

PERANCANGAN KARAKTER TOKOH VISUAL NOVEL *DARK NIGHT*

JURNAL

*Diajukan kepada Universitas Negeri Padang
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam
Menyelesaikan Program Sarjana Desain Komunikasi Visual*



Oleh :

**SEPTIA FAKHIRA RISTI
14027044/2014**

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JURUSAN SENI RUPA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

Wisuda Periode 2019

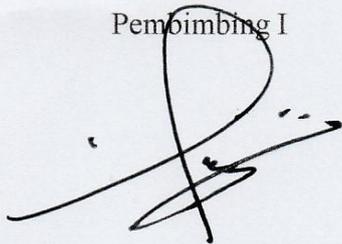
HALAMAN PERSETUJUAN
JURNAL
PERANCANGAN KARAKTER TOKOH VISUAL NOVEL *DARK NIGHT*
SEPTIA FAKHIRA RISTI

Artikel ini disusun berdasarkan laporan Karya Akhir “Perancangan Karakter Tokoh Visual Novel *Dark Night*” untuk persyaratan wisuda periode September 2019 dan telah diperiksa / disetujui oleh pembimbing.

Padang, 15 Agustus 2019

Disetujui dan disahkan oleh :

Pembimbing I



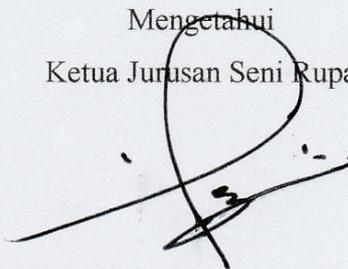
Drs. Syafwan, M.Si
NIP. 19570101.198103.1.010

Pembimbing II



Dini Faisal, S.Ds., M.Ds
NIP. 19840909.201404.2.003

Mengetahui
Ketua Jurusan Seni Rupa



Drs. Syafwan, M.Si
NIP. 19570101.198103.1.010

ABSTRAK
PERANCANGAN KARAKTER TOKOH VISUAL NOVEL *DARK NIGHT*

Septia Fakhira Risti¹, Syafwan², Dini Faisal³

Program Studi Desain Komunikasi Visual

Fakultas Bahasa dan Seni

Email: septiafakhira97@gmail.com

Septia Fakhira Risti, 2019 : “Perancangan Karakter Tokoh Visual Novel *Dark Night*” Tugas Akhir Desain Komunikasi Visual, Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.

Tujuan dari perancangan ini adalah untuk menghasilkan karakter tokoh pada visual novel *Dark Night* yang sesuai dengan latar belakang berdasarkan budaya Indonesia yaitu budaya Dayak, Bali dan Batak.

Perancangan karakter tokoh untuk visual novel *Dark Night* dengan menggunakan metode perancangan *black box & glass box* serta melakukan riset dan mengumpulkan data referensi tentang budaya Dayak, Bali dan Batak melalui buku, media cetak, jurnal, internet, skripsi serta karya yang relevan.

Hasil dari perancangan ini menggunakan media utama berupa *Artbook* karena pada media tersebut dapat menampilkan keseluruhan karakter tokoh yang sudah dirancang secara detail serta latar belakang cerita masing-masing karakter tokoh tersebut dan media pendukung : audio visual, *t-shirt*, poster, *x-banner*, cover DVD, DVD label, gantungan kunci dan stiker.

Kata kunci : *Karakter tokoh, Visual novel*

¹Mahasiswa penulis Karya Akhir Prodi Desain Komunikasi Visual

² Pembimbing I, dosen FBS, Universitas Negri Padang.

³ Pembimbing II, dosen FBS, Universitas Negri Padang.

ABSTRACT
THE DESIGN CHARACTERS OF VISUAL NOVEL *DARK NIGHT*

Septia Fakhira Risti¹, Syafwan², Dini Faisal³

Study Program Visual Communication Design

Faculty Language and Design

Email: septiafakhira97@gmail.com

Septia Fakhira Risti, 2019 : “The Design Characters of Visual Novel *Dark Night*” Final Task Visual Communication Design, Majoring Art, Faculty Language and Design, Padang State University.

