambar 3.16 Penggunaan *FGD*, *MGD*, dan *BGD* serta perspektif.
 (Love, Money, Rock'n'Roll, Soviet Games, 2017)

Setelah dilakukan studi eksisting pada *visual novel* ini, penulis dapat menyimpulkan bahwa “Love, Money, Rock’n’Roll” memiliki *environment* yang

sangat baik untuk sebuah *visual novel*, walaupun hanya berbentuk ilustrasi dan 2D. *Environment* tersebut dapat mendukung cerita tersebut

2. “Nusantara: The Legend of Winged Ones”

“Nusantara: The Legend of Winged Ones” adalah *visual novel* bergenre *fantasy* dan *romance* yang bertema nusantara, dirilis pada tahun 2016 pada *platform* Windows, MacOS, dan Linux. *Visual novel* ini dibuat oleh SweetChiel. Studi eksisting *visual novel* ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana suasana *environment visual novel* yang bertema nusantara. “Nusantara: The Legend of Winged Ones” menceritakan seorang perempuan bernama Tamara yang terdampar ke sebuah pulau fiksi bernama Nusantara, di pulau tersebut ia bertemu dengan makhluk-makhluk berwujud manusia yang tercampur dengan binatang dari nusantara seperti komodo atau burung-burung dari Indonesia.



Gambar 3.17 Salah satu environment di visual novel ini.
(Nusantara: The Legend of Winged Ones, SweetChiel, 2016)

Bentuk *environment* yang ada di dalam *visual novel* ini adalah ilustrasi, dan ilustrasi tersebut menggunakan gaya agak kartun, dikarenakan bentuk bangunan

yang tidak terlalu realistis dan pewarnaannya juga. *Setting environment*-nya juga beragam, mulai dari desa, hutan, hingga kamar.



Gambar 3.18 Kamar di ivisual novel ini
(Nusantara: The Legend of Winged Ones, SweetChiel, 2016)

Suasana nusantaranya terlihat dari dekorasi dan properti yang ada pada *environment*-nya, seperti ornamen atau benda-beda yang ada di dalam kamar, tetapi bentuk *furniture*-nya masih tidak terlalu menggambarkan Indonesia jaman tradisional, mungkin karena visual novel ini bergenre *fantasy* jadi tidak harus terlalu akurat.



Gambar 3.19 Hutan pada visual novel ini
(Nusantara: The Legend of Winged Ones, SweetChiel, 2016)

Kemudian, penggunaan *lighting* pada *environment* juga cukup baik sehingga menambahkan atmosfer pada *visual novel* tersebut, walaupun terkadang masih ada pencahayaan dan pewarnaannya yang masih terlihat *flat*. Penggunaan *FGD*, *MGD*, dan *BGD* juga terlihat, begitu juga dengan semua jenis perspektif. Walaupun tidak semua *environment* menggunakan *FGD*, *MGD*, dan *BGD*.



Gambar 3.18 Kamar di ivisual novel ini
(Nusantara: The Legend of Winged Ones, SweetChiel, 2016)

Keseimbangan karakter dan *environment* juga baik, walaupun karakter tersebut menggunakan style kartun (anime). Hal tersebut dikarenakan pewarnaan *environment*-nya yang tidak terlalu menonjol atau lebih mendominasi dan hampir mirip dengan karakternya. Walaupun masih bertema nusantara, terdapat bagian *environment* yang tidak terlalu menggambarkan nusantara, seperti hutan yang sedang berada dimusim gugur, padahal di Indonesia hanya terdapat dua musim, mungkin karena visual novel ini bergenre *fantasy* jadi tidak harus terlalu akurat.

Setelah dilakukan studi eksisting pada *visual novel* ini, penulis dapat menyimpulkan bahwa “Nusantara: The Legend of Winged Ones” memiliki *environment* yang sangat baik untuk sebuah *visual novel* dan memunculkan unsur

budayanya, walaupun masih ada yang tidak terlalu akurat, dikarenakan genrenya *fantasy*.

3. “AIRIS”

“Airis” adalah visual novel bergenre *fantasy* dan *sci-fi* yang bertema *medieval*, dirilis pada tahun 2017 pada *platform* Windows. Visual novel ini dibuat oleh Ebullience Games. Visual novel ini menceritakan seorang perempuan bernama Aliya yang melindungi negaranya bernama Airis. Game ini ber-setting di tempat fiktional bernama Airis, dan temanya adalah *fantasy medieval*.



Gambar 3.20 Salah satu kota di visual novel ini (Airis, Ebullience Games, 2017)

Bentuk *environment* yang ada di dalam *visual novel* ini adalah ilustrasi, dan ilustrasi tersebut menggunakan gaya *semi-realism*, dikarenakan bentuk bangunan yang masih realistis tetapi pewarnaannya tidak terlalu realistis. *Setting environment*-nya juga beragam, mulai dari kota, hutan, hingga ruang takhta.

Keseimbangan karakter dan *environment* juga baik, walaupun karakter tersebut menggunakan style kartun (anime). Hal tersebut dikarenakan pewarnaan *environment*-nya yang tidak terlalu menonjol atau lebih mendominasi daripada karakternya. Suasana *medieval*-nya terlihat dari bentuk dan bahan bangunan yang

ada pada *environment*nya, seperti arsitekturnya. Suasana hutannya juga masih tidak terlalu jelas menggambarkan hutan dari ngeara tertentu. Kemudian, penggunaan *lighting* pada *environment* juga sangat baik sehingga menambahkan atmosfer pada *visual novel* tersebut. Penggunaanya *FGD*, *MGD*, dan *BGD* juga terlihat, begitu juga dengan semua jenis perspektif.

3.2.2.1. Kesimpulan Studi Eksisting

Setelah dilakukan studi eksisting pada ketiga *visual novel* yang berbeda, dapat dikatakan bahwa setiap *environment visual novel* memiliki bentuk yang sama yaitu ilustrasi, walaupun settingnya berbeda. Dan juga setiap *environment visual novel* dapat memebrikan suasana sesuai dengan temanya.

