

## Karakter Game Visual Novel Semi RPG Berkonsep Pixel Art 2D Bertemakan Sejarah Indonesia Pada Masa Revolusi Untuk Pelajar SMA

Mega Glorysti Payona Tarigan, Anung Rachman

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas FSRD, Institut Seni Indonesia Surakarta

Email: megayonatarigan@gmail.com; anung@isi-ska.ac.id.

Diterima:	Diterima Setelah Revisi:	Dipublikasikan:
16 November 2024	24 April 2025	25 April 2025

### Abstrak

Sejarah merupakan dasar, pondasi, ataupun tiang dari berbagai hal yang menunjang segala penjuruk pengetahuan. Pendidikan Sejarah di Indonesia mulai diperkenalkan sejak dini untuk mempersiapkan generasi muda bangsa Indonesia menjadi warganegara yang aktif dan produktif dalam mengembangkan rasa cinta akan tanah air. Keberhasilan peserta didik dalam belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya ialah minat belajar. Demi meningkatkan efektivitas penerimaan materi, minat belajar siswa menjadi hal utama yang perlu diperhatikan. Oleh karena itu, sebagai bentuk upaya meningkatkan minat belajar sejarah siswa, dirancanglah media aset game edukatif dipilih sebagai alternatif pembelajaran Sejarah dalam Pendidikan. Perancangan karakter game sebagai aset media edukasi ini dilakukan untuk mendukung Pendidikan Sejarah Indonesia, yang dimana penelitian ini difokuskan pada pengenalan Sejarah Indonesia pada masa revolusi 1945-1950. Perancangan ini menggunakan metode perancangan PDDIE, yaitu tahap perencanaan, perancangan, pengembangan, penerapan, dan evaluasi. Dengan menggunakan metode tersebut, perancangan aset karakter yang berupa karakter *sprite* & karakter *potrait* merupakan aset yang akan menjadi fokus perancangan, serta aset lainnya (*Background & dialog box*) sebagai aset pembantu. Setelah aset selesai dirancang, dilakukanlah tahap penerapan berupa kuisisioner kepada pelajar SMA, untuk mengukur tingkat ketertarikan mereka untuk mempelajari Sejarah Indonesia pada masa revolusi setelah melihat aset yang telah dirancang.

**Kata Kunci:** Pendidikan Sejarah, Sejarah Indonesia Masa Revolusi, Game Edukatif, Pixel Art, Aset Karakter.

### Abstract

*History is the basis, foundation, or pillar of various things that support all corners of knowledge. History education in Indonesia began to be introduced from an early age to prepare the young generation of the Indonesian nation to become active and productive citizens in developing a sense of love for their homeland. Students' success in learning is influenced by several factors, one of which is interest in learning. In order to increase the effectiveness of receiving material, students' learning interest is the main thing that needs to be considered. Therefore, to increase students' interest in learning History, educational game media assets were chosen as an alternative for learning History in Education. The design of game characters as educational media assets was carried out to support Indonesian History Education, where this research focused on introducing Indonesian History during the 1945-1950 revolution. This design uses the PDDIE design method, namely the planning,*

*design, development, implementation and evaluation stages. By using this method, designing character assets in the form of character sprites & character portraits are the assets that will be the focus of the design, as well as other assets (Background & dialogue boxes) as supporting assets. After the assets have been designed, an implementation stage is carried out in the form of a questionnaire to high school students, to measure their level of interest in studying Indonesian history during the revolutionary period after seeing the assets that have been designed.*

**Keywords:** History Education, History of Indonesia during the Revolution, Educational Games, Pixel Art, Character Assets.

## 1 PENDAHULUAN

Sejarah merupakan landasan atau pilar dari berbagai hal yang menunjang segala penjurur ilmu pengetahuan. Sejarah juga menjadi bukti nyata proses perjuangan manusia untuk mewujudkan kehidupan manusia yang sempurna. Menurut (Ali, 2005) bahwa sejarah itu berarti jumlah perubahan-perubahan, kejadian-kejadian dan peristiwa-peristiwa dalam kenyataan sekitar kita, cerita tentang perubahan-perubahan dan sebagainya, serta ilmu yang bertugas menyelidiki perubahan-perubahan tersebut.

Kelahiran bangsa Indonesia terjadi pada masa penjajahan. Sebab Indonesia terkenal dengan sumber daya alamnya yang melimpah. Eksploitasi kolonial berlanjut hingga tahun 1619 ketika pendudukan Belanda di Jawa menjadi babak paling kelam dalam sejarah Indonesia. Hal inilah yang menjadi pemicu munculnya 'gerakan perlawanan menuju kemerdekaan', dimana bangsa Indonesia memperjuangkan kemerdekaannya. Padahal, setelah Proklamasi dibacakan oleh Soekarno pada 17 Agustus 1945, hal tersebut bukanlah akhir dari perjuangan Indonesia. Pasca Proklamasi Indonesia masihlah labil, dan masih banyak hal yang harus dilalui oleh Indonesia yang merupakan negara baru, di sinilah masa Revolusi (1945-1949) dimulai.

Perjuangan rakyat Indonesia pada tahun 1945- 1949, atau yang saat ini sering disebut dengan masa revolusi. Revolusi merupakan istilah yang pada kala itu digunakan untuk menggambarkan usaha perubahan zaman serupa yang lebih baik, penataan ulang kehidupan oleh masyarakat itu sendiri ke arah yang secara umum dipandang lebih baik dari sebelumnya (Limah, Utomo, & Suryadi, 2018). Konsep revolusi ini merupakan penggambaran peristiwa yang terjadi di Indonesia pada tahun 1945-1949, dimana pada saat itu rakyat Indonesia bergerak bersama melawan kolonialisme untuk mewujudkan kemerdekaan bangsa, demi menuju kehidupan bangsa ke arah yang lebih baik.