The purpose of this design is to produce characters in the visual novel *Dark Night* that matches the character's background based on Indonesian culture, Dayak, Bali and Batak.

The design characters of visual novel *Dark Night* using black box & glass box design methods and conducting research and collecting reference data about Dayak, Balinese and Batak culture through books, printed media, journals, internet, thesis and other works relevant.

The results of this design use the main media in the form of Artbook because this media can display all the characters that have been designed in detail as well as the background of each character's story and supporting media : audio visual, t-shirt, poster, x-banner, cover DVDs, DVD labels, keychains and stickers.

Keyword : *Characters, Visual novel*

A. Pendahuluan

Visual novel merupakan salah satu jenis *game* berbasis *fiksi interaktif* yang menampilkan cerita novel dalam bentuk gambar statis beserta dialog teks dan suara. *Game* visual novel di Jepang cukup populer karena keunggulannya dari segi *storytelling* dan dinilai sebagai genre *game* dengan *storytelling* terbaik sehingga kemampuannya mengkomunikasikan kronologis sejarah dan fakta budaya pun tinggi.

Menurut Estidianti dan Lakoro (2014) : dalam sebuah *game* visual novel, desain karakter dan pengembangannya merupakan salah satu variabel yang penting karena melalui karakter-karakter itu dapat menghidupkan cerita dan *gameplay* di dalamnya.

Karakter merupakan sebuah elemen yang penting dalam pembuatan suatu karya visual seperti film, komik, ataupun video *game*. Fungsi dari karakter tersebut adalah untuk membawa cerita dan pesan yang ingin disampaikan dalam film, komik, dan video *game* kepada para penikmatnya, sehingga menjadikan elemen visual itu menancap kuat di ingatan seseorang.

Visual novel *Dark Night* bercerita tentang tiga karakter yaitu *Knight*, *Demon*, dan *Priest* yang sama-sama mendapat kutukan dan harus menemukan seorang *heroine* (sebutan untuk karakter utama wanita, yang merupakan peran dari *player*) yang bersedia untuk menghapus kutukan itu dari mereka.

Perancangan karakter sudah pernah menjadi topik dan tema dalam karya akhir Yazid (2018) yang berjudul “Perancangan Desain Karakter Urang Bunian Dalam Budaya Minangkabau Melalui Media *Art Book*”. Perancangan

karakter *Urang Bunian* tersebut diangkat dari salah satu mitologi yang ada di Minangkabau. Perbedaan dari karya Yazid tersebut dengan karya akhir perancang : pada karya Yazid merancang karakter *Urang Bunian* tersebut berdasarkan mitos yang telah ada sedangkan pada karya perancang menggunakan karakter tokoh fiktif yang belum ada yaitu karakter *Knight*, *Demon* dan *Priest*.

Perancangan karya akhir yang mengangkat tema kebudayaan telah dilakukan oleh Hadi (2018) dalam judul “Perancangan Media Buku Pop-Up Cerita Rakyat Rambun Pamenan Sumatera Barat” dengan menggunakan media buku *pop-up* dalam menampilkan budaya yang berupa cerita rakyat serta pada pemakaian atribut budaya pada karakter tokoh didalamnya. Relevansi karya Hadi dengan karya akhir perancang yaitu dalam karakter tokoh visual novel *Dark Night* juga menampilkan budaya serta atributnya pada masing-masing karakter tokoh yang telah dirancang..

Dalam perancangan ketiga karakter tokoh visual novel *Dark Night* ini penulis merancang berdasarkan latar belakang yang sesuai serta unsur-unsur pada budaya Dayak (Kalimantan) untuk karakter *Knight*, Leak (Bali) untuk karakter *Demon*, dan Parmalim (Batak) untuk karakter *Priest*. Berdasarkan Penjelasan di atas, maka karya akhir ini diberi judul “**Perancangan Karakter Tokoh Visual Novel *Dark Night***”.

B. Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan dalam perancangan ini adalah analisis 5W+1H yakni apa (*What*), siapa (*Who*), kapan (*When*), mengapa (*Why*), di mana (*Where*), dan bagaimana (*How*). Metode ini digunakan untuk memperkuat dan menyempurnakan rancangan.

1. *What* (Apa yang menjadi permasalahan dalam perancangan ini?)

Permasalahan dalam perancangan ini yaitu, kebanyakan visual novel yang beredar pada masa kini merupakan visual novel yang mengangkat tema serta kebudayaan dari budaya luar, khususnya budaya Jepang karena *kepopuleran* visual novel ini berasal dari negara tersebut sehingga sangat jarang ada visual novel yang mengangkat tema dan kebudayaan Indonesia itu sendiri.

2. *Who* (Siapa yang terkena dampak dalam permasalahan tersebut?)

Yang terkena dampak dalam permasalahan ini adalah para remaja perempuan yang memiliki ketertarikan akan *game* visual novel dan karakter-karakter fiktif 2D, kemudian mereka menjadi *cenderung* menyukai budaya luar yang ditampilkan didalamnya dibanding dengan budaya Indonesia itu sendiri.

3. *When* (Sejak kapan permasalahan tersebut mulai terjadi?)

Permasalahan ini terjadi semenjak maraknya *game* visual novel ini yang mengangkat tema dan kebudayaan luar dari negara asalnya yaitu Jepang.

4. Why (Mengapa permasalahan tersebut dapat terjadi?)

Permasalahan tersebut terjadi karena pada visual novel selalu menampilkan karakter-karakter tokoh 2D yang menarik dan enak dipandang mata serta cerita yang diangkat dalam visual novel memiliki banyak tema juga kebudayaan yang beragam sehingga mereka yang terkena dampaknya menjadi *enjoy* memainkan *game* jenis ini.

5. Where (Di mana permasalahan tersebut terjadi?)

Permasalahan ini terjadi di seluruh wilayah Indonesia khususnya pada wilayah perkotaan.

6. How (Bagaimana cara mengatasi permasalahan tersebut?)

Cara mengatasi permasalahan ini yaitu dengan merancang karakter tokoh visual novel *Dark Night* yang mengangkat tema dan kebudayaan Indonesia yang memiliki keragaman serta keunikan yang berbeda-beda.

C. Pembahasan

1. Media Utama

Media utama dalam perancangan ini menggunakan *Artbook*, karena media tersebut dapat menampilkan keseluruhan *visual* ilustrasi dan latar belakang *story* dari masing-masing karakter tokoh yang telah dirancang secara detail dan memiliki fungsi untuk mempromosikan para karakter tokoh visual novel *Dark Night* terlebih dahulu menjelang rilis visual novel tersebut dalam bentuk utuh di pasaran. *Artbook* ini terdiri dari 45 halaman, pada *artbook* ini dijelaskan gambaran singkat ketiga karakter tokoh visual

novel *Dark Night*, sehingga dengan melihat dan membaca *artbook* ini audiens mengenal kelebihan dan kelemahan ketiga karakter tokoh tersebut.



*Gambar 1. Final desain Artbook
(sumber: Septia Fakhira Risti)*



*Gambar 2. Tampilan Layout didalam Artbook
(sumber: Septia Fakhira Risti)*



*Gambar 3. Cover depan dan belakang Artbook
(sumber: Septia Fakhira Risti)*

2. Konsep Verbal

Pendekatan verbal yang digunakan dalam perancangan ini yaitu menggunakan bahasa Inggris pada judul/headline “*Dark Night*” dan penamaan karakter “*Knight, Demon, Priest*” serta pada subheadline “*An escape from darkness*” dan bodycopy yang ditampilkan didalam media utama serta media pendukung. Penulis memilih bahasa Inggris karena lebih universal. Sedangkan untuk deskripsi karakter didalam media *Artbook* yang penulis rancang tetap menggunakan bahasa Indonesia agar lebih simpel dan lebih mudah dipahami oleh audiens.