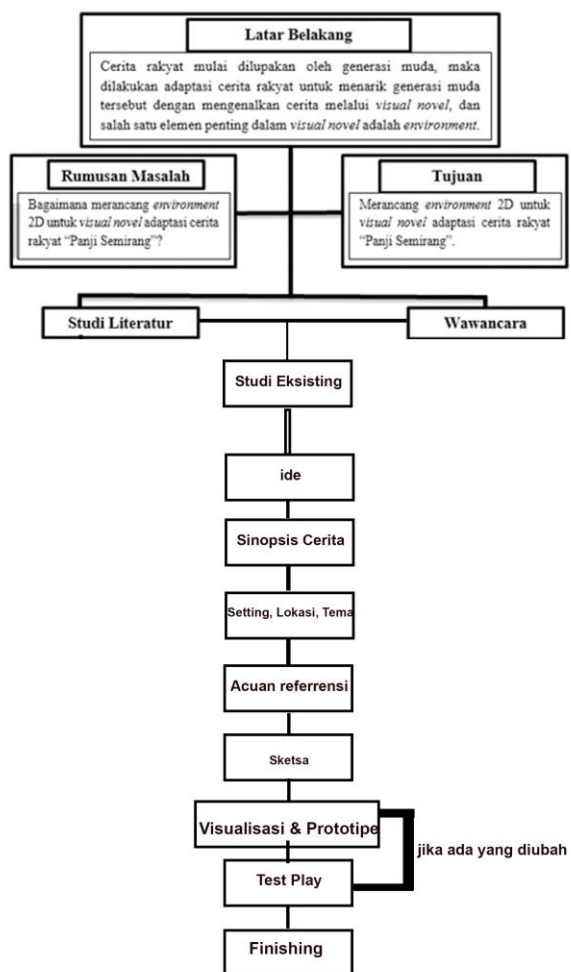
Kemudian dalam *visual novel environment* tersebut berbentuk ilustrasi statis, walaupun ada beberapa yang bergerak sedikit, seperti awan, cahaya, kabut, dan lain-lain. Oleh karena itu potensi *environment background* dalam *visual novel* sangatlah besar untuk dikembangkan lebih jauh. Keseimbangan karakter dengan *environment* tersebut harus diperhatikan, *environment* tersebut tidak boleh lebih menonjol daripada karakternya, tetapi secara bersamaan *environment* tersebut harus berhubungan dengan karakternya juga sehingga kedua hal tersebut bisa dipercayai untuk hidup di dunia yang sama.

Dari *visual novel* yang penulis dilakukan studi eksisting, *visual novel* tersebut menggunakan *art style* semi realis dan penggunaan warna

karakternya dengan *style* kartun (*manga*), dan hasilnya *environment* dengan karakternya seimbang, penulis akan menggunakan *style* yang sama dalam tugas akhir ini.

3.3. Metodologi Perancangan

Tahap-tahap yang dilakukan pada perancangan:



Gambar 3.21 Metodologi Perancangan
(Dokumentasi pribadi penulis)

Perancangan tugas akhir ini juga merujuk pada buku berjudul “*Preproduction Blueprint: How to Plan Game Environments & Level Designs*”. Berikut proses perancangan dalam perancangan *environment visual novel* ini.

3.4. Perancangan

3.4.1 Ide

Environment visual novel “Panji Semirang” yang akan dibuat berdasarkan dari cerita yang dibuat oleh *writer* kelompok penulis, *environment visual novel* yang dibuat berupa ilustrasi untuk visual novel, yang berfungsi sebagai pendukung suasana atau atmosfer cerita dan latar untuk karakter cerita tersebut.

3.4.2 Sinopsis Cerita

Cerita Rakyat “Panji Semirang” menceritakan tentang seorang putri kerajaan bernama Galuh Candra Kirana yang akan dinikahkan oleh seorang pangeran bernama Inu Kertapatih. Candra Kirana juga mempunyai saudara bernama Galuh Ajeng yang merupakan anak dari pernikahan Raja Daha dengan selirnya bernama Paduka Liku. Karena keiirian Galuh Ajeng yang mendengar Candra Kirana akan dinikahkan maka Paduka Liku membuat rencana supaya Candra Kirana tidak dinikahkan. Rencana tersebut berhasil dan Candra Kirana diusir dari kerjaan, lalu dia menyamar sebagai laki-laki bernama Panji Semirang dan membuat kerajaannya sendiri.

Singkat Cerita, setelah membuat kerajaannya sejahtera Panji Semriang bertemu dengan Pangerang Inu Kertapatih yang akhirnya akan dinikahkan dengan Galuh Ajeng. Setelah Pangeran Inu Kertapatih memperhatikan Panji

Semirang penyamaran Candra Kirana terbongkar, begitu juga dengan perbuatan jahat Paduka Liku. Candra Kirana akhirnya kembali lagi ke tahta kerajaannya dan menikah dengan Inu Kertapatih. Menurut Sunarto (2015) Pesan dari cerita ini adalah berkerja keras untuk mencapai sesuatu dan kebenaran atau kejujuran selalu dinilai tinggi oleh siapapun. Cerita ini juga memiliki nilai budaya yang modern karena cerita ini menunjukkan kekuatan seorang wanita yang berdiri sendiri.

3.4.3. *Setting*, Lokasi, dan tema

Setting waktu, lokasi, dan zaman pada *environment* ini mengikuti plot cerita, yaitu pada zaman Indonesia kerajaan dahulu pada tahun sekitar 1050-an dan *setting* lokasi berada pada kerajaan Kediri atau kerajaan Daha. Dan juga tema *environment* ini adalah tradisional. *Environment* yang dibuat juga termasuk *CG event* yang ada pada *visual novel* ini.

Penulis juga sudah membagikan tempat-tempat yang akan menjadi *environment*-nya sebagai berikut:

1. Kerajaan Perbatasan (Antara Daha dan Kahuripan)

Kamar Raja (Pagi)

- Tempat tidur yang pas untuk raja, tetapi lebih sederhana, tidak memakai tiang ataupun terlalu mewah. Sebuah boneka emas di atas kursi dan sebuah cermin digantung di tembok.