Untuk mengingat peristiwa perjuangan tersebut, hingga saat ini sejarah tetap menjadi sesuatu yang perlu kita ketahui dan kita pelajari. Dalam pembinaan karakter bangsa, sejarah memiliki banyak peranan, hal ini disebabkan oleh adanya fungsi-fungsi yang terkandung dalam sebuah karya sejarah yang bersifat mendidik bagi martabat kemanusiaan. Sejarah berguna bagi kehidupan manusia, juga dalam proses perkembangan ilmu pengetahuan terutama pada pembinaan karakter bangsa, dikarenakan terkandungnya nilai-nilai logis dan etis dalam sejarah tersebut, sebagai hasil pengerjaan dari tiap fase kehidupan masa kemasa, sehingga sejarah menghidupkan dan mengembangkan cara berpikir (Amirullah, 2016).

Di Indonesia, pelajaran sejarah mulai dikenalkan sejak dini. yaitu jenjang Sekolah Dasar. Karena pada dasarnya Pendidikan Sejarah di Indonesia mulai di perkenalkan sejak dini untuk mempersiapkan generasi muda bangsa Indonesia menjadi warganegara yang aktif dan produktif dalam mengembangkan rasa cinta akan tanah air. Hal ini selaras dengan pendapat I Gde Wijaya (Susanto, 2014). "Mempelajari sejarah adalah mempelajari bagaimana menghargai waktu, menghargai peristiwa-peristiwa yang telah terjadi dan dijadikan sebagai pembelajaran untuk kehidupan yang di jalani saat ini dan yang akan datang". Dan pelajaran sejarah memiliki peran sebagai media pembentuk karakter yang menumbuhkan sikap kebangsaan dan rasa cinta tanah air.

Pada jenjang menengah atas (SMA), Pendidikan Sejarah telah berdiri sendiri. Dimana pada kurikulum 2013, mata pelajaran Sejarah menjadi salah satu mata pelajaran yang wajib dipelajari di kelas jurusan IPS. Materi Sejarah yang diajarkan di jenjang SMA hampir sama dengan materi Sejarah SMP, akan tetapi yang diajarkan lebih mendetail, karena di SMP Pendidikan sejarah tidak berdiri sendiri, maka materi yang berfokus di sejarah tidaklah banyak.

Keberhasilan peserta didik dalam belajar dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya ialah minat belajar. Demi meningkatkan efektivitas penerimaan materi, minat belajar siswa menjadi hal utama yang perlu diperhatikan. Menurut Slameto dalam bukunya (Slameto, 2003), minat adalah kecenderungan tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan.

Di sekolah minat memiliki peranan penting dalam pembelajaran, karena minat merupakan unsur yang memicu motivasi belajar siswa sehingga dapat meningkatkan efektivitas penerimaan materi pembelajaran. Dengan adanya unsur minat belajar pada siswa, maka siswa akan mulai memusatkan perhatiannya pada kegiatan belajar tersebut. Maka dari itu, minat merupakan salah satu faktor yang sangat penting untuk menunjang kegiatan belajar siswa. Dengan demikian, faktor minat merupakan faktor yang akan berpengaruh secara signifikan terhadap keberhasilan belajar (Susanto, 2014).

Salah satu permasalahan utama dalam Pendidikan Sejarah ialah rendahnya minat belajar Sejarah siswa. Dalam Pendidikan Sejarah, sudah tidak asing lagi dengan pola pikir siswa yang menganggap Sejarah merupakan pelajaran yang membosankan dan menyebalkan, yang membuat pelajaran Sejarah kurang diminati. Dengan tertanamnya pola pikir yang seperti inilah yang mempengaruhi kurangnya daya tarik pelajaran Sejarah di kalangan pelajar. Menurut Degeng dalam (Sugiyanto, 2009), daya tarik mata pelajaran ditentukan oleh dua hal, (1) mata pelajaran itu sendiri, dan (2) cara mengajar guru.

Pada tulisannya (Suharto, 1992) mengatakan bahwa kebanyakan cara yang digunakan oleh guru Sejarah saat mengajar terlalu mengulang-ulang cerita, membosankan, menyebalkan, dan guru sejarah dianggap siswa sebagai guru yang memberikan pelajaran yang tidak berguna. Geoffrey Peartington menyebutkan bahwa praktik pengajaran yang berlaku selama ini sering dicap sebagai pelajaran hapalan yang didominasi oleh situasi *“too much chalk and talk and by a lack of involvement of children in their own learning”*, yaitu terlalu banyak catatan dan omongan tetapi tanpa melibatkan siswa dalam pembelajarannya secara aktif (I Gde Widja, 1989: 103). Dari beberapa pernyataan para ahli Pendidikan Sejarah diatas, dapat diperhatikan bahwa Pendidikan Sejarah mengalami kekurangan metode belajar yang tepat, serta media penyampaian yang menarik.

Dalam proses pengajaran sejarah, sebagian tenaga pengajar hanya berfokus dengan hafalan dan menerapkan metode ceramah, tanpa membuat siswa ikut serta dalam proses pembelajaran secara langsung, sehingga siswa mengalami kejenuhan dalam proses pembelajaran dan berpandangan Sejarah itu pelajaran yang membosankan. Ditambah lagi dengan lemahnya kemampuan para pendidik Sejarah dalam menjelaskan materi dan menciptakan lingkungan belajar yang menarik bagi siswa. Hamid Hasan dalam (Hamid, 2003) kembali menuliskan, *“Jalannya peristiwa digambarkan sangat kering sehingga peserta didik mengalami kesulitan untuk mengambil teladan dan makna dari apa yang terjadi. Kesediaan para pemimpin untuk berkorban tidak pernah diungkapkan sehingga seolah-olah mereka berjuang dalam suatu situasi yang tanpa nilai, tanpa masyarakat, tanpa ideologi”*. Dari pernyataan tersebut dijelaskan bahwa penyampaian materi dalam Pendidikan sejarah masih belum sanggup menceritakan nilai moral dalam peristiwa sejarah secara maksimal.