3. Konsep Visual

a) Ilustrasi

Pendekatan visual yang digunakan pada perancangan untuk masing-masing karakter menggunakan gaya ilustrasi Jepang agar bisa menampilkan ketampanan dan karisma dari para karakter sebagai pemikat utama kepada audiens yang biasanya sangat ditonjolkan dalam visual novel pada umumnya. Namun disamping itu juga penulis tetap memperhatikan karakteristik wajah dan atribut budaya yang sesuai dengan karakter yang dirancang.

b) Tipografi

Pendekatan visual tipografi menggunakan font **THE LAST CALL** yang memiliki kesan tegas dan agak kaku sesuai dengan judul/headline “*Dark Night*” agar mendapatkan kesan gelap yang pas dengan konsep perancangan ini. Sedangkan untuk subheadline dan bodycopy

menggunakan font *Sunshine Boulevard* yang memiliki kesan lembut agar terlihat menarik dan sedikit santai.

THE LAST CALL

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

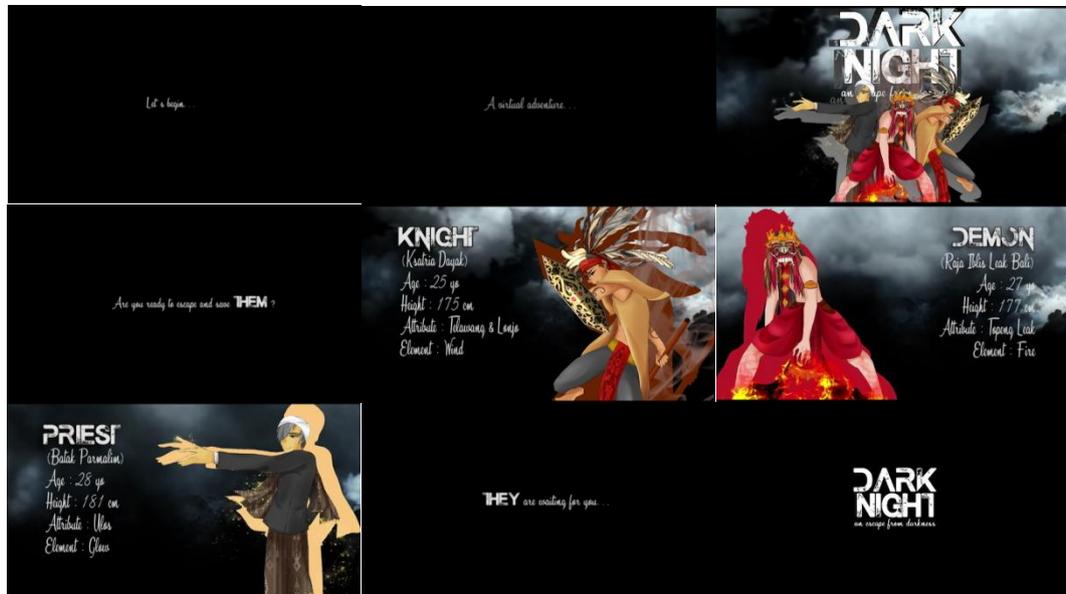
Sunshine Boulevard

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

**DARK
NIGHT**
an escape from darkness

D. Media Pendukung



Gambar 4. Screenshot media pendukung audio visual berupa video trailer (sumber: Septia Fakhira Risti)

Audio visual merupakan salah satu media pendukung yang dirancang dalam karya akhir ini berupa *video trailer* yang berdurasi 54 detik sehingga para audiens dapat melihat langsung visualisasi serta biodata singkat dari masing-masing karakter tokoh visual novel *Dark Night* yang ditampilkan dalam *video trailer* ini.



Gambar 5. Final desain media pendukung
(sumber: Septia Fakhira Risti)

Selain audio visual, juga ada beberapa media pendukung yang berfungsi sebagai penunjang media utama dalam mempromosikan karakter tokoh visual novel *Dark Night* yang telah dirancang yaitu : *t-shirt*, poster, *x-banner*, gantungan kunci, stiker dan set DVD yang merupakan output dari media audio visual sebelumnya.