Perbatasan kerajaan (Pagi, Siang, Sore, Malam)

- Perbatasan terbuat dari susunan batu dan sumber pencahayaannya di malam hari adalah obor yang digantung.

2. Hutan

Hutan 1 (Pagi, siang, sore)

- Memiliki lebih sedikit pohon bila dibandingkan dengan hutan 2. Terdapat mulainya jalan menuju ke hutan yang sering dilewati oleh pedagang. Biasanya rute ini sering dilalui pedagang ataupun pengelana.

Hutan 2 (Pagi, Siang)

- Lebih banyak pohon dibandingkan hutan 1 karena lebih dalam di tengah hutan. Tetap ada jalanan biarpun sedikit lebih tersamarkan, tetapi tetap cukup jelas untuk dilihat.

3. Gunung

Kolam (Sore)

- Tanah suci dimana Biku Gandasari tinggal. Terdapat sebuah kolam kecil yang suci. Tidak banyak pohon di puncak gunung dan Gandasari hanya menerima tamu setelah mereka mencuci tangan dan kaki mereka di kolam suci tersebut.

4. Desa Gagelang

Alun-Alun (Pagi, Siang)

- Gagelang adalah desa yang cukup makmur. Sebagian besar penduduknya adalah petani, tetapi mereka tetap mengapresiasi kesenian

sehingga pertunjukan seperti yang diumumkan oleh Asmarabangun adalah suatu hal yang menarik bagi mereka.

5. Kerajaan Daha

Ruang Takhta (Day, Night)

- Di sinilah dimana pertarungan antara Panji Semirang/Candrakirana dan Inu Kertapatih melawan Paduka Liku terjadi. Takhtanya terlihat megah dikarenakan kenaikan pajak yang dituntut oleh Paduka Liku untuk memperindah seisi istana. Terdapat dekorasi-dekorasi yang sebenarnya tidak diperlukan, tetapi dipakai untuk menunjukkan kemegahan istana.

3.4.4 Referensi

Setelah membagi bagian dari cerita yang akan dibuat *environment*-nya, penulis mengumpulkan beberapa referensi yang akan menjadi acuan pada perancangan *environment* tersebut. Referensi atau acuan yang didapat berupa gambar-gambar dari internet, film, *anime*, komik, atau *visual novel* mengenai *art style*, gaya warna, bangunan, dan vegetasi yang akan dipakai pada *visual novel* “Panji Semirang” dan dijadikan sebagai *moodboard*.

3.4.4.1 Kerajaan Kediri

Kerajaan Kediri atau juga disebut Kadiri terletak di Jawa Timur, Berdirinya kerajaan Kediri diawali dengan dua kerajaan yaitu kerajaan Panjalu dengan ibu kota Daha dan kerajaan Jenggala dengan ibu kota Kahuripan. Dalam cerita Panji Semirang lokasi tersebut berada di antara kerajaan Kahuripan dan kerajaan Daha,

selain itu juga berada di gunung Wilis. Kerajaan Kediri menganut agama Hindu dan Buddha, dan juga agama lainnya seperti animisme.



Gambar 3.22 Peta kerajaan Panjalu dan Jenggala

(<https://2.bp.blogspot.com/-p5ML03gvjuI/V0m01MDkzFI/AAAAAAB1c/8FuOYXFBKAMnklgKovGx4Mj1mzmORVaQCLcB/s640/peninggalan%2Bkerajaan%2Bkediri.JPG>)

p5ML03gvjuI/V0m01MDkzFI/AAAAAAB1c/8FuOYXFBKAMnklgKovGx4Mj1mzmORVaQCLcB/s640/peninggalan%2Bkerajaan%2Bkediri.JPG)

Kediri dikelilingi oleh pegunungan dan hutan seperti gunung Wilis dan Kawi, hutan-hutan yang ada merupakan sub-tropis yang tersebar di seluruh Jawa. Berbagai macam vegetasi yang ada seperti pohon, bunga, rumput, dan lain-lain. Pohon-pohon tersebut berupa pohon ketapang, jati, mahoni, mangga, rotan, karet, dan lain-lain.

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 3.23 Contoh hutan di Kediri

[https://2.bp.blogspot.com/-](https://2.bp.blogspot.com/-n5waPyZVI8w/VxXxNZu2OrI/AAAAAAAAAjqw/tPc9ftzvnNQL_4Bo7i_LuG6LsOvKDDdNEQCLcB/s1600/tri103.jpg)

[n5waPyZVI8w/VxXxNZu2OrI/AAAAAAAAAjqw/tPc9ftzvnNQL_4Bo7i_LuG6LsOvKDDdNEQCLcB/s1600/tri103.jpg](https://2.bp.blogspot.com/-n5waPyZVI8w/VxXxNZu2OrI/AAAAAAAAAjqw/tPc9ftzvnNQL_4Bo7i_LuG6LsOvKDDdNEQCLcB/s1600/tri103.jpg)

Seperti gambar diatas hutan tersebut lebat dengan tumbuhan dan jalannya masih berupa tanah dan juga tidak terlalu lebar. Beberapa bangunan peninggalan dari kerajaan Kediri seperti candi dan bangunan lainnya masih ada.