Game bisa menjadi media belajar untuk mengenal huruf dan angka, bentuk, warna, dan bahkan untuk mengetahui sejarah. Menurut Jurnal yang ditulis oleh (Rachman, Suhartono, & Purwanto, 2010), mengatakan bahwa, Game memiliki banyak potensi besar, salah satunya adalah kemampuan dalam memproses data untuk membantu menjelaskan hasil belajar, menyesuaikan kemampuan siswa dalam memahami sesuatu, miskonsepsi, atau kendala dalam lingkup pengetahuan. Beberapa game dapat meningkatkan kemampuan persepsi. Game-game yang dikembangkan juga membuat prinsip-prinsip pembelajaran efektif dan variatif yang dapat membuat pembelajaran

menjadi bermutu. Dan pula, ketika bermain, anak akan sering berimajinasi dan mengeluarkan ide-ide yang tersimpan dalam dirinya (Sutedjo & Prilosadoso, 2016). Inilah yang menandakan bahwa game juga memiliki dampak positif bagi penggunaannya.

Video game menghadirkan banyak genre bagi peminatnya. Genre sendiri ialah pengkategorian spesifikasi permainan yang memiliki karakteristik serupa. Salah satu genre game yang populer ialah, Visual novel. Visual novel adalah tulisan cerita yang disajikan dalam bentuk visual sehingga membuat pembaca lebih bisa merasakan kejadian atau adegan di dalamnya. Bukan cuma itu, pembaca memiliki kebebasan untuk menentukan sendiri alur dari cerita tersebut.

Desain Game yang menarik, dapat membuat pemain tertarik untuk memainkannya, terutama di kalangan anak-anak hingga remaja. Hal ini berkaitan dengan pentingnya desain seni digital sebagai pendukung game berbasis media pembelajaran. Pixel Art pada game pun bisa terlihat menarik meskipun sederhana. Bahkan Pixel Art bisa menjadi karakteristik Game yang popularitasnya meningkat di publik, maka dari itu game dengan Pixel Art style yang dibuat oleh developer game, merupakan pengalaman yang ditawarkan oleh developer game modern kepada para gamers/pemainnya.

Desain karakter merupakan salah satu dari banyaknya elemen penting dalam sebuah game, terutama game dengan genre Visual Novel. Melalui visual karakter-karakter inilah cerita dan gameplay permainan menjadi hidup dan dapat dirasakan oleh pemain, karena game yang menggunakan genre Visual Novel, selain berfokus pada alur cerita, interaksi yang kuat antara pemain dengan karakter yang ada sangat berperan penting dalam alur berjalannya cerita. Itulah yang membuat karakter game menjadi objek pandangan utama para pemain, maka dari itu desain karakter diharapkan mampu menarik minat para pemain. Dengan tujuan inilah yang membuat perancangan aset karakter game visual novel semi-RPG dengan konsep *pixel art* sebagai media penyampaian sejarah pada masa revolusi untuk pelajar dilakukan.

## **2 KAJIAN PUSTAKA**

### **2.1 Sejarah Indonesia masa Revolusi**

Perjuangan rakyat Indonesia pada tahun 1945- 1949, atau yang saat ini sering disebut dengan masa revolusi. Revolusi merupakan istilah yang pada kala itu digunakan untuk menggambarkan usaha perubahan zaman serupa yang lebih baik, penataan ulang kehidupan oleh masyarakat itu sendiri ke arah yang secara umum dipandang lebih baik dari sebelumnya (Limah, Utomo, & Suryadi, 2018). Konsep revolusi ini merupakan penggambaran peristiwa yang terjadi di Indonesia pada tahun 1945-1949, dimana pada saat itu rakyat Indonesia bergerak bersama melawan kolonialisme untuk mewujudkan kemerdekaan bangsa, demi menuju kehidupan bangsa ke arah yang lebih baik.

### **2.2 Game Edukasi**

Evolusi perkembangan zaman berjalan sangat panjang, melalui transformasi dari masyarakat yang bertata agraris menuju industrial, informasi, hingga industri kreatif (Rachman, Gunarti, Akbar, 2010). Perkembangan teknologi juga mendorong apapun media yang dipilih dapat dijadikan sebagai media riil yang akan digunakan untuk menyampaikan pesan. Salah satunya ialah *Video Game* yang lahir di dunia hiburan. Dengan menyediakan genre serta platform yang beragam, dengan mudah video game menarik perhatian seluruh kalangan, baik anak kecil, remaja, hingga orang dewasa sekalipun. Perkembangan game yang dahulu hanya dapat dimainkan secara *offline*, dengan adanya game internet dapat dimainkan secara online dengan tidak ada lagi keterbatasan waktu. Game online saat ini telah berkembang sedemikian rupa seiring dengan perkembangan dan kemajuan teknologi itu sendiri (Choirul, 2012). Bahkan saat ini melalui *smartphone*, Game bisa dengan mudah ditemukan.

Game bisa menjadi media belajar untuk mengenal huruf dan angka, bentuk, warna, dan bahkan untuk mengetahui sejarah. Game yang dikembangkan juga membuat prinsip-prinsip pembelajaran efektif dan variatif yang dapat membuat pembelajaran menjadi bermutu. Dan pula, ketika bermain, anak akan sering berimajinasi dan mengeluarkan ide-ide yang tersimpan dalam dirinya (Sutedjo & Priłosadoso, 2016). Inilah mengapa saat ini game tidak bisa lagi dipandang sebelah mata, karena asalkan digunakan dengan baik, maka akan banyak pula dampak positif yang dapat dituai.