E. Uji Kelayakan

Uji kelayakan karakter tokoh visual novel *Dark Night* ini menggunakan media utama *Artbook* yang telah dirancang dan diperlihatkan ke beberapa target audiens sebagai penilai. Hal ini berguna untuk mendapatkan kesimpulan secara general mengenai pemahaman dan ketertarikan terhadap karakter tokoh yang telah dirancang. Penulis melakukan uji kelayakan ini kepada 12 remaja perempuan dengan rentang umur 17-25 tahun. Hasil uji kelayakan adalah seperti tabel berikut :

Tabel 2. Penilaian Uji Kelayakan

Keterangan : SB = (Sangat Baik), B = (Baik), S = (Sedang), K = (Kurang),

No.	Penilai	Usia (thn)	Cover Artbook	Ilustrasi visual karakter tokoh	Tipografi	Story
1.	Anggi Safitri	19	SB	SB	SB	SB
2.	Resti Zahara	19	SB	SB	SB	B
3.	Sarivah Ova	19	SB	B	SB	B
4.	Intan Amelia	19	SB	B	SB	SB
5.	Fatima Azzahra	17	SB	SB	SB	SB
6.	Mardiah Anrisya	18	SB	SB	B	SB
7.	Laila Srihayati	20	SB	SB	SB	B

8.	Diani	20	B	SB	SB	SB
9.	Qeissa Hudiev	20	SB	B	SB	B
10. a	Putri Aisyah	20	SB	SB	SB	SB
11. r i	Baiti Azzahra	19	SB	SB	SB	B
12. h	Lisya Azzahra	19	SB	SB	B	SB

Berdasarkan hasil uji kelayakan di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa target audiens yang melihat *Artbook* karakter tokoh visual novel *Dark Night* menyukai dan memiliki ketertarikan terhadap visual dari karakter tokoh dan mengetahui budaya-budaya Indonesia pada masing-masing karakter tokoh.

F. Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan dalam perancangan ini yaitu : menghasilkan karakter tokoh visual novel *Dark Night* yang memiliki *visual development* dan karakteristik yang sesuai dengan budaya Dayak untuk karakter tokoh *Knight*, budaya Bali untuk karakter tokoh *Demon*, dan budaya Batak untuk karakter tokoh *Priest* sehingga target audiens kemudian mengetahui serta mengenal keunikan budaya Indonesia yang ditampilkan pada masing-masing karakter tokoh tersebut.

Setelah perancangan tiga karakter tokoh yang menggunakan unsur-unsur budaya Indonesia ini, penulis berharap:

1. Penulis dapat melanjutkan perancangan karakter tokoh ini untuk menjadi sebuah karya visual novel *Dark Night* yang utuh.
2. Audiens tidak hanya menikmati visual novel namun juga dapat mengetahui dan mengenal beberapa dari sekian banyak keunikan budaya Indonesia yang ada seperti budaya Dayak, Bali dan Batak melalui karakter tokoh utama didalamnya yaitu *Knight*, *Demon* serta *Priest*.
3. Menumbuhkan rasa cinta audiens terhadap budaya-budaya Indonesia.

Daftar Rujukan

- Estidianti, Brigitta Rena. & Lakoro, Rahmatsyam. 2014. *Perancangan Karakter Game Novel “Tikta Kavya” dengan Konsep Visual Bishonen*. Surabaya: Institut Teknologi Sepuluh Nopember.
- MUHAMMAD YAZID, H. A., Dini Faisal, S. D., & Ds, M. (2018). Perancangan desain karakter urang bunian dalam budaya Minangkabau melalui media art book. *DEKAVE: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 7(2).
- Hadi, M. S., Syafwan, M. S., Heldi, I. D., & Si, M. (2018). PERANCANGAN MEDIA BUKU POP-UP CERITA RAKYAT RAMBUN PAMENAN SUMATERA BARAT. *DEKAVE: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 7(2).