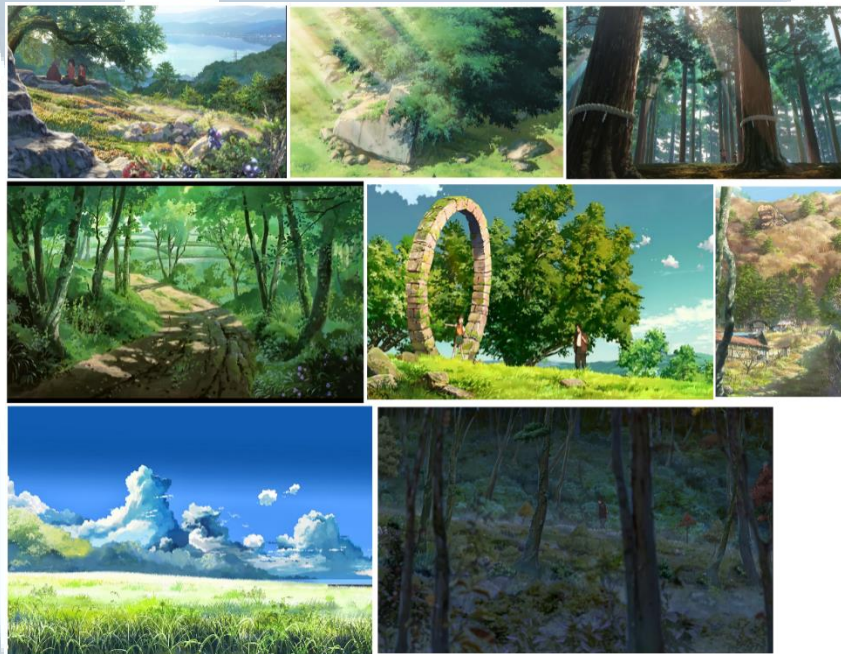
Gambar 3.24 Peninggalan kerajaan Kediri

(<http://www.gurupendidikan.co.id/wp-content/uploads/2017/01/kerajaan-kediri.jpg>)

Beberapa bangunannya menggunakan bahan seperti batu kali untuk candi, kayu dan batu bata untuk rumah penduduk, dan juga beberapa bangunan menggunakan bambu dan batu putih sebagai bahannya. Beberapa rumah penduduk juga sudah menggunakan lantai keramik sebagai alasnya.

3.4.4.2 Referensi *Art Style* dan *Coloring Style*

Acuan *art style* akan menggunakan *style* dan warna dari film-film animasi Jepang. *Art style* dan warna-warna tersebut menjadi acuan penulis karena *art style* dan warna tersebut tidak terlalu realis tetapi juga tidak terlalu kartun. Selain itu, *art style* ini dipilih karena seimbang dengan *style* karakter yang akan dipakai, yaitu semi-realis atau *stylized*. Dan juga warna-warnanya juga menunjukkan warna alam dan kebumihan.



Gambar 3.22 *Moodboard artsyle*
Dokumentasi dari internet

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



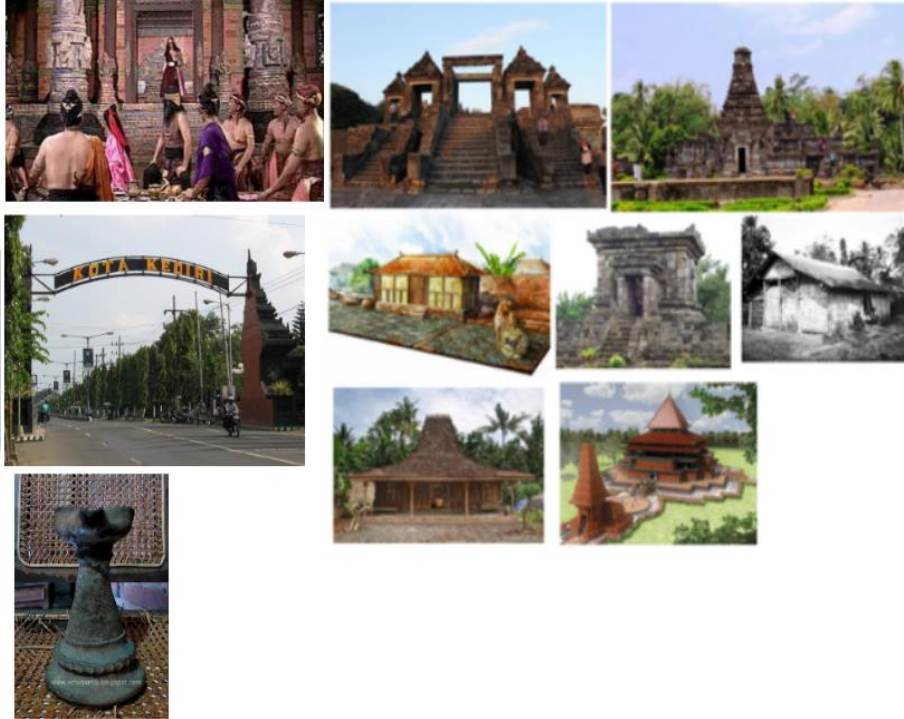
Gambar 3.23 *Moodboard* coloring style
Dokumentasi dari internet

Selain *art style* dan warna diatas, penulis juga menggunakan referensi *art style* dan warna dari seni Indonesia juga, seperti lukisan batuan untuk menambah *range* referensi visual yang akan digunakan.



Gambar 3.24 *Moodboard* gaya seni indonesia
Dokumentasi dari internet

3.4.4.3 Referensi Arsitektur dan Properti



Gambar 3.25 *Moodboard* Arsitektural
Dokumentasi dari internet

Penulis mengambil acuan arsitektur dari bangunan-bangunan kerajaan Jawa kuno, seperti kerajaan Kediri, dan bangunan tradisional zaman dahulu. Referensi bangunan-bangunan yang diambil merupakan peninggalan dari kerajaan Daha dan Kediri, walaupun beberapa referensi juga diambil dari kerajaan lain yang berada di Jawa seperti kerajaan Majapahit yang jarak antar waktunya tidak terlalu jauh.

Referensi bangunan seperti rumah tradisional Jawa juga digunakan, seperti rumah Joglo dan bangunan yang masih menggunakan kayu dan batu bata sebagai bahan utamanya. Referensi properti juga digunakan, seperti lampu atau penerang yang terbuat dari tanah liat. Referensi juga diambil dari beberapa adaptasi cerita mulai dari film yang menggunakan *setting* yang

sama, dan juga beberapa bangunan masa kini yang berbentuk serupa dengan bangunan zaman dahulu Kediri,

3.4.4.4 Referensi Vegetasi Alam



Gambar 3.27 *Moodboard* Vegetasi Alam
Dokumentasi dari internet

Penulis mengambil acuan vegetasi alam dari berbagai jenis-jenis tumbuhan yang tersebar di Indonesia, terutama Jawa. vegetasi yang ada juga yang berada pada iklim tropis. Vegetasi tersebut bisa seperti pohon, bunga, rumput, dan lain-lain. Pohon-pohon yang diambil berupa pohon ketapang, jati, mahoni, mangga, rotan, karet, dan lain-lain. Bunga khas dari Jawa Timur juga diambil, seperti bunga sedap malam.