### 2.3 Genre Visual Novel

Genre Visual Novel merupakan genre yang lahir dan memulai debut popularitasnya di negara Jepang. Hingga saat ini, popularitas genre Visual Novel terbilang sangat tinggi, hal ini dibuktikan dengan banyaknya game dengan genre ini yang muncul di pasaran dunia game. Banyak alasan mengapa genre ini sangat populer di kalangan developer game dan pemainnya, salah satu alasannya ialah Visual Novel merupakan genre game yang berfokus di bagian *storytelling* yang biasanya menampilkan gambar beserta teks dan suara.

*Storytelling* dalam game memiliki peran sebagai pengatur alur sebuah cerita dan dialog yang terjadi di dalam game sedemikian rupa, sehingga mampu membuat pemain dapat mendalami kisah didalam game tersebut. Hingga saat ini game Visual Novel di Jepang sangat populer karena keunggulannya di *storytelling* dan dinilai sebagai genre game dengan *storytelling* terbaik sehingga kemampuannya dalam mengkomunikasikan kronologis sejarah dan fakta budaya pun tinggi (Lebowitz & Klug, 2011).

### 2.4 Genre RPG (Role Playing Game)

Role Playing Game merupakan salah satu genre game dimana pemainnya memerankan tokoh tertentu dalam game tersebut. Nilai jual utama game dengan genre RPG ialah kebebasan dalam bermain. Genre RPG memberikan pemain kebebasan untuk menikmati fitur game yang telah disediakan, seperti *Building Character*, yang artinya pemain diberi kebebasan untuk membuat karakter yang dimainkan menjadi berkembang dengan berbagai macam cara, adapula fitur *Quest*, dimana pemain diberi kebebasan untuk memilih tugas yang ingin dilakukan, biasanya kebebasan ini akan membuat alur cerita menjadi variatif.

Dengan seiring berkembangnya industri game, genre RPG tidak hanya dipadukan dengan genre Action/Adventure lagi, tetapi sudah banyak developer game yang memadukan RPG dengan genre lainnya, seperti genre *Farming*, *Indie*, *Story Rich*, *Hack & Slash*, dan juga FPS.

### 2.5 Desain Karakter

Desain karakter merupakan salah satu elemen penting dalam sebuah game, terutama game dengan genre Visual Novel. Melalui karakter-karakter inilah cerita dan gameplay menjadi hidup dan dapat dirasakan oleh pemain, karena game dengan genre Visual Novel selain mengutamakan alur cerita, interaksi yang kuat antara pemain dengan karakter yang ada sangat berperan penting dalam alur berjalannya cerita. Itulah yang membuat karakter game menjadi objek pandangan utama para pemain, maka dari itu desain karakter diharapkan mampu menarik minat para pemain.

Menurut Christ Solarski, dalam bukunya *Drawing basics Video Game Art* bahwa dalam perancangan karakter biasa dikelompokkan ke dalam tema-tema tertentu yang nantinya akan mempengaruhi eksekusi desain karakter tersebut. Di antara pengelompokan tersebut adalah: fauna, flora, tema sejarah seperti baju zirah hingga kostum zaman peperangan, berdasarkan tempat (seperti rawa, kota, desa), pakaian, arsitek, budaya, dan manusia. Karakter menurut pengertiannya dibagi ke dalam dua jenis yaitu karakter dalam arti bentuk, dan karakter dalam arti fungsi. Karakter dalam bentuk fungsi dibedakan dalam dua fungsi yaitu fungsi Stationery dan fungsi Story.

### 3 METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode PDDIE (*Planning, Design, Development, Implementing, Evaluation*) yang terdiri dari tahapan perencanaan, perancangan, pengembangan, penerapan & evaluasi. Metode PDDIE merupakan metode yang didasari oleh penelitian yang pernah dilakukan oleh (Tianean, 2020) dalam merancang digital character 2D pada penelitiannya. Metode ini merupakan perkembangan dari metode ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementing, Evaluation*). Berikut tahap-tahap yang akan dilakukan dalam perancangan karakter game visual novel dari awal hingga pada proses finalisasi dijabarkan dengan tahap sebagai berikut, yakni:

- a. Tahap Perencanaan (*Planning*), Pada tahap ini akan dilakukan pengumpulan data mengenai Sejarah Indonesia pada masa revolusi, dan memilih Sejarah mana yang akan digunakan sebagai dasar perancangan, dengan melakukan studi dan pengumpulan data berupa data primer dan data sekunder. Untuk memaksimalkan hasil perencanaan, dilakukan pengumpulan data berupa data primer dan data sekunder yang dilakukan dengan kuisioner dan observasi data. Kuisioner dilakukan kepada beberapa siswa SMA untuk mendapatkan data mengenai tingkat ketertarikan mereka terhadap pelajaran Sejarah dan juga game. Setelah data yang diperlukan didapat diidentifikasi, dianalisis, dievaluasi kemudian dipilih, sehingga hasilnya digunakan sebagai acuan dalam perancangan karakter dan akhirnya terpilih desain final untuk diaplikasikan.
- b. Tahap Perancangan (*Design*), pada tahap ini akan dilakukan eksekusi dari data yang telah dikumpulkan pada tahap perencanaan. Perancangan karakter serta aset lainnya akan didasari dengan menggunakan ide dari konsep perancangan yang berupa, tujuan kreatif, strategi kreatif, konsep kreatif. Terdapat juga alur perancangan dalam pembuatan karakter game dengan konsep Pixel Art yaitu dengan menggunakan tahapan kerja Sketching, Illustrating, dan Coloring. Dengan adanya kerangka kerja tersebut tentu dapat membantu proses perancangan karakter menjadi lebih terarah dan terstruktur.
- c. Tahap Pengembangan (*Development*), tahap ini merupakan tahap dimana sketsa & desain prototype dari tahap perancangan akan diselesaikan menjadi desain akhir. Dan pada tahap ini juga akan dilakukan tes uji coba kecocokan hasil desain dengan platform yang digunakan pada tahap penerapan.
- d. Tahap Penerapan (*Implementing*), yaitu tahapan dimana penulis akan meletakkan desain aset yang telah dirancang ke platform yang sesuai, supaya aset yang telah dirancang dapat digunakan oleh para pengembang game yang ingin menggunakannya. Pada perancangan ini, penulis menggunakan platform 'itch.io', yang dimana *itch.io* merupakan market terbuka untuk para desainer digital independen dengan focus seputar dunia game, dan juga merupakan platform yang memungkinkan siapa saja menjual konten yang mereka buat.  
Pada tahap ini juga akan dilakukan tes sampling kepada 26 pelajar SMA tentang seberapa ketertarikan mereka terhadap ide mengenai game sebagai media belajar Sejarah, menggunakan aset yang telah dirancang. Tes sampling dilakukan dengan cara membuat kuisioner dengan menyertakan *mockup scene* game yang merupakan perpaduan dari aset yang telah dirancang. Kuisioner ini terdiri dari 6 pertanyaan yang akan menentukan tingkat ketertarikan responden terhadap aset yang telah dibuat. Berdasarkan hasil dari kuisioner ini, lebih dari 60% menyatakan bahwa mereka tertarik dengan aset yang telah dirancang.