3.4.4.4 Referensi Lokasi

Penulis juga mengambil acuan untuk mendapatkan gambaran lokasi-lokasi yang akan dibuat sesuai dengan cerita visual novel “Panji Semirang”.

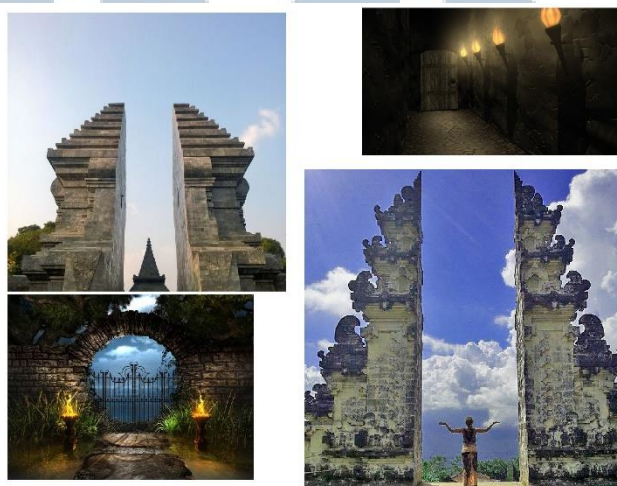
1. Gunung dan Kolam



Gambar 3.28 *Moodboard* lokasi kolam
Dokumentasi dari internet

Referensi lokasi yang diambil untuk gunung dan kolam suci dimana karakter dari cerita tersebut mendatangi kolam tersebut untuk mandi di tempat tersebut.

2. Perbatasan Kerajaan antara Daha dan Kahuripan



Gambar 3.29 *Moodboard* lokasi gerbang kerajaan
Dokumentasi dari internet

Referensi lokasi untuk gerbang kerajaan yang diambil, dan sumber cahaya yang akan dipakai.

3. Hutan 1



Gambar 3.30 *Moodboard* lokasi hutan 1
Dokumentasi dari internet

Referensi lokasi untuk hutan 1, yang dimana berada di pinggiran hutan dan tidak terlalu banyak pepohonan,

4. Hutan 2



Gambar 3.33 *Moodboard* hutan 2
Dokumentasi dari internet

Referensi untuk hutan 2, yang lebih banyak vegetasi dan lebih padat daripada hutan 1.

3.4.5 Sketsa

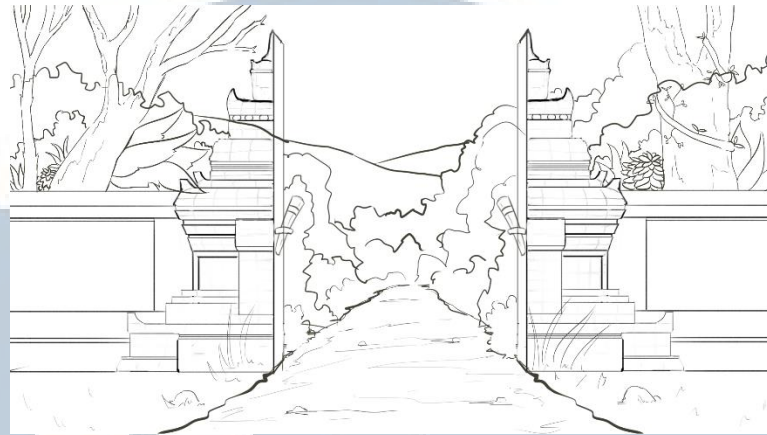
Setelah membagi bagian dari cerita yang akan dibuat *environment*-nya, penulis membuat sketsa-sketsa dan beberapa alternatif sketsa untuk perancangan *environment* tersebut. Semua sketsa yang dibuat menggunakan perspektif satu titik.

3.4.5.1 Kerajaan Perbatasan

1. Perbatasan Kerajaan



Gambar 3.32 Sketsa gerbang kerajaan
Dokumentasi pribadi penulis



Gambar 3.33 Sketsa gerbang kerajaan 2
Dokumentasi pribadi penulis

Sketsa gerbang kerajaan yang dibuat berdasarkan deskripsi dari cerita dan referensi yang didapat. Beberapa sketsa alternatif juga dibuat. Teori *Middle-ground*, dan *background* juga diterapkan menurut teori Mitchell (2012) dan Hart (2008). Sketsa tersebut berisikan bangunan dari kerajaan Indonesia kuno berdasarkan referensi, bangunan tersebut berfungsi sebagai gerbang kerajaan dan perbatasan, dan juga dikelilingi oleh pohon-pohon dan jalan yang lebar. Teori RWD menurut Tabrani (2012) juga diterapkan seperti bentuk gerbang yang didistorsi menjadi melengkung supaya lebih natural, dan tidak memperhatikan garis cakrawala. Dan juga berisikan sketsa alat pencahayaan yang digunakan di gerbang tersebut. Perspektif yang digunakan adalah satu titik menurut teori Mattingly (2011). Sketsa yang dipilih adalah foto sketsa gambar 3.27, dan digabung dengan foto 3.26 yang bagian kanan.