- e. Tahap Evaluasi (Evaluation), yaitu tahapan dimana penulis melakukan uji coba terhadap hasil final dari desain yang telah dirancang. Dalam hal ini, uji coba dilakukan kepada dosen yang ahli dalam ilustrasi visual. Setelah perancangan tersebut di review oleh dosen yang ahli dalam ilustrasi visual, akan dilakukan proses akhir dalam pengembangan model PDDIE yakni tahap evaluasi. Hal ini penting untuk dilakukan agar penulis dapat mengetahui layak atau tidak perancangan ini diimplementasikan.

## 4 HASIL DAN PEMBAHASAN

### 4.1 Desain Karakter

Pada perancangan ini terdapat 2 jenis desain yang telah dirancang, yaitu desain Karakter *Sprite* & Karakter *Potrait*. Desain yang dirancang telah didasari dengan berbagai referensi, baik itu dari data Sejarah, maupun data visual lainnya yang telah ada dari berbagai platform:

#### a.) Karakter *Sprite*

Desain karakter *Sprite* merupakan visualisasi yang akan menunjukkan bagaimana karakter itu akan bergerak. Tiap desain karakter baik itu versi muda maupun versi tua memiliki gaya pakaian yang berbeda, dikarenakan pada konsep cerita gaya berpakaian pada masa 1945 dengan masa modern sangat berbeda. Pengecualian untuk karakter utama, karena karakter utama merupakan karakter yang mewakili pemain, dan tidak ada sangkut pautnya dengan Sejarah yang akan dibahas, mereka hanya memiliki 1 desain.



Gambar 1. Desain akhir karakter *Sprite*  
Sumber: Mega Glorysti Payona Tarigan (2023)

b.) Karakter *Potrait*

Desain karakter *potrait* akan digunakan untuk menampilkan eksperesi dari karakter secara lebih detil dari karakter *spritnya*. Sama dengan desain *spritnya*, selain karakter utama, tiap NPC memiliki 2 desain, yaitu versi tua & versi mudanya.



Gambar 2. Desain akhir karakter *Potrait*  
Sumber: Mega Glorysti Payona Tarigan (2023)

## 4.2 Desain Background

Pada perancangan ini terdapat 8 *background* yang telah dirancang untuk menjadi aset yang berperan sebagai aset pembantu untuk menceritakan 5 peristiwa Sejarah yang telah dipilih. Berikut hasil dari perancangan desain *background* serta *mock up* kejadian cerita yang telah dibuat:



Gambar 3. Desain Akhir *Background* Peristiwa 'Insiden' Bendera di Surabaya  
Sumber: Mega Glorysti Payona Tarigan (2023)



Desain *background* ini digunakan saat penceritaan peristiwa ‘Insiden Bendera’ di Surabaya. Lokasi peristiwa tersebut terjadi di atas atap hotel Yamato, maka dari itu desain ilustrasi menggunakan Hotel Yamato sebagai referensi. Dan pada *background* yang kedua menggambarkan aksi pemuda Surabaya yang merobek bendera Belanda.



Gambar 4. Desain Akhir *Bacground* Peristiwa Pertempuran Kotabaru di Yogyakarta  
Sumber: Mega Glorysti Payona Tarigan (2023)

Desain *background* ini digunakan saat penceritaan peristiwa pertempuran Kotabaru Yogyakarta yang dibagi menjadi 2 adegan, yaitu adegan negosiasi antara pemuda Yogyakarta dengan Jepang, dengan adegan sudut pandang perawat yang merupakan NPC ibu Marini ketika muda.



Gambar 5. Desain Akhir *Bacground* Peristiwa Pertempuran Medan Area  
Sumber: Mega Glorysti Payona Tarigan (2023)

Desain *background* ini digunakan saat penceritaan peristiwa pertempuran Medan Area. *Background* ini dipakai pada saat NPC pak Jaka menceritakan dari sudut pandangnya mengenai Belanda yang datang dengan diboncengi oleh pasukan Sekutu, berakhir dengan pertempuran antara 3 pihak, rakyat Medan, pasukan Belanda, dan pasukan Sekutu.