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

3.4.5.2 Hutan

1. Hutan 1

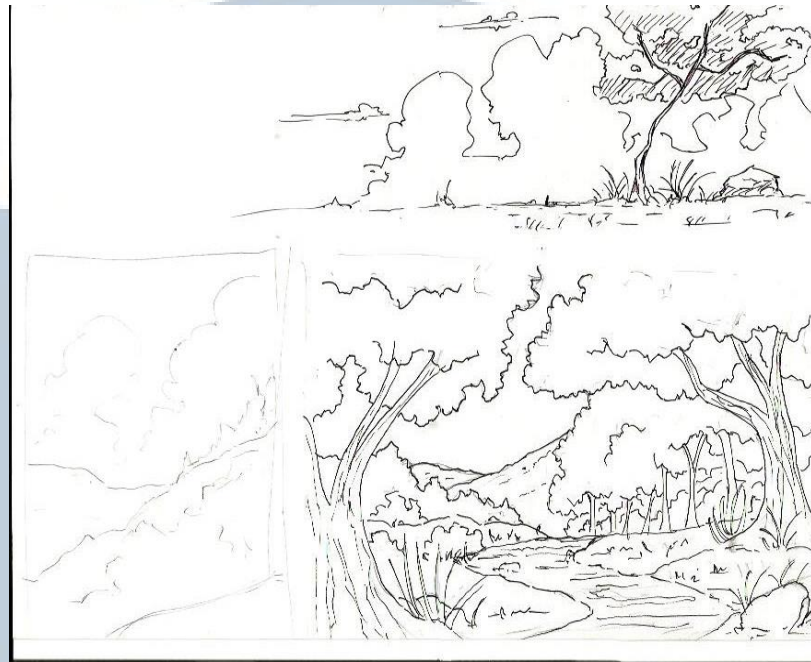


Gambar 3.34 Sketsa hutan 1
Dokumentasi pribadi penulis



Gambar 3.32 Sketsa hutan 1
Dokumentasi pribadi penulis

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.35 Sketsa hutan 1
Dokumentasi pribadi penulis

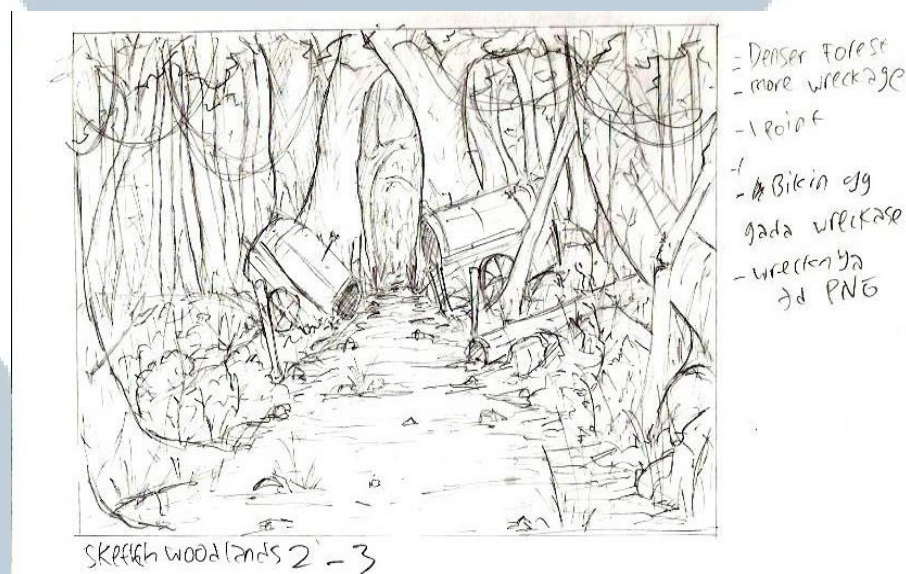


Gambar 3.36 Sketsa hutan 1
Dokumentasi pribadi penulis

Sketsa hutan 1 yang dibuat berdasarkan referensi dan deskripsi yang ada pada cerita. Sketsa hutan ini memiliki hutan yang tidak terlalu lebat, dan juga ada jalan yang bisa dilalui. Teori *Middle-ground*, dan *background* juga diterapkan menurut teori Mitchell (2012) dan Hart (2008). Perspektif yang digunakan adalah satu titik

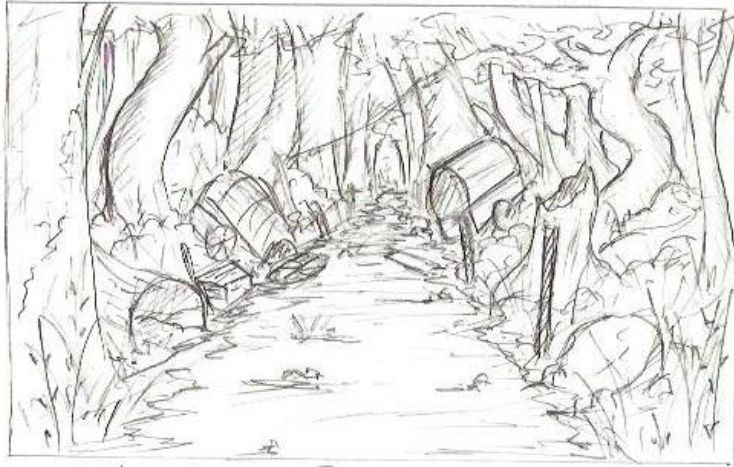
menurut teori Mattingly (2011). Teori RWD menurut Tabrani (2012) juga diterapkan seperti tidak memperhatikan garis cakrawala. Vegetasi-vegetasi yang ada seperti pohon jati, ketapan, dan lain-lain juga terdapat pada sketsa ini. Sketsa yang dibuat juga menggunakan perspektif satu titik, yang dipakai oleh banyak environment visual novel. Penulis juga membuat sketsa alternatif untuk meluaskan variasi yang akan diambil. Sketsa yang diambil untuk divisualisasi adalah sketsa gambar 3.28.