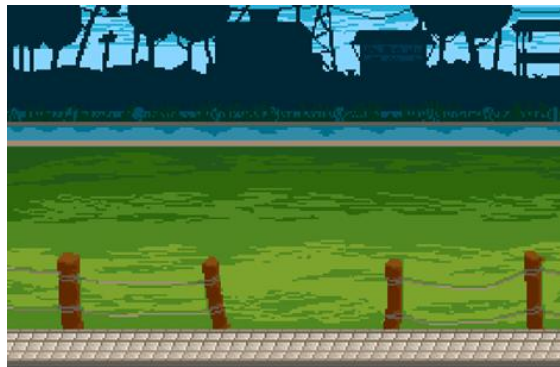
Gambar 6. Desain Akhir *Bacground* Peristiwa Bandung Lautan Api  
Sumber: Mega Glorysti Payona Tarigan (2023)

Desain *background* ini digunakan saat penceritaan peristiwa Bandung Lautan Api. *Background* ini dipakai pada saat NPC pak Hendra dan bu Esih menceritakan sudut pandang mereka saat melihat kota Bandung di bumihanguskan untuk mencegah Belanda menguasai Bandung.



Gambar 7. Desain Akhir *Bacground* Peristiwa ‘Ladang’ Pembantaian di Makassar  
Sumber: Mega Glorysti Payona Tarigan (2023)

Desain *background* ini digunakan saat penceritaan peristiwa ‘Ladang’ Pembantaian di Makassar. Dimana ilustrasi *background* ini sedang menggambarkan masyarakat Makassar yang sedang di arak menuju lahan kosong dimana mereka akan diintrogasi secara paksa oleh Westerling dan pasukannya.



Gambar 8. Desain Akhir *Background* Lahan Kosong  
Sumber: Mega Glorysti Payona Tarigan (2023)

Desain *background* ini merupakan desain fiksi yang tidak berhubungan dengan Sejarah, karena lokasi ini merupakan lokasi dimana karakter utama bertemu dengan para-NPC. Dalam perancangan ini desain ini berperan sebagai *mockup* adegan pembuka menuju adegan utama.

#### 4.3 Pengembangan Hasil Desain

Dari semua hasil rancangan aset yang telah selesai, maka aset tersebut akan dirangkai menjadi media penyampaian Sejarah Indonesia pada masa Revolusi dalam bentuk *mock up* gameplay game visual novel semi RPG. Sesuai dengan peristiwa Sejarah yang telah dipilih untuk digunakan sebagai latar game, maka telah dibuat 5 *scene* yang akan menjelaskan tentang peristiwa Sejarah itu. Berikut *scene* peristiwa Sejarah menggunakan desain aset yang sudah dirancang:



Gambar 9. Mockup Scene Interaksi Antar MC dan NPC  
Sumber: Mega Glorysti Payona Tarigan (2023)



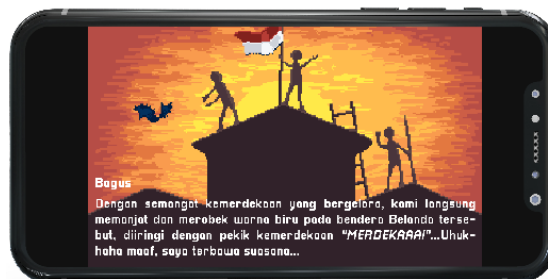
Gambar 10. Mockup Scene Interaksi Antar MC dan NPC  
Sumber: Mega Glorysti Payona Tarigan (2023)



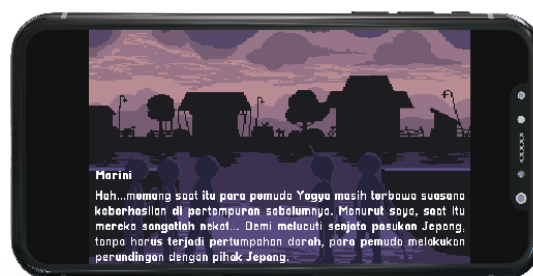
Gambar 11. Mockup Scene Interaksi Antar MC dan NPC  
Sumber: Mega Glorysti Payona Tarigan (2023)



Gambar 12. Mockup Scene Interaksi Antar MC dan NPC  
Sumber: Mega Glorysti Payona Tarigan (2023)



Gambar 13. Mockup Scene Cerita Sejarah  
Sumber: Mega Glorysti Payona Tarigan (2023)



Gambar 14. Mockup Scene Cerita Sejarah  
Sumber: Mega Glorysti Payona Tarigan (2023)



Gambar 15. Mockup Scene Cerita Sejarah  
Sumber: Mega Glorysti Payona Tarigan (2023)



Gambar 16. Mockup Scene Cerita Sejarah  
Sumber: Mega Glorysti Payona Tarigan (2023)



Gambar 17. Mockup Scene Cerita Sejarah  
Sumber: Mega Glorysti Payona Tarigan (2023)

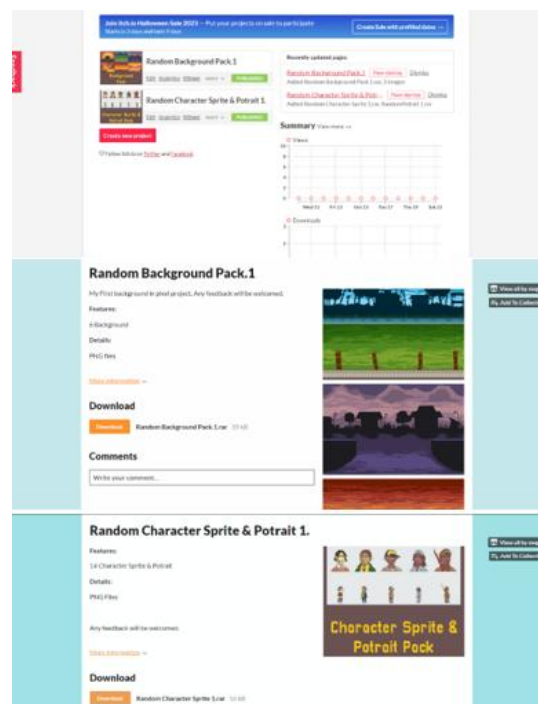
#### 4.4 Penerapan Hasil Desain

Sesuai dengan manfaat perancangan ini yaitu selain menjadi menjadi aset yang dapat digunakan pada Pendidikan Sejarah, diharapkan aset yang dirancang dapat menjadi alternatif media aset game untuk para developer game. Untuk menjangkau para pengembang game, perlunya platform yang sesuai. Maka dari itu perancang memilih *itch io* sebagai media penghubung antara aset yang telah dirancang dengan para developer game.