2. Hutan 2



Gambar 3.37 Sketsa hutan 2
Dokumentasi pribadi penulis

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



woodlands 2-2

Gambar 3.36 Sketsa hutan 2
Dokumentasi pribadi penulis



woodlands 2-1

Gambar 3.38 Sketsa hutan 2
Dokumentasi pribadi penulis

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

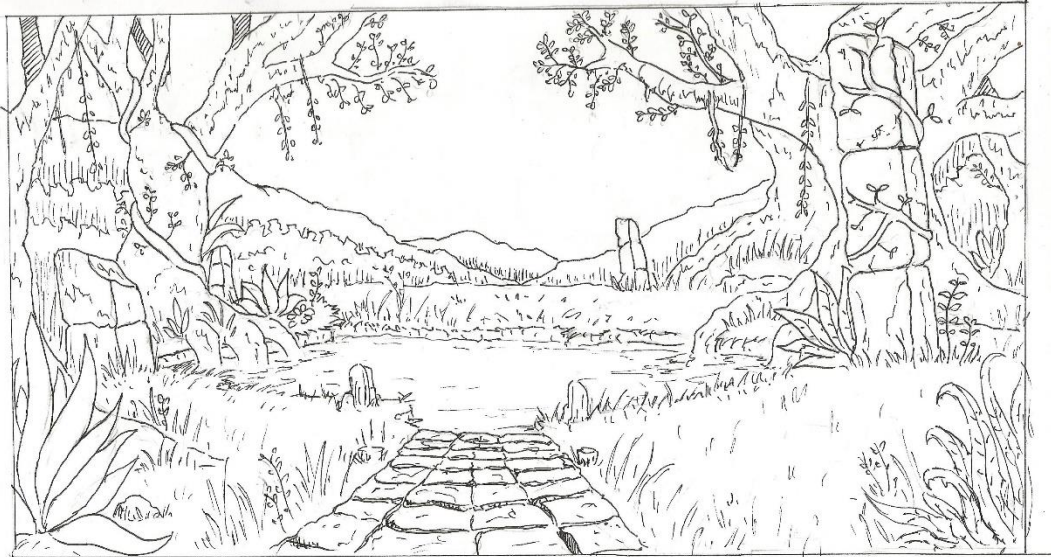


Gambar 3.39 Sketsa hutan 2
Dokumentasi pribadi penulis

Sketsa hutan 2 yang dibuat berdasarkan referensi dan deskripsi yang ada pada cerita. Teori *Middle-ground*, dan *background* juga diterapkan menurut teori Mitchell (2012) dan Hart (2008). Perspektif yang digunakan adalah satu titik menurut teori Mattingly (2011). Teori RWD menurut Tabrani (2012) juga diterapkan seperti tidak memperhatikan garis cakrawala. Dibandingkan dengan hutan 1, hutan 2 lebih lebat dikarenakan tempatnya yang berlokasi di dalam hutan. Vegetasi yang ada lebih banyak dan juga lebih padat lingkungannya. Selain itu di hutan tersebut terdapat bekas-bekas rongsokan kayu atau gerobak. Hutan ini ditempati oleh perampok-perampok, sehingga sketsa yang dibuat dibuat lebih tidak teratur dan padat untuk memunculkan kesan di *environment* tersebut untuk ceritanya.

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

3.4.5.3 Kolam



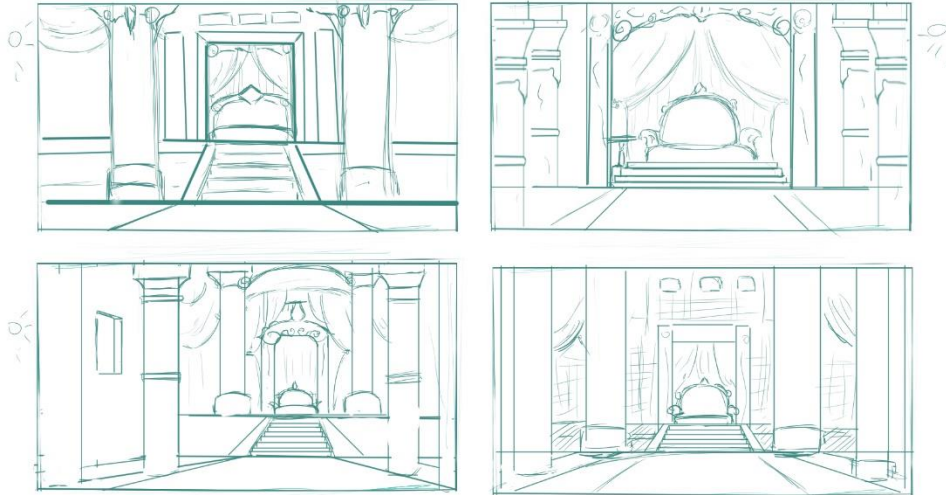
Gambar 3.40 Sketsa gunung dan kolam
Dokumentasi pribadi penulis

Sketsa gunung dan kolam ini berdasarkan hasil referensi dan deskripsi dari cerita.

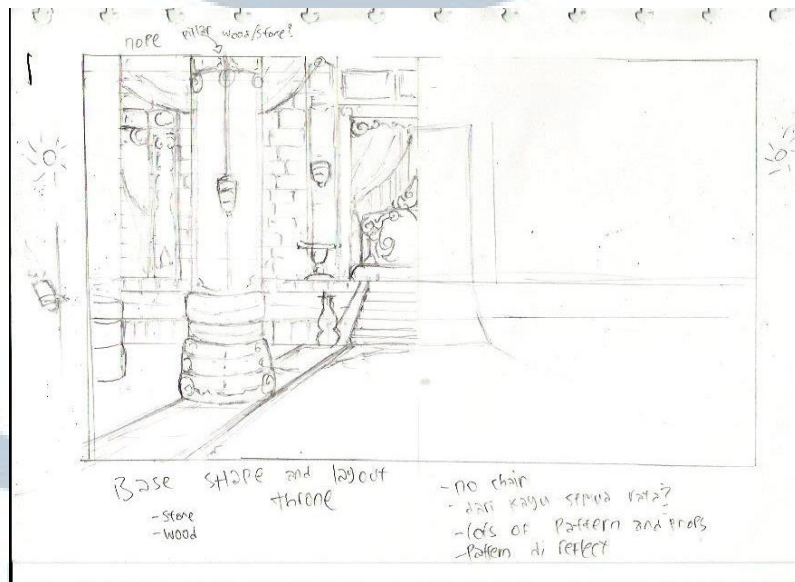
Di sketsa ini digambarkan puncak gunung yang memiliki kolam suci, kolam tersebut juga berfungsi sebagai sumber air sehingga vegetasi-vegetasi masih tumbuh di sekitar walaupun berada di puncak gunung. Perspektif yang digunakan adalah satu titik menurut teori Mattingly (2011). *Middle-ground*, dan *background* juga diterapkan menurut teori Mitchell (2012) dan Hart (2008). Sketsa ini terfokus kepada kolam tersebut yang menjadi bagian penting dari ceritanya. Di dalam sketsa ini juga terdapat reruntuhan-reruntuhan untuk membuat kesan lebih sakral.