Hasil desain yang akan dimuat di platform *itch.io* akan dibagi menjadi dua, yaitu aset karakter (*Sprite & Potrait*) pack dan *Background* pack. Hal dimaksud untuk mempermudah pemilahan aset yang akan dimuat.



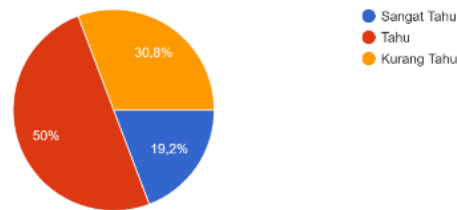
Gambar 18. Cover Aset yang Akan Di-Upload  
Sumber: Mega Glorysti Payona Tarigan (2023)



Gambar 19. Tampilan File yang telah dimuat dan siap untuk di *download*  
Sumber: Mega Glorysti Payona Tarigan (2023)

Kemudian demi memenuhi tujuan kedua dari perancangan ini yaitu, sukses dalam mengukur tingkat ketertarikan pelajar SMA untuk mempelajari Sejarah Indonesia pada masa revolusi setelah melihat aset karakter game visual novel semi RPG dengan konsep *pixel art* yang telah dirancang. Dilakukanlah tes sampling berupa survei yang dilakukan dengan cara memperlihatkan hasil karya berupa mockup game kepada para pelajar SMA, kemudian mereka akan menjawab beberapa pertanyaan yang akan mempertanyakan seberapa tingkat ketertarikan mereka untuk belajar Sejarah Indonesia pada masa revolusi 1945-1950 setelah melihat mockup karya yang telah diperlihatkan. Berikut hasil hasil survei yang telah diambil.

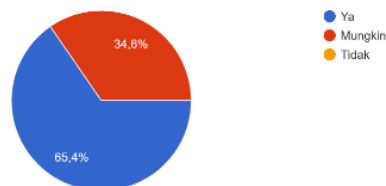
1. Seberapa tahukah anda mengenai Sejarah Indonesia pada masa revolusi 1945-1950?  
26 jawaban



Gambar 20. Hasil Survei 1  
Sumber: Mega Glorysti Payona Tarigan (2023)

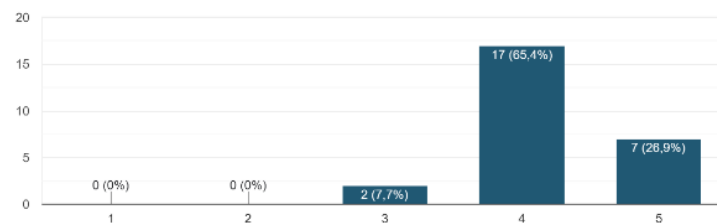
Pertanyaan pertama pada survei ini ialah bertujuan untuk mengukur seberapa tahupara responden pelajar tentang Sejarah Indonesia pada masa revolusi 1945-1950. Dari 26 pelajar yang mengisi survei, terdata 8 orang menjawab kurang tahu, 13 orang menjawab tahu, dan 5 orang menjawab sangat tahu.

2. Setelah melihat mockup game diatas, apakah anda menjadi tertarik untuk mempelajari Sejarah Indonesia pada masa revolusi?  
26 jawaban



Gambar 21. Hasil Survei 2  
Sumber: Mega Glorysti Payona Tarigan (2023)

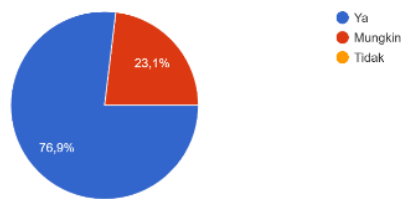
3. Menurut anda, seberapa menarik karya mockup tersebut  
26 jawaban



Gambar 22. Hasil Survei 2  
Sumber: Mega Glorysti Payona Tarigan (2023)

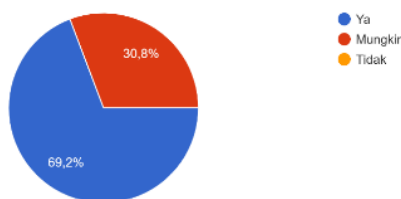


4. Menurut anda, apakah aset (ilustrasi karakter, background, tulisan) yang terdapat dalam mockup tersebut sudah menggambarkan situasi Sejarah yang diceritakan?  
26 jawaban



Gambar 23. Hasil Survei 2  
Sumber: Mega Glorysti Payona Tarigan (2023)

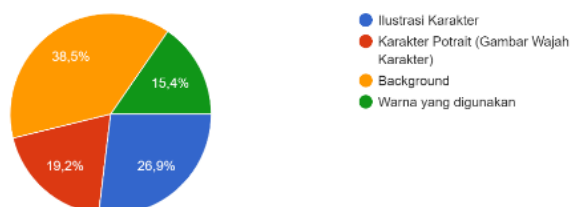
5. Jika ada game yang akan dirilis dan bertemakan tentang Sejarah Indonesia pada masa revolusi seperti mockup yang telah anda lihat, akankah anda tertarik untuk memainkannya?  
26 jawaban



Gambar 24. Hasil Survei 2  
Sumber: Mega Glorysti Payona Tarigan (2023)

Pertanyaan selanjutnya ialah untuk mengukur seberapa tertarik para responden pelajar SMA yang mengisi survei untuk mempelajari Sejarah Indonesia pada masa revolusi setelah melihat mockup karya yang telah diperlihatkan. Dan hasilnya ialah hampir 85% responden merasa tertarik & berpendapat bahwa karya yang telah dirancang menarik.

6. Dari semua mockup yang anda lihat, aset apa yang paling menarik bagi anda?  
26 jawaban



Gambar 25. Hasil Survei 3  
Sumber: Mega Glorysti Payona Tarigan (2023)

Pertanyaan terakhir ialah untuk menguji aset apakah yang paling membuat responden tertarik. Dan hasilnya ialah, dari 26 responden, 7 orang memilih ilustrasi karakter, 5 orang memilih karakter portrait, 10 orang memilih background, dan 4 orang memilih warna.



## 5 SIMPULAN DAN SARAN

Perancangan karakter game Visual Novel semi RPG dengan konsep Pixel Art 2d sebagai aset pengenalan Sejarah Indonesia pada masa revolusi untuk pelajar SMA menggunakan proses yang dijelaskan secara singkat sesuai dengan metode yang digunakan, yaitu PDDIE. Pada tahap awal yang dilakukan ialah tahap perencanaan, dimana pada tahap ini dilakukan pengumpulan data yang berupa data primer & sekunder, lalu dilanjutkan dengan tahap perencanaan perancangan karakter yang berupa, tujuan kreatif, strategi kreatif, dan konsep kreatif. Setelah tahap perencanaan, tahap selanjutnya ialah tahap perancangan yang terdiri dari, perancangan desain karakter (*sprite & potrait*), *background*, *dialogue box*, aset *environment*. Setelah tahap perancangan telah selesai, maka karya yang telah dirancang divisualisasikan dan dikembangkan menjadi suatu *scene game*, dan juga aset telah dirancang juga diterapkan menjadi aset yang bisa dipakai siapa saja yang ingin menggunakan aset tersebut.

Fokus dari perancangan karakter game visual novel semi RPG dengan konsep Pixel Art 2d ini adalah memberikan alternatif media Pendidikan Sejarah Indonesia pada masa revolusi untuk remaja SMA yang dengan harapan dapat membuat peningkatan pada minat belajar mereka pada pelajaran Sejarah. Karena Sejarah memiliki peran untuk meningkatkan rasa cinta tanah air dan juga pembinaan karakter bangsa. Selain sebagai alternatif media Pendidikan Sejarah, aset yang telah dirancang juga dibuat dengan harapan dapat digunakan oleh para pengembang game yang membutuhkan desain aset ini.

Pentingnya pengetahuan tentang Sejarah Indonesia pada masa Revolusi dengan aset game edukasi yang menarik, harapan kedepannya muncul perancangan aset game lainnya yang menarik untuk mempelajari Sejarah Indonesia yang berbeda dengan yang telah dibahas didalam perancangan ini. Hasil dari perancangan Karakter Game Visual Novel Semi RPG Dengan Konsep Pixel Art 2D Sebagai Aset pengenalan Sejarah Indonesia Pada Masa Revolusi Untuk Pelajar SMA ini mendapat tanggapan positif oleh masyarakat luas terutama para pelajar SMA dan para pengembang game.

Bagi para peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian yang serupa, perancangan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap karya mengenai Sejarah Indonesia serta bertambahnya ide-ide kreatif lainnya untuk mempelajarinya melalui media edukatif. Memaksimalkan berbagai media untuk menjangkau target audiens yang dituju, sehingga pesan yang dibuat tersampaikan.

Perancangan aset karakter ini masih memiliki kekurangan dan kedepannya diharapkan para peneliti lainnya memperdalam riset perancangan aset game, mulai dari tahap pembuatan, desain yang ditampilkan dan juga uji coba karya. Sangat dianjurkan untuk konsultasi dengan pihak terkait yang paham betul dengan aset game untuk menyempurnakan aset yang diciptakan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amirullah. (2016). Pentingnya Sejarah Dalam Pembinaan Karakter Bangsa Dan Pembangunan Nasional.
- Choirul, F. (2012). Tantangan Industri Kreatif-Game Online di Indonesia. Komunikasi, Volume 1.
- Hamid Hasan, S. (2003). Problematika Pendidikan Sejarah.
- Josiah Lebowitz, & Chris Klug. (2011). Interactive Storytelling for Video Games. Focal Press/Elsevier.
- Limah Hutri, Utomo Cahyo Budi, & Suryadi Andi. (2018). Poster Dan Upaya Mempertahankan Kemerdekaan Indonesia Di Yogyakarta Tahun 1945-1949. Journal of Indonesian History.
- R. Moh. Ali. (2005). Pengantar Ilmu Sejarah Indonesia (R. Widada, Ed.). LKiS Pelangi Aksara.
- Rachman, A., Suhartono, V., & Purwanto, Y. (2010). Agen Cerdas Animasi Wajah Untuk Game Tebak Kata. In Jurnal Teknologi Informasi (Vol. 6, Issue 1). <http://pps.dinus.ac.id>
- Slameto. (2003). Belajar dan Faktor- Faktor yang Mempengaruhinya. Rineka Cipta.

- Sugiyanto. (2009). Model-Model Pembelajaran Inovatif. Panitia Sertifikasi Guru (PSG) Rayon 13.
- Suharso, R. (1992). Persepsi Siswa terhadap Pengajaran Sejarah: Vol. No 3 Tahun 1992. Paramita.
- Susanto, H. (2014). Seputar pembelajaran sejarah : isu, gagasan, dan strategi pembelajaran. Aswaja Pressindo.
- Sutedjo, A., & Prilosadoso, B. H. (2016). Perancangan Desain Permainan Materi Pendidikan Anak Usia Dini Berbasis Wayang Beber. Volume 8 No.1.
- Tianean, J., Jimenez, B., & Levey, S. (2020). Implementing Character Design Fundamentals through Digital Illustration. *Journal of Culture and Arts*, 1, 24.
- Widja, I. G. (1989). Sejarah Lokal Suatu Perspektif dalam Pengajaran Sejarah. In Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.