U M N
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.4.5.4 Ruang Takhta



Gambar 3.41 Sketsa ruang takhta
Dokumentasi pribadi penulis

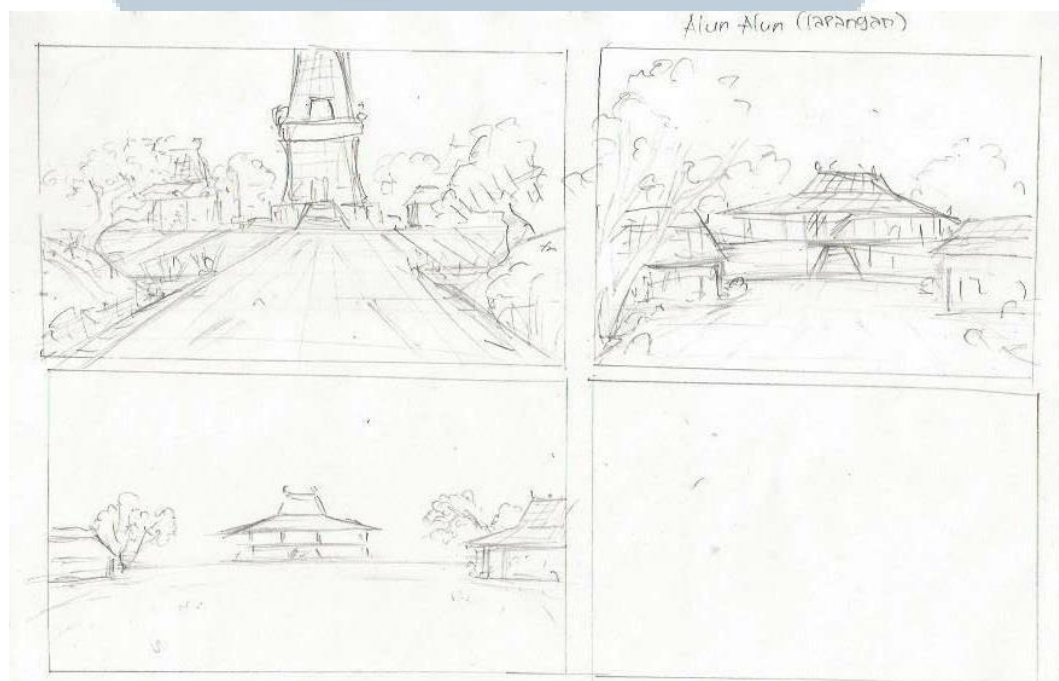


Gambar 3.42 Sketsa ruang takhta
Dokumentasi pribadi penulis

Sketsa ruang takhta berdasarkan referensi dan deskripsi dari cerita. Sketsa ruang takhta ini dibuat berbagai macam alternatif untuk mengetahui sketsa mana yang

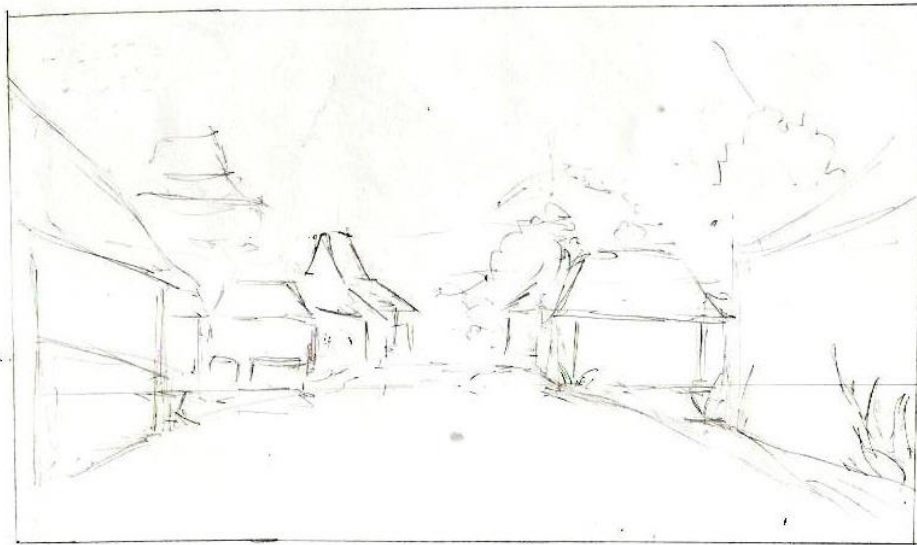
ideal untuk *setting* ruang takhta. Teori *Middle-ground*, dan *background* juga diterapkan menurut teori Mitchell (2012) dan Hart (2008). Perspektif yang digunakan adalah satu titik menurut teori Mattingly (2011). Sketsa ini menggambarkan berbagai macam skala untuk ruang takhta, mulai dari skala kecil sampai luas. Sketsa ini juga memperlihatkan material yang akan digunakan di ruang takhta, seperti kayu atau batu. Sketsa ini juga berisikan property seperti kursi takhta, ornament-ornamen, dan juga sumber pencahayaan.

3.4.5.5 Alun-Alun



Gambar 3.43 Sketsa Alun-alun
Dokumentasi pribadi penulis

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.44 Sketsa Alun-alun
Dokumentasi pribadi penulis

Sketsa alun-alun kota gagelang berdasarkan referensi dan deskripsi pada cerita. Teori *Middle-ground*, dan *background* juga diterapkan menurut teori Mitchell (2012) dan Hart (2008). Perspektif yang digunakan adalah satu titik menurut teori Mattingly (2011). Sketsa ini menggambarkan alun-alun kota yang berisikan lapangan yang biasanya dipakai untuk acara dan perkumpulan masyarakat. Di sekitar alun-alun tersebut terdapat rumah-rumah penduduk dan juga beberapa pohon. Sketsa ini juga menunjukkan variasi skala dari alun-alun tersebut.

U M N
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA