

# PERANCANGAN VISUAL NOVEL *KLENTING KUNING* DALAM CERITA RAKYAT *ANDE-ANDE LUMUT* SEBAGAI PENGUAT INFORMASI VERBAL

Frida Aisyah Nurcahyani, Muhammad Nurwiseso Wibisono \*

Seni dan Desain, Fakultas Sastra, Universitas Negeri Malang

Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

\*Corresponding author, email: wibisono.fs@um.ac.id

doi: 10.17977/um064v5i52025p602-623

## Kata kunci

Hindu-Buddha  
Visual novel  
Cerita rakyat  
*Basic Design Procedure*  
itch.io

## Abstrak

Cerita rakyat merupakan warisan budaya Indonesia yang sarat nilai moral, namun minat generasi muda terhadapnya semakin menurun akibat perkembangan teknologi dan globalisasi. Untuk menjaga keberlanjutannya, dibutuhkan inovasi, salah satunya melalui adaptasi cerita *Ande-Ande Lumut* dalam format *visual novel* yang mengangkat pesan moral dan nilai feminisme. *Visual novel* dipilih karena mampu menyajikan narasi interaktif dengan visual menarik. Perancangan menggunakan model *Basic Design Procedure* oleh Bruce Archer yang mencakup enam tahap: pemrograman, pengumpulan data, analisis, sintesis, pengembangan, dan komunikasi. Data diperoleh melalui studi pustaka, observasi, dan kuesioner, lalu dianalisis secara kualitatif dengan pendekatan analisis wacana dalam empat kategori: cerita rakyat, busana, lingkungan, dan *visual novel*. Sintesis menghasilkan rangkuman elemen-elemen penting dari cerita *Ande-Ande Lumut*, termasuk busana dan latar era Hindu-Buddha serta gaya visual bertema romantis. Tahap pengembangan mencakup pembuatan narasi, desain karakter, latar, ilustrasi adegan, tipografi, ilustrasi promosi, dan efek suara. Produk akhir berupa *visual novel* bergaya anime untuk Windows dengan tiga cabang cerita, disertai media promosi seperti laman itch.io, unggahan Instagram, x-banner, poster, buku visual, serta suvenir pendukung. Uji coba kepada 10 responden menunjukkan mayoritas menyetujui kesesuaian konten dan format media yang dikembangkan.

## 1. Pendahuluan

Cerita rakyat merupakan bagian penting dari warisan budaya Indonesia yang memiliki keberagaman dan keunikan dalam menyampaikan nilai-nilai moral dan pembentukan karakter. Sebagai karya yang diwariskan secara lisan dari generasi ke generasi, cerita rakyat telah terbukti efektif dalam menyampaikan pesan kehidupan secara kontekstual dan menyentuh. Di tengah arus globalisasi dan dominasi budaya populer asing, cerita rakyat tetap menyimpan potensi besar untuk dikembangkan dalam bentuk yang lebih relevan dan menarik bagi generasi muda. Salah satu cara strategis untuk mempertahankan eksistensinya adalah melalui pengemasan ulang ke dalam media kontemporer. Menurut Suyatno, seorang akademisi yang menaruh perhatian pada pendidikan karakter dan pengembangan imajinasi anak Indonesia, dongeng dan cerita rakyat perlu terus dihidupkan melalui berbagai bentuk kesenian karena berperan penting dalam membangun daya imajinatif dan inovatif generasi muda (Saputra, 2023). Oleh karena itu, pengintegrasian cerita rakyat ke dalam format digital seperti *visual novel* menjadi langkah kreatif dalam menjembatani nilai-nilai tradisional dengan selera dan kebiasaan literasi digital generasi saat ini.

Namun, menurut Putri et al. (2024), cerita rakyat Indonesia kini terancam dilupakan oleh generasi muda akibat pengaruh budaya global dan kemajuan teknologi. Tanpa upaya pelestarian yang adaptif, generasi mendatang dikhawatirkan kehilangan keterhubungan dengan akar budayanya. Salah satu bentuk adaptasi kreatif yang potensial adalah melalui cerita *Ande-Ande Lumut*, bagian dari sastra klasik *Cerita Panji*, yang memuat tema percintaan dengan alur bertemu–berpisah–bertemu kembali (Darmosoetopo, 2014). Karakter Raden Galuh dalam cerita ini digambarkan memiliki nilai-nilai feminisme seperti kemandirian dan keberanian, yang melawan stereotip perempuan dalam budaya patriarki Jawa kuno (Sungkowati, 2021; Sugiarti, 2021).

Penelitian terdahulu mendukung relevansi adaptasi cerita rakyat ke dalam media visual modern. Abdillah dan Marsudi (2023) merancang *e-artbook Ande-Ande Lumut* sebagai dasar pengembangan animasi, menunjukkan bahwa visualisasi ulang cerita klasik mampu menghidupkan kembali minat masyarakat terhadap narasi tradisional. Alwinata (2023) juga menunjukkan bahwa artbook berbasis cerita legenda efektif sebagai media perancangan *concept art* dan penguatan karakter lokal. Dalam konteks pendidikan karakter, Febriyanti et al. (2021) merancang buku cerita bergambar untuk anak sebagai media internalisasi nilai moral melalui ilustrasi dan narasi yang komunikatif.

Mengadaptasi cerita *Ande-Ande Lumut* ke dalam bentuk *visual novel* menjadi strategi modern untuk melestarikan budaya dan menyampaikan pesan moral secara menarik. Visual novel adalah permainan berbasis teks yang menggabungkan narasi interaktif, desain karakter, dan ilustrasi visual yang kuat (Pratama et al., 2017). Dharmawisesa et al. (2024) menunjukkan bahwa *visual novel* dapat menyampaikan narasi kompleks melalui pilihan cabang cerita yang interaktif. Hanrik dan Supandi (2023) menekankan bahwa pemilihan genre dan pengembangan narasi berpengaruh besar terhadap keterlibatan emosional pemain, khususnya dalam tema percintaan.

Dalam konteks ini, perancangan *visual novel "Klenting Kuning"* bertujuan tidak hanya sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai sarana edukatif dan pelestarian budaya. Penelitian ini penting untuk menjawab tantangan regenerasi minat terhadap cerita rakyat sekaligus menawarkan pendekatan inovatif dalam menyampaikan nilai budaya melalui media digital yang relevan dengan zaman. Pemanfaatan media *visual novel* juga dapat menjadi solusi strategis dalam penguatan informasi verbal dengan pendekatan visual dan naratif yang terintegrasi.

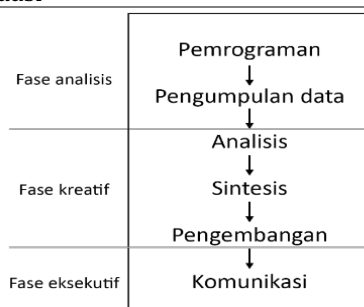
## 2. Metode

Metode perancangan visual novel *Klenting Kuning* mengacu pada metode *Basic Design Procedure* yang dikembangkan oleh Bruce Archer (Dubberly, 2004). Prosedur ini terbagi dalam enam tahapan utama yang disesuaikan dengan kebutuhan proses perancangan. Tahap pertama adalah *pemrograman*, yaitu tahap persiapan yang mencakup perumusan masalah, penetapan tujuan, serta penentuan batasan desain. Tahap kedua adalah *pengumpulan data*, yang dilakukan untuk memperoleh informasi pendukung melalui studi pustaka, observasi lapangan, dan penyebaran kuesioner. Tahap ketiga adalah *analisis*, yakni pengkajian data yang diperoleh dengan menggunakan metode analisis wacana untuk mengidentifikasi pola dan makna kontekstual. Tahap keempat, *sintesis*, merupakan tahap perumusan ulang atau rangkuman dari hasil analisis data yang telah dilakukan. Tahap kelima adalah *pengembangan*, yang mencakup proses desain aset visual, mulai dari konsep awal hingga menghasilkan rancangan akhir. Terakhir, tahap *komunikasi* dilakukan dengan menyampaikan hasil desain kepada audiens atau pengguna akhir untuk memperoleh umpan balik sebagai dasar evaluasi dan penyempurnaan desain. Metode ini bersifat iteratif, memungkinkan

perancang untuk merevisi desain berdasarkan temuan dan respons pengguna (Dubberly, 2004; Cross, 2006).

**Tabel 1. Tahapan *Basic Design Procedure* oleh Bruce Archer**

No	Tahapan	Deskripsi
1	Pemrograman	Merumuskan masalah, menetapkan tujuan, dan menentukan batasan desain
2	Pengumpulan Data	Mengumpulkan informasi melalui studi pustaka, observasi, dan kuesioner
3	Analisis	Mengkaji data menggunakan metode analisis wacana
4	Sintesis	Merangkum dan mengonstruksi ulang data hasil analisis
5	Pengembangan	Mendesain aset visual dari konsep awal hingga desain final
6	Komunikasi	Menyampaikan hasil desain untuk memperoleh umpan balik dan evaluasi



**Gambar 1. Model perancangan desain Bruce Archer**

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### 3.1. Pemrograman Pengumpulan Data

Pemrograman adalah tahap awal dalam proses perancangan desain yang bertujuan untuk mengidentifikasi kaitan isu cerita rakyat *Ande-Ande Lumut* serta pemanfaatannya dengan menggunakan media visual novel. Rumusan masalah ditentukan melalui pertanyaan “bagaimana merancang visual novel ‘*Klenting Kuning*’ dengan mengadaptasi cerita rakyat *Ande-Ande Lumut* sebagai upaya kreatif mengenalkan dan melestarikan cerita rakyat Indonesia kepada generasi muda menggunakan metode desain Bruce Archer?”

Tujuan menciptakan visual novel “*Klenting Kuning*” yang mengadaptasi *Ande-Ande Lumut* adalah untuk audiens remaja dan dewasa muda sebagai bentuk mengenalkan dan melestarikan cerita rakyat Indonesia. Batasan dari perancangan ini disusun melalui target audiens, jenis media, dan teknologi yang digunakan yang dipaparkan dalam tabel berikut:

**Tabel 2. Batasan perancangan**

No.	Batasan	Uraian
1.	Target audiens:	Primer Sekunder
	Demografi	Usia: 12-25 tahun (remaja) Jenis kelamin: perempuan Pendidikan: pelajar, mahasiswa
	Geografis	Usia: 25 tahun ke atas (dewasa) Jenis kelamin: laki-laki Pendidikan: profesional muda
	Psikografi	Lokasi: lingkungan akademik Universitas Negeri Malang Indonesia
		Minat: suka dengan cerita rakyat <i>Ande-Ande Lumut</i> , menyukai kultur anime, penggemar visual novel
		Minat: suka dengan sastra Indonesia, penggemar <i>game</i> berbasis naratif
		Gaya hidup: aktif bermain <i>game</i> lokal
		Gaya hidup: aktif bermain <i>game</i>

No.	Batasan	Uraian
	Perilaku	Kebiasaan: sering bermain visual novel, biasa menggunakan perangkat <i>Windows</i> untuk bermain <i>game</i>
		Kebiasaan: pernah bermain <i>game</i> naratif, menggunakan perangkat <i>Windows</i> dalam keseharian
2.	Media:	Primer
	Utama	Aplikasi: Visual novel <i>Klenting Kuning</i> Perangkat: <i>Windows</i>
	Pendukung	Laman <i>itch.io</i> untuk mengunduh Pos Instagram untuk promosi <i>Merchandise</i> kolektif: poster, buku visual, stiker, gantungan kunci, pin, <i>standing acrylic, mouse pad, dan polaroid</i>
3.	Teknologi:	Clip Studio Paint untuk membuat ilustrasi Ren'Py untuk memprogram aplikasi visual novel

### 3.2. Pengumpulan data

Pengumpulan data dalam perancangan ini menggunakan pendekatan kualitatif semi-kuantitatif untuk memperoleh informasi yang relevan dengan topik visual novel *Ande-Ande Lumut*. Tujuan utama metode ini adalah memahami konteks cerita rakyat *Ande-Ande Lumut* serta bagaimana cerita tersebut dapat diadaptasi ke dalam bentuk visual novel. Data untuk tahap analisis diperoleh melalui studi pustaka dan observasi, sedangkan data untuk evaluasi pada tahap komunikasi dikumpulkan dengan menggunakan kuesioner.

Analisis data difokuskan pada empat aspek utama, yaitu: pertama, cerita rakyat *Ande-Ande Lumut* yang dikaji dengan membandingkan tiga versi berbeda, yakni karya sastrawan Arti Purbani (1976), hasil penelitian arkeolog Riboet Darmosoetopo (2014), dan animasi interaktif RIRI Cerita Anak (2019). Kedua, gaya busana masa kerajaan Hindu-Buddha yang dipelajari melalui interpretasi gambaran tokoh pria dan wanita pada relief candi oleh Sulaiman (2016). Ketiga, lingkungan atau suasana latar masa Kerajaan Kahuripan yang diobservasi melalui film *Badai Laut Selatan* (1991) dan *Angling Dharma* (2000). Keempat, struktur visual novel yang dikaji melalui observasi tiga judul visual novel bertema dongeng, yaitu *Ozmafia!!* (2016), *Cinderella Phenomenon* (2017), dan *Taisho x Alice* (2019).

**Tabel 3. Empat Aspek Analisis Data**

Aspek Analisis	Sumber/Data Referensi	Fokus Analisis
Cerita Rakyat	Arti Purbani (1976), Darmosoetopo (2014), RIRI Cerita Anak (2019)	Perbandingan tiga versi cerita <i>Ande-Ande Lumut</i>
Gaya Busana	Sulaiman (2016)	Interpretasi gaya busana pria dan wanita di relief candi Hindu-Buddha
Lingkungan (Environment)	Film <i>Badai Laut Selatan</i> (1991), <i>Angling Dharma</i> (2000)	Observasi suasana latar Kerajaan Kahuripan
Struktur Visual Novel	Visual novel <i>Ozmafia!!</i> (2016), <i>Cinderella Phenomenon</i> (2017), <i>Taisho x Alice</i> (2019)	Struktur dan elemen visual novel bertema dongeng

### 3.3. Analisis

Analisis merupakan proses penguraian suatu pokok atau objek studi guna memperoleh pengertian dan pemahaman secara menyeluruh. Dalam perancangan ini, metode yang digunakan adalah *discourse analysis* atau analisis wacana, yang fokus pada kajian sumber data dari sudut pandang pragmatik dan semantik untuk menangkap makna dan esensi utama dari konteks yang dibahas. Dengan kata lain, analisis wacana tidak hanya memeriksa teks secara literal, tetapi juga bagaimana makna tersebut diproduksi dan dipahami dalam konteks sosial dan budaya tertentu. Menurut Mahmud (2017), metode analisis wacana dalam studi kesastraan

mencakup seluruh jenis karya sastra, baik yang berbasis teks tertulis maupun pertunjukan, yang dapat diinterpretasikan melalui aspek kebahasaan dan konteks komunikatifnya. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk memahami pesan tersirat, nilai budaya, dan dinamika komunikasi dalam karya sastra, sehingga hasil analisis dapat menjadi dasar yang kuat dalam proses perancangan visual novel ini.

### 3.3.1. *Ande-Ande Lumut*

Pengolahan data verbal dilakukan terhadap tiga versi cerita rakyat *Ande-Ande Lumut* untuk mengidentifikasi kesamaan dan perbedaan dalam struktur konteks, seperti tema, plot, penokohan, alur, dan pesan moral yang menjadi kekhasan cerita tersebut. Setiap versi cerita disimak secara intensif kemudian dirangkum sebagai bahan penyusunan wacana. Berikut adalah tabel ringkasan singkat dari tiga versi *Ande-Ande Lumut*:

**Tabel 4. Perbandingan Versi Cerita Rakyat *Ande-Ande Lumut***

Aspek	Versi Arti Purbani (1976)	Versi Riboet Darmosoetopo (2014)	Versi RIRI Cerita Anak Interaktif (2019)
Latar Cerita	Dewi Candrakirana mencari suaminya yang hilang setelah berselisih dengan Raja.	Desa Dadapan, Mbok Rondo dan putranya <i>Ande-Ande Lumut</i> yang populer di desa.	Perjodohan kerajaan antara Panji Asmarabangun dan Dewi Sekartaji, kemudian perang dan pengasingan.
Tokoh Utama Wanita	Dewi Candrakirana yang bekerja sebagai pembantu dan bernama <i>Klenting Kuning</i> .	<i>Klenting Kuning</i> , putri bungsu yang diperlakukan buruk oleh kakaknya.	Dewi Sekartaji yang melarikan diri ke desa dan diberi nama <i>Klenting Kuning</i> .
Tokoh Utama Pria	<i>Ande-Ande Lumut</i> , yang sebenarnya suaminya, Raden Panji Kudawang Pati.	<i>Ande-Ande Lumut</i> , putra Mbok Rondo yang tampan dan berbudi baik.	Panji Asmarabangun yang menyamar sebagai <i>Ande-Ande Lumut</i> untuk mengadakan sayembara mencari istri.
Plot Cerita	<i>Klenting Kuning</i> mendapat bantuan Garuda Ajaib, menghadapi raksasa Yuyu Kangkang, dan bertemu <i>Ande-Ande Lumut</i> , suaminya.	<i>Klenting Kuning</i> dipakaikan baju buruk dan bau oleh saudari, menolak mencium Yuyu Kangkang, dan diterima <i>Ande-Ande Lumut</i> .	<i>Klenting Kuning</i> ikut sayembara, menolak ciuman Yuyu Kangkang dengan pecut ajaib, dan akhirnya dipilih oleh <i>Ande-Ande Lumut</i> yang ternyata adalah Panji.
Konflik Utama	Ujian kesetiaan dan keberanian menghadapi raksasa dan lamaran Garuda Ajaib.	Perlakuan buruk saudari dan ujian fisik (pakaian buruk dan bau busuk), serta menolak ciuman Yuyu Kangkang.	Perang memisahkan pasangan, penyamaran Panji, ujian ciuman Yuyu Kangkang, dan sayembara pemilihan istri.
Pesan Moral	Kesetiaan, keteguhan hati, keberanian menghadapi rintangan.	Kejujuran, ketulusan hati, dan keberanian dalam menghadapi cobaan sosial.	Kesabaran, keberanian, dan pentingnya kepercayaan diri serta identitas sejati.
Unsur Khusus	Ujian lamaran Garuda Ajaib sebagai bagian dari ujian Batara Narada.	Simbolisme pakaian dan bau busuk sebagai rintangan sosial dan ujian karakter.	Latar belakang perang dan penyamaran Panji sebagai <i>Ande-Ande Lumut</i> untuk mencari istri melalui sayembara.

Tabel di atas menyajikan perbandingan tiga versi cerita rakyat *Ande-Ande Lumut* dari sumber yang berbeda. Analisis difokuskan pada aspek tema, alur cerita, penokohan, dan pesan moral yang terkandung dalam tiap versi. Dengan melihat persamaan dan perbedaan tersebut, dapat dipahami bagaimana cerita *Ande-Ande Lumut* dikembangkan dan disesuaikan dalam

konteks budaya dan media yang berbeda, sekaligus mempertahankan nilai-nilai tradisional yang terkandung di dalamnya.

### 3.3.2. Gaya Busana

Penggambaran gaya busana sebagai referensi dalam proses perancangan karakter pada penelitian ini dilakukan dengan memperhatikan bentuk visual dari relief-relief peninggalan Kerajaan Jawa kuno. Pemilihan gaya busana bertujuan menciptakan keselarasan dengan latar waktu masa lampau yang menjadi konteks cerita *Ande-Ande Lumut*. Menurut Sulaiman (2016), tokoh-tokoh pada relief Candi Penataran menggambarkan perbedaan kelas sosial melalui pakaian yang dikenakan. Pria dengan busana mewah dan banyak aksesoris melambangkan status sosial tinggi, seperti maharaja atau dewa, sedangkan pakaian yang sederhana dengan sedikit aksesoris menunjukkan kelas sosial yang lebih rendah hingga rakyat biasa. Begitu pula pada wanita, pakaian berlapis dengan aksesoris melimpah menandakan status tinggi, seperti putri kerajaan, sementara busana yang lebih sederhana dengan aksesoris minimal merepresentasikan peran dayang-dayang kerajaan, pendeta, hingga rakyat biasa.



Gambar 2. Interpretasi Busana dalam Relief Candi oleh Sulaiman (2016)

### 3.3.3. Environment

*Environment* atau suasana kerajaan yang digunakan sebagai referensi untuk mendesain latar belakang cerita dalam perancangan ini dilakukan dengan melakukan observasi visual pada film *Badai Laut Selatan* dan *Angling Dharma*.



Gambar 3. Visual Badai Laut Selatan



Gambar 4. Visual Angling Dharma

Pemilihan 2 sinema tersebut dengan mempertimbangkan penggambaran latar masa Kerajaan Jawa Kuno yang dapat mendukung suasana dalam cerita *Ande-Ande Lumut*. Perhatian observasi visual dalam film yang dipilih adalah dari gambaran istana keratonan, desa penduduk, dan suasana alam.

**Tabel 5. Deskripsi Suasana Latar Film *Badai Laut Selatan* dan *Angling Dharma***

No.	Jenis	<i>Badai Laut Selatan</i>	<i>Angling Dharma</i> (Ep.1-8)
1	Istana keratonan	Suasana keratonan menggunakan pagar berbentuk candi mengelilingi istana, Di dalamnya terdapat pendapa besar, sebuah bangunan terbuka dengan tiang-tiang kayu, atap tinggi dan lantai kayu yang digunakan untuk pertemuan kerajaan.	Digambarkan sebagai kompleks megah dengan pagar-pegar berbentuk candi. Suasana keratonan memiliki banyak bangunan joglo, pendapa, kolam mandi.
2	Desa penduduk	Digambarkan sebagai tempat yang dihuni oleh rakyat biasa di luar kerajaan. Suasana desa memiliki pasar pada lahan luas dengan penjual yang beratap kayu sederhana. Rumah-rumah penduduk menggunakan gubuk dari bahan bambu, atap daun rumbia, berlantai tanah, bagian dalam memiliki satu ruangan dengan sekat sederhana yang memiliki dipan bambu dan dapur bertungku.	Tempat di luar kerajaan yang dihuni oleh rakyat biasa. Desa-desa digambarkan dengan rumah-rumah kayu beratap rumbia yang dekat dengan lahan persawahan yang luas.
3	Alam	Digambarkan dari tempat-tempat alami yang luas dengan suasana yang berdekatan dengan istana ataupun desa penduduk. Alam-alam dalam film berada di pantai, hutan, goa dan sungai.	Adegan-adegan ditunjukkan terjadi pada beberapa tempat alam luas seperti goa, hutan, sungai yang memberikan suasana alami dari kerajaan.

### 3.3.4. Visual Novel

Observasi terhadap visual novel dengan tema dongeng dipilih sebagai acuan untuk mendukung proses pengembangan desain pada perancangan visual novel ini. Pengkajian difokuskan pada tiga judul visual novel, yaitu *Ozmafia!!*, *Cinderella Phenomenon*, dan *Taisho x Alice*. Fokus analisis meliputi aspek tampilan antarmuka, gaya ilustrasi, serta pilihan *tone* warna yang berpengaruh signifikan terhadap kesan psikologis pembaca saat menyimak cerita. Pengumpulan data dilakukan dengan cara menangkap (*capture*) tampilan visual novel pada beberapa momen penting, seperti bagian menu utama (*main menu*), presentasi narasi, layar pilihan (*decision points*), serta adegan-adegan khusus yang memperlihatkan interaksi visual dan emosional karakter. Berikut tabel ringkasan hasil observasi aspek desain dari tiga visual novel bertema dongeng:

**Tabel 6. Perbandingan Aspek Desain**

Aspek	<i>Ozmafia!!</i>	<i>Cinderella Phenomenon</i>	<i>Taisho x Alice</i>
Tampilan Antarmuka	Elegan dengan ornamen klasik, nuansa gelap dan misterius	Bersih dan cerah, desain minimalis dengan aksen warna pastel	Kombinasi nuansa vintage dan modern dengan elemen dekoratif khas era Taisho
Gaya Ilustrasi	Karakter bergaya anime dengan detail ekspresif, warna tajam	Ilustrasi halus, warna lembut, karakter feminin dengan garis halus	Gaya semi-realistik dengan warna kaya dan shading kompleks
Pilihan Tone Warna	Warna gelap dominan (hitam, merah marun), memberi kesan dramatis dan intens	Warna pastel cerah (biru muda, pink), menciptakan suasana ringan dan optimis	Warna hangat dengan nuansa coklat dan emas, menimbulkan kesan nostalgia dan elegan

Aspek	Ozmafia!!	Cinderella Phenomenon	Taisho x Alice
Presentasi Narasi	Narasi muncul dalam kotak dialog dengan latar transparan	Narasi terintegrasi dengan latar belakang penuh warna	Narasi bergaya klasik dengan font kaligrafi dan latar artistik
Layar Pilihan	Pilihan ditandai dengan tombol jelas dan responsif	Pilihan mudah dikenali dengan warna kontras lembut	Pilihan berornamen dengan efek visual menarik
Adegan Khusus	Animasi sederhana dan efek suara dramatis	Ilustrasi CG khusus dengan efek cahaya lembut	Adegan CG berkualitas tinggi dengan detail latar rumit dan efek visual

Tabel di atas merangkum hasil observasi dari tiga visual novel bertema dongeng yang menjadi referensi dalam perancangan visual novel. Aspek yang dianalisis meliputi tampilan antarmuka, gaya ilustrasi, pilihan tone warna, presentasi narasi, layar pilihan, serta adegan khusus yang memberikan pengalaman visual dan emosional bagi pemain. Dari tabel ini dapat diketahui karakteristik desain masing-masing judul yang dapat menjadi inspirasi dalam pengembangan visual novel yang sedang dirancang.

### 3.4. Sintesis

Sintesis dari perancangan ini berisi rangkuman yang menjadi wacana dari setiap bahasan yang telah dianalisis sebelumnya. Berikut ini adalah paparan sintesis yang didapatkan:

#### 3.4.1. *Ande-Ande Lumut*

Dari tiga versi cerita rakyat *Ande-Ande Lumut* yang telah diringkas, ditemukan perbedaan dalam penamaan tokoh seperti pangeran, putri, serta saudari *Klenting Kuning*, juga jenis makhluk yang membantu tokoh putri, yaitu Garuda atau Bangau. Meskipun terdapat variasi tersebut, cerita ini memiliki kesamaan pada beberapa unsur utama. Pertama, tema cerita yang mengangkat kisah romantis, fantasi, dan petualangan. Kedua, plot yang berpusat pada siklus pertemuan, perpisahan, dan pertemuan kembali antara tokoh pangeran dan putri. Ketiga, latar cerita yang mencakup waktu pada masa Kerajaan Jenggala dan Kediri, serta tempat seperti Kerajaan Kahuripan, istana kerajaan, pedesaan, rumah *Klenting Kuning*, sungai, dan rumah *Ande-Ande Lumut*. Keempat, penokohan yang terbagi dalam tiga kategori, yakni protagonis, antagonis, dan tritagonis.

Tokoh protagonis dalam cerita ini adalah Dewi Candrakirana (atau Dewi Sekartaji / *Klenting Kuning*), seorang putri dari Kerajaan Kediri yang dikenal sangat cantik, baik hati, lemah lembut, serta setia kepada suaminya. Ia digambarkan sebagai sosok yang tabah dan sabar menghadapi berbagai cobaan. Pangeran Panji Kudawang Pati (Panji Asmarabanun / *Ande-Ande Lumut*) merupakan tokoh protagonis pria yang karismatik, teguh pendirian, dan setia kepada istrinya. Sementara antagonis terdiri dari tiga saudari tiri *Klenting Kuning*, yaitu Klenting Abang, Klenting Ijo, Klenting Ungu, atau Klenting Biru, yang memperlakukan *Klenting Kuning* dengan kejam demi merebut hati *Ande-Ande Lumut*. Selain itu, ada Yuyu Kangkang, seekor kepiting raksasa yang menghadang di sungai dan meminta ciuman sebagai syarat menyeberang. Tokoh tritagonis meliputi Mbok Rondo atau ibu para *Klenting* yang memberikan tempat tinggal kepada *Klenting Kuning*, Mbok Rondo atau ibu tiri *Ande-Ande Lumut*, serta makhluk misterius Garuda atau Bangau yang membantu *Klenting Kuning* dengan memberikan senjata pusaka atau pecut untuk menghadapi rintangan dan menemukan *Ande-Ande Lumut*.

#### 3.4.2. Gaya Busana

Berdasarkan data yang telah dikaji sebelumnya, penggambaran visual gaya busana dalam cerita *Ande-Ande Lumut* dapat dibagi menjadi dua kategori utama, yaitu pakaian bangsawan dan

pakaian rakyat biasa. Pertama, pakaian bangsawan ditandai dengan busana yang mewah dan meriah, lengkap dengan berbagai aksesoris seperti mahkota, anting-anting, kalung, kelat bahu, tali kasta, gelang tangan, dan gelang kaki. Perbedaan gaya antara pria dan wanita bangsawan cukup jelas terlihat dari jenis kain dan cara pemakaiannya. Pria bangsawan biasanya mengenakan dodot, yaitu kain panjang yang dililitkan di sekitar pinggang hingga ke bawah lutut, yang sering dipadukan dengan udeng—kain yang diikat di kepala sebagai penutup kepala atau hiasan. Sementara itu, wanita bangsawan mengenakan kemben, yaitu kain yang membalut tubuh bagian atas dari dada hingga pinggang, sering dilengkapi dengan selendang atau sampur sebagai pelengkap. Gaya rambut wanita bangsawan biasanya dibiarkan terbuka, digera, atau disanggul dengan rapi, tanpa penutup kepala.

Kedua, pakaian rakyat biasa lebih sederhana dengan lapisan kain yang lebih sedikit dan desain yang lebih praktis. Pria rakyat biasa umumnya hanya melilitkan kain di pinggang yang diikat dengan sabuk atau ikat pinggang, dan ujung kain menggantung di bagian depan badan. Untuk wanita, kain yang digunakan panjang hingga pergelangan kaki dan biasanya memiliki wiru (kerutan atau lipatan kain) dengan salah satu sudut kain yang disampirkan pada lengan atas atau bahu sebagai ciri khas. Baik pria maupun wanita rakyat biasa menggunakan tata rambut yang lebih sederhana, biasanya digelung di belakang kepala. Pria seringkali menambahkan ikat kepala berupa kain untuk menutupi kepala sebagai perlindungan dari panas atau debu.

Penggambaran gaya busana ini tidak hanya memperkuat karakterisasi sosial dalam cerita, tetapi juga mencerminkan realitas visual dan budaya yang tercermin dari peninggalan relief candi serta sumber sejarah Kerajaan Jawa kuno. Hal ini sangat penting sebagai acuan dalam proses desain karakter agar tercipta keselarasan antara visual dengan latar sejarah yang diangkat dalam cerita *Ande-Ande Lumut*.

### **3.4.3. Environment**

Penggambaran *environment* dalam cerita rakyat *Ande-Ande Lumut* sangat penting untuk menciptakan suasana yang autentik dan mendukung alur cerita. Latar tempat yang dipilih mengacu pada zaman kerajaan kuno, yang ditandai dengan kehadiran arsitektur khas Jawa kuno seperti bangunan candi dan pendapa sebagai simbol pusat kekuasaan keraton. Pendapa, yang merupakan ruang terbuka berteras dengan atap tinggi, sering digunakan sebagai tempat berkumpul dan upacara kerajaan, sehingga menjadi elemen utama yang mencerminkan kehidupan kerajaan dalam cerita.

Selain itu, lingkungan desa digambarkan dengan rumah-rumah tradisional berbentuk gubuk sederhana yang beratapkan rumbia, menunjukkan kehidupan masyarakat biasa yang dekat dengan alam dan tradisi. Gubuk dengan atap rumbia tidak hanya menonjolkan kesan keaslian dan kesederhanaan, tetapi juga menguatkan nuansa rural yang natural dan damai.

Kondisi alam sekitar sangat diperhatikan untuk menonjolkan keasrian dan keindahan lingkungan, dengan gambaran pepohonan lebat, sungai yang jernih, serta hamparan sawah dan ladang yang menghijau. Elemen-elemen alam ini tidak hanya memperkaya visualisasi latar, tetapi juga menambah dimensi magis dan romantis yang melekat pada cerita rakyat. Penggambaran lingkungan seperti ini berfungsi sebagai media yang menghubungkan pembaca atau penonton dengan dunia dongeng yang kaya budaya dan nilai-nilai tradisional, sekaligus mendukung karakterisasi dan jalannya cerita secara lebih mendalam.

### 3.4.4. Visual Novel

Dari hasil pengamatan terhadap beberapa visual novel yang telah dipaparkan sebelumnya, ditemukan bahwa ketiganya menggunakan susunan tampilan *in-game* yang serupa dengan mengadopsi model presentasi ADV (*Adventure Visual Novel*). Model ADV ini menampilkan narasi dan dialog secara berurutan melalui jendela box yang biasanya terletak di bagian bawah layar, memungkinkan pemain untuk lebih fokus pada alur cerita dan ekspresi karakter (Kretzschmar & Raffel, 2023). Interaktivitas dalam visual novel ini dicapai melalui pilihan ganda yang memungkinkan pemain menentukan jalannya cerita sesuai keputusan mereka, sehingga memberikan pengalaman yang lebih personal dan impresif.

Secara visual, ketiga visual novel tersebut menggunakan gaya seni anime yang khas dengan ilustrasi karakter yang detail dan ekspresif. Ilustrasi penuh biasanya digunakan pada adegan-adegan utama atau klimaks cerita untuk memberikan dampak emosional yang kuat, sementara siluet atau *lineart* digunakan pada adegan dengan narasi pendek atau transisi, menjaga fokus pada dialog dan pergerakan cerita. Pemilihan *tone* warna pada visual novel ini juga sangat berperan dalam membangun suasana cerita; *tone palette* terang dan pucat digunakan untuk menciptakan kesan lembut dan romantis yang sesuai dengan tema dongeng atau kisah cinta, sedangkan *tone palette* gelap dipilih untuk menghadirkan nuansa yang lebih serius atau dramatis, memperkuat atmosfer cerita yang berat atau misterius.

Penggunaan elemen-elemen visual dan interaktif tersebut tidak hanya memperkaya pengalaman naratif, tetapi juga membantu menghubungkan pemain secara emosional dengan karakter dan dunia cerita, sehingga menjadikan visual novel sebagai media yang efektif untuk menyampaikan kisah dengan kedalaman emosional dan estetika yang kuat.

### 3.5. Pengembangan

Pengembangan desain dalam perancangan visual novel ini dilakukan dalam beberapa tahap yang terdiri dari penulisan cerita, penentuan alur dalam media, desain aset karakter, *background*, ilustrasi *events*, pemilihan tipografi, *promotional art* dan latar musik.

#### 3.5.1. Cerita

Penulisan narasi mengadaptasi metode snowflake oleh Ingermanson (2014) yang dimulai dari penentuan konsep cerita, dilanjutkan dengan rancangan struktur cerita yang berisi pembagian *scene* untuk visual novel, dan menulis naskah.

##### 1) Konsep cerita

Adapun pembahasan konsep pengembangan cerita untuk keperluan narasi visual novel dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 7. Konsep Cerita Visual Novel *Klenting Kuning***

Judul	<i>Klenting Kuning</i>
Tema	Romantis, fantasi
Protagonis	Galuh Candra Kirana/ <i>Klenting Kuning</i>
Antagonis	Klenting Abang, Klenting Biru, dan Yuyu Kangkang
Tritagonis	Panji Kudawangapati/ <i>Ande-Ande Lumut</i> , Mbok Rondo, Klenting Ijo, Garuda dan Simbok Buyut.
Motivasi protagonis	Menemukan Panji Kudawangapati/ <i>Ande-Ande Lumut</i>
Premis	Kesetiaan Galuh Candrakirana dan Panji Kudawangapati mampu mempersatukan mereka kembali meski sempat terhalang cobaan yang berat.

Awal cerita	Galuh Candrakirana dan Panji Kudawangpati tinggal di istana dengan suasana yang sangat damai.
Konflik	Panji Kudawangpati menyimpan rahasia dari Galuh Candrakirana dan tiba-tiba pergi meninggalkan kerajaan Jenggala Siksaan dari Klenting Abang dan Klenting Biru Halangan dari Yuyu Kangkang yang meminta cium
Penyelesaian	Galuh Candrakirana mengembara mencari Panji Kudawangpati <i>Klenting Kuning</i> menerima bantuan dari Garuda untuk bertahan dari siksaan Melawan Yuyu Kangkang
Akhir cerita utama	Galuh Candrakirana dan Panji Kudawangpati bersatu dan kembali ke kraton Jenggala.
Akhir cerita alternatif	<i>Klenting Kuning</i> bersama <i>Ande-Ande Lumut</i> melakukan pengembaraan bersama.
Akhir cerita buruk	Galuh Candrakirana gagal menemukan jawaban dan tak dapat bertemu Panji Kudawangpati

## 2) Struktur cerita

Adapun struktur cerita yang digunakan untuk mengembangkan narasi dibagi menjadi 4 babak dan beberapa scene untuk membantu perancangan narasi visual novel. Berikut adalah tabel struktur cerita:

**Tabel 8. Struktur Cerita Visual Novel *Klenting Kuning***

Ch.	Scene	Keterangan
0	Prolog	Cerita tentang takdir Kahuripan yang dibagi Jenggala dan Kediri.
1	1.1	Candrakirana menyambut kepulangan Panji
	1.2	Panji pamit untuk melakukan pertapaan setelah mendapat titah dari raja.
	1.3	Kabar tentang Panji meninggalkan keraton sebagai protes kepada raja.
	1.4	Keputusan Candrakirana untuk mencari suaminya.
2	2.1	Perjalanan awal Candrakirana yang menjadi rakyat biasa
	2.2	Candrakirana tersesat di hutan dan dibantu oleh Garuda
	2.3	Candrakirana diterima di rumah Mbok Rondo, diangkat menjadi anak dan diberi nama <i>Klenting Kuning</i> .
	2.4	Kuning awal mengenal Klenting Abang, Biru dan Ijo.
	2.5	Kuning mencuci di sungai dan bertemu lagi dengan Garuda.
	2.6	Kuning dikenal warga Desa Dadapan dan dikagumi para pria.
	2.7	Kuning mendapatkan lamran dari pria-pria yang disukai saudari tirinya.
	2.8	Penyiksaan tiga Klenting kepada Kuning karena rasa cemburu.
	2.9	Perintah mencuci dandang gosong.
	2.10	Kuning tidak berhasil mencuci dandang hingga bersih.
	2.11	Tawaran pertolongan Garuda kepada Kuning.
3	3.1	Kabar tentang <i>Ande-Ande Lumut</i> sedang mencari istri.
	3.2	Klenting Abang, Biru dan Ijo melamar <i>Ande-Ande Lumut</i> .
	3.3	Yuyu Kangkang datang menghadang tiga Klenting dan meminta cium sebagai ganti membantu menyeberang.
	3.4	Kuning baru tiba dan dihadang oleh Yuyu Kangkang
	3.5	Pertemuan Kuning dengan tiga saudari dan <i>Ande-Ande Lumut</i>
	3.6	Penjelasan <i>Ande-Ande Lumut</i> /Panji kepada <i>Klenting Kuning</i> / Candrakirana tentang alasan meninggalkan keraton
	3.7	Panji Kudawangpati dan Galuh Candrakirana kembali ke keraton Jenggala
	3.8	(Alternatif akhir) Pengembaraan Kuning bersama <i>Ande-Ande Lumut</i>

## 3) Sinopsis

Adapun penulisan naskah untuk visual novel dikembangkan menjadi 4 babak. Berikut ini adalah sinopsis dari tiap babak cerita meliputi prolog, *chapter 1, 2, dan 3*:

### - Prolog

Di Kerajaan Kahuripan, Sang Raja Pertama yang bijaksana memerintah dengan adil. Dua putranya, ahli bela diri dan strategi, mewarisi kerajaan yang dibagi menjadi Jenggala dan Kediri.

Setelah kematian Sang Raja, perang saudara terjadi. Garuda emas raksasa menghentikan perang, mengingatkan pesan persaudaraan, dan perdamaian tercapai melalui pernikahan politik.

- *Chapter 1*

Galuh Candrakirana, seorang putri kerajaan, terbangun di pundak pengasuhnya, Nini, setelah tertidur sebentar di pendapa rumah keraton Jenggala. Dalam tidurnya, ia bermimpi tentang pertemuan pertamanya dengan suaminya, Panji Kudawangpati, di Kediri. Panji, putra mahkota Jenggala, terpesona oleh tariannya. Panji mengirim patih untuk melamarnya, membawa kedamaian dan kebahagiaan bagi dua kerajaan yang terpecah oleh perang. Sering ditinggalkan Panji untuk urusan kerajaan, Candrakirana setia menunggunya. Setelah sebulan, Candrakirana menemukan surat Panji yang mengungkapkan konflik batinnya dan memutuskan untuk mencarinya.

- *Chapter 2*

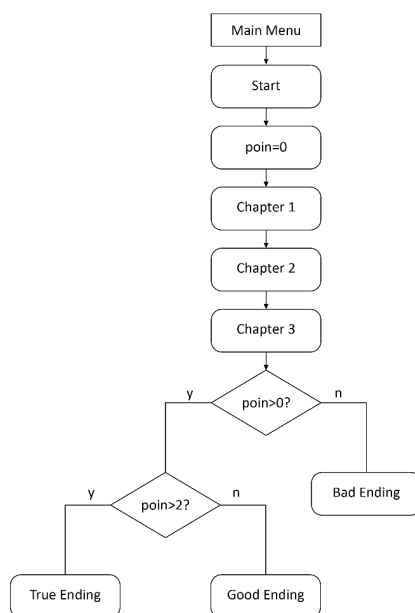
Galuh Candrakirana melakukan pengembaraan dengan menyamar sebagai rakyat biasa. Dalam perjalanannya, dia mendengar cerita tentang *Ande-Ande Lumut*, pahlawan misterius yang terkenal karena kebaikannya. Perjalanannya terhambat saat diserang oleh genderuwo, namun seekor burung berbulu emas melindunginya. Setelah pingsan, Candrakirana terbangun di rumah Mbok Rondo, wanita tua baik hati yang memiliki tiga anak perempuan: Klenting Abang, Klenting Ijo, dan Klenting Biru. Candrakirana, yang pura-pura lupa ingatan, diangkat menjadi anak dan diberi nama *Klenting Kuning*. Seiring waktu, Kuning menjalani kehidupan damai bersama keluarga barunya. Suatu hari, saat mencuci di sungai, dia bertemu burung berbulu emas yang sama bernama Garuda. Awalnya, hidup Kuning damai, tetapi kecemburuan Klenting Abang dan Biru memicu penyiksaan. Puncak siksaan terjadi saat Kuning gagal mencuci dandang gosong, Abang memukulinya hingga sekarat lalu membuangnya ke hutan. Garuda datang membantu Kuning pulih dan memberinya pusaka *sada lanang* untuk melindungi diri.

- *Chapter 3*

Di sore hari di selasar rumah, Klenting Abang, Biru, dan Ijo membicarakan nasib Kuning yang ditinggalkan di hutan. Abang menyuruh melupakan Kuning. Mbok Rondo tiba membawa kabar tentang pria tampan bernama *Ande-Ande Lumut* di desa seberang yang sedang mencari istri. Ketiga bersaudara bersemangat melamarnya. Kuning tiba-tiba pulang tanpa luka, mengejutkan semua orang di rumah. Mbok Rondo menawarkan Kuning untuk ikut melamar *Ande-Ande Lumut*. Keesokan harinya, Abang, Biru, dan Ijo tiba di sungai lebar yang dijaga Yuyu Kangkang, kepiting raksasa yang meminta ciuman sebagai imbalan jasa menyeberang sungai. Ketiganya setuju, tetapi hanya Kuning yang menolak dan menggunakan pusaka *sada lanang* untuk melawan Yuyu Kangkang. Di seberang, di sebuah gubuk, semuanya disambut oleh Mbah Buyut, ibu angkat *Ande-Ande Lumut*. Ketiga Klenting bersaudara ditolak, dan *Ande-Ande Lumut* yang ternyata adalah Panji Kudawangpati, memilih Kuning. Mereka akhirnya bersatu kembali dan berjanji tidak akan berpisah lagi.

### 3.5.2. Alur Visual Novel

Bagan alir dalam perancangan media berfungsi untuk memperjelas alur dari visual novel menuju 3 jenis akhir. Pada awal dari visual novel, pemain diposisikan dengan poin=0, lalu dilanjutkan dengan mengikuti 3 babak cerita: *Chapter 1*, *Chapter 2*, dan *Chapter 3*, yang dari masing-masing babak tersebut pemain disediakan beberapa pilihan ganda yang dapat mempengaruhi jumlah poin. Setelah melewati 3 babak, pemain yang mendapatkan poin=3 maka ditujukan pada *true ending*, poin=1 dan poin=2 maka ditujukan pada *good ending*, dan poin=0 maka ditujukan pada *bad ending*.



**Gambar 5. Bagan Alir Visual Novel *Klenting Kuning***

Adapun penjelasan dari tiap *ending* adalah sebagai berikut:

1) *True Ending*

Merujuk pada akhir cerita yang sebenarnya sesuai dengan premis utama naskah. Akhir ini menceritakan kembalinya Galuh Candrakirana dan Panji Kudawangpati ke Jenggala.

2) *Good Ending*

Merujuk pada akhir cerita alternatif yang memberikan variasi akhir bahagia dari *Klenting Kuning* dan *Ande-Ande Lumut* yang melanjutkan pengembaraan bersama.

3) *Bad Ending*

Merujuk pada akhir cerita buruk yang tidak mempertemukan *Klenting Kuning* dengan *Ande-Ande Lumut*.

**3.5.3. Desain Karakter**

Desain karakter adalah proses menciptakan karakter untuk memenuhi kebutuhan cerita yang digunakan pada berbagai media visual seperti game (Bancroft, 2006). Visualisasi tokoh dalam perancangan ini meliputi *brief* karakter untuk mendalami kesan yang ingin disampaikan, sketsa, pewarnaan menjadi desain final, dan membuat ragam ekspresi dari setiap karakter. Berikut ini adalah 9 konsep karakter sesuai kebutuhan narasi:

**Tabel 9. Konsep Karakter Visual Novel *Klenting Kuning***

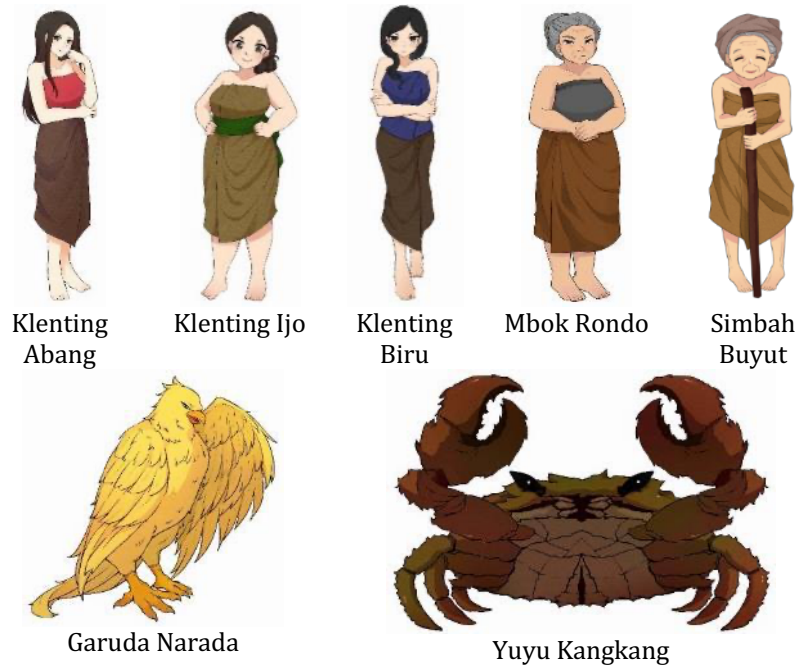
No	Karakter	Deskripsi
1	Galuh Candrakirana  <i>Klenting Kuning</i>	Putri bungsu yang cantik dan feminim. Pakaian kemben dengan atribut kerajaan. Pose visual menghadap depan tanpa gaya yang memberi kesan netral. Studi visual dari tokoh dengan mengamati representasi wanita bangsawan dalam relief candi dan patung Dewi Sekartaji di Kediri.  Alias dari Candrakirana sebagai gadis desa. Pakaian lebih sederhana tanpa perhiasan kerajaan. Menggunakan atribut warna kuning yang mewakili nama <i>Klenting Kuning</i> .
2	Panji Kudawangpati	Seorang putra mahkota yang tampan, kuat, dan karismatik. Memiliki perawakan gagah dan mengenakan penutup kepala sebagai ciri khas tokoh Panji. Digambarkan dengan raut wajah tajam, dan pose visual dengan bahu tegak yang memberi kesan berwibawa.

No	Karakter	Deskripsi
	<i>Ande-Ande Lumut</i>	Alias dari Panji sebagai pengembara. Pakaian lebih sederhana tanpa perhiasaan kerajaan. Menggunakan referensi jubah kasaya yang dikenakan biksu.
3	Mbok Rondo	Seorang janda tua yang memiliki watak tegas dan keras sebagai kesan ' <i>emak-emak cerewet</i> '. Bekerja sebagai petani. Pakaian kemben dan sewek yang diikat sederhana untuk menunjukkan kedudukan sosial yang rendah.
4	Klenting Abang	Anak sulung dari Mbok Rondo yang memiliki kepribadian manja, centil, dan suka bersolek. Digambarkan dengan pose mengibas rambut yang diurai panjang untuk memberi kesan suka menebar pesona. Menggunakan kemben dan sewek dengan atribut warna merah untuk mendukung makna ' <i>abang</i> '.
5	Klenting Ijo	Anak tengah yang supel dan ramah, kontras dengan kedua saudaranya. Pengembangan karakter dari <i>trope</i> 'teman besar komedik' sebagai peran menyegarkan untuk mencairkan suasana. Ekspresi mata lebar dan bulat sebagai kesan santai. Pakaian kemben satu lapis yang diikat dengan selendang berwarna hijau sebagai atribut warna dari makna ' <i>ijo</i> '.
6	Klenting Biru	Anak bungsu yang sangat sinis, bermulut tajam, dan tidak ramah. Digambarkan dengan wajah marah, pose menyilang dada untuk memberi kesan mengintimidasi dan tidak mau ikut campur. Pakaian kemben dan sewek yang memiliki atribut warna biru.
7	Mbah Buyut	Seorang wanita tua dermawan dan ramah yang mengangkat <i>Ande-Ande Lumut</i> menjadi anaknya. Digambarkan sebagai nenek bertubuh kecil dan membawa tongkat dengan ekspresi mata tertutup dan wajah berkerut. Pengembangan dari <i>trope</i> ' <i>friendly old lady</i> '. Pakaian kemben satu lapis dan rambut putih yang diikat rapi dengan kain.
8	Garuda Narada	Seekor burung besar ajaib berbulu emas yang hadir menemani <i>Klenting Kuning</i> di kala kesusahan. Studi visual menggunakan anatomi elang dan patung Garuda Wisnu Kencana di Taman Budaya Bali. Ekspresi mata yang tajam untuk kesan serius dan warna emas sebagai wujud kesan yang agung.
9	Yuyu Kangkang	Seekor kepiting sungai raksasa yang mesum. Studi visual menggunakan anatomi yuyu jantan dengan pengembangan rupa untuk memberikan bentuk monster yang menakutkan.

Tahap selanjutnya adalah menggambar sketsa dari setiap karakter dengan memperhatikan referensi visual yang menjadi ciri khas tokoh. Sketsa karakter dilakukan secara digital melalui aplikasi *Clip Studio Paint* hingga menjadi desain final. Setiap karakter memiliki variasi ekspresi yang untuk mendukung penggambaran perasaan tokoh dalam visual novel.



**Gambar 6. Desain Karakter Visual Novel *Klenting Kuning***



**Gambar 6. Desain Karakter Visual Novel *Klenting Kuning* (Lanjutan)**

Selanjutnya adalah membuat ragam ekspresi dari setiap karakter yang dapat mendukung suasana perasaan tokoh saat melakukan dialog. Kebutuhan ragam ekspresi dari tiap karakter berbeda-beda sesuai kebutuhan dalam narasi.



**Gambar 7. Contoh Ragam Ekspresi Karakter**

### 3.5.4. Desain *Background*

Perancangan *background* dalam visual novel ini didasarkan pada lingkungan Kerajaan Kahuripan yang mengusung gaya arsitektur Hindu-Buddha kuno, sesuai dengan analisis sebelumnya. Visualisasi latar dibuat untuk memperjelas konteks tempat dan waktu pada setiap adegan cerita. Proses desain dimulai dengan menyusun daftar latar yang diperlukan, kemudian melanjutkan dengan pembuatan sketsa, hingga mencapai tahap desain final menggunakan aplikasi *Clip Studio Paint*. *Background* yang dirancang terbagi menjadi enam jenis, yaitu: pertama, *pendapa* rumah keraton yang menjadi tempat berlangsungnya interaksi tokoh-tokoh di lingkungan Kerajaan Jenggala; kedua, gubuk desa sebagai rumah Mbok Rondo dan Mbah Buyut, yang terdiri dari bagian luar dan interior; ketiga, hutan yang menggunakan studi visual hutan jati khas Jawa Timur, berfungsi sebagai latar perjalanan tokoh di sekitar Desa Dadapan; keempat, sungai kecil yang terletak di dekat hutan, digunakan untuk adegan penting saat mencuci dandang gosong; kelima, sungai besar dengan studi visual Sungai Brantas, menjadi tempat tinggal Yuyu Kangkang yang berperan sebagai jasa penyeberangan; dan keenam, langit malam dengan bulan purnama yang melambungkan suasana sakral sesuai tradisi Jawa pada

masa lalu. Semua elemen background ini dirancang untuk memperkuat atmosfer cerita sekaligus memberikan keautentikan visual yang mendukung narasi.



Gambar 8. Desain *Background Visual Novel Klenting Kuning*

### 3.5.5. Desain Ilustrasi Events

*Events* dalam visual novel merujuk pada kejadian khusus yang umumnya diilustrasikan dalam satu gambar penuh untuk memberikan efek dramatis atau kesan yang istimewa. Berikut ini adalah pembagian *events* dalam perancangan visual novel berdasarkan urutan *scene* cerita:

Tabel 10. Daftar *Events Visual Novel Klenting Kuning*

No	Scene	Jenis	Deskripsi
1	Prolog	Siluet	Narasi kejadian sejarah Sang Raja Pertama saat membagi Kahuripan menjadi Jenggala dan Kediri.
2	1.1	Warna	Kejadian saat Panji baru pulang dari misi dan sedang bercakap dengan Candrakirana di bawah pendapa
3	2.1	Siluet	Narasi kejadian awal pengembaraan Candrakirana untuk mencari suaminya.
4	2.9	Warna	Kejadian penganiayaan saudari tiri <i>Klenting Kuning</i> .
5	2.12	Warna	Kejadian Garuda menunjukkan wujud aslinya untuk melakukan janji menjadi penjaga Candrakirana.
6	3.7	Warna	Kejadian <i>ending</i> utama yang menunjukkan kebahagiaan Panji dan Candrakirana di keraton.
7	3.8	Warna	Kejadian <i>ending</i> alternatif yang menunjukkan <i>Klenting Kuning</i> melakukan pengembaraan bersama <i>Ande-Ande Lumut</i> .

Dalam keperluan perancangan visual novel ini, *events* dibagi menjadi dua jenis yaitu kejadian khusus yang menggunakan ilustrasi berwarna dan ilustrasi siluet. Penggunaan ilustrasi siluet berfungsi untuk menyampaikan teks narasi lampau atau kejadian yang diceritakan secara singkat. Perancangan ilustrasi *events* dimulai dengan menentukan adegan dalam narasi dilanjutkan dengan sketsa hingga desain final menggunakan aplikasi Clip Studio Paint.



Gambar 9. Desain Ilustrasi *Events Warna Visual Novel Klenting Kuning*



Gambar 10. Desain Ilustrasi *Events* Siluet Visual Novel *Klenting Kuning*

### 3.5.6. Tipografi

Tipografi adalah teknik mendesain atau mengatur huruf untuk keperluan menyampaikan pesan dengan memperhatikan tingkat *legibility* dan *readability* (Sihombing, 2015). Pemilihan tipografi dalam visual novel ini menggunakan 3 jenis *fonts* yaitu Upakarti, Philosopher dan Sitka. Upakarti adalah *font* dekoratif yang mirip dengan aksara Jawa, digunakan untuk desain judul dari visual novel. Philosopher merupakan *font* san serif yang digunakan sebagai tampilan tombol-tombol teks *in-game*. Sitka adalah jenis *font* serif yang digunakan sebagai tampilan teks narasi dan dialog *in-game*.

## Klenting Kuning

Gambar 11. Judul Visual Novel dengan *Font* Upakarti

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo  
Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

Gambar 12. Tampilan *Font* Philosopher

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo  
Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

Gambar 13. Tampilan *Font* Sitka



Gambar 14. Promotional Art Visual Novel *Klenting Kuning*

### 3.5.7. Promotional Art

Ilustrasi *promotional art* untuk visual novel *Klenting Kuning* dirancang untuk digunakan sebagai tampilan menu utama dalam permainan serta sebagai aset pendukung media promosi lainnya. Proses pembuatan ilustrasi ini melalui beberapa tahapan, mulai dari konsep, sketsa, hingga desain final yang dikerjakan menggunakan aplikasi *Clip Studio Paint*. Desain *promotional art* ini dibagi menjadi dua jenis utama. Pertama, ilustrasi tokoh *Klenting Kuning* yang mengambil

referensi gaya *art nouveau*, menggambarkan sosok Galuh Candrakirana yang memegang pusaka lidi, dengan tokoh Garuda dan Yuyu Kangkang di latar belakang. Ilustrasi ini menyampaikan kesan perlawanan Galuh Candrakirana terhadap Yuyu Kangkang, dengan perlindungan dari Garuda saat menyeberangi sungai demi mencapai Panji Kudawangpati, yang dilambangkan dengan matahari. Kedua, ilustrasi stiker yang menggunakan referensi meme untuk menampilkan sisi humor yang kontras dengan tema cerita yang serius. Ilustrasi meme anjing “*This is fine*” mewakili keadaan tokoh *Klenting Kuning* dan *Ande-Ande Lumut* yang terlalu sabar menghadapi situasi mencekam, sementara ilustrasi meme *Squidward* tampan menggambarkan narasi tokoh Raden Panji sebagai sosok pria yang ideal.

### 3.5.8. Latar Musik

Tata suara adalah kreasi artistik berkaitan dengan desain manipulasi suara untuk mendukung estetika penyampaian cerita (Kimani, 2022). Latar musik digunakan untuk memperkuat suasana dalam visual novel. Efek suara yang digunakan dalam visual novel ini berasal dari kreator yang telah menyediakan lisensi bebas hak cipta (*free copyright*) untuk penggunaan pribadi (*personal use*), namun tidak untuk tujuan komersial. Berikut ini adalah instrumen yang digunakan dalam visual novel *Klenting Kuning*:

**Tabel 11. Daftar Latar Musik Visual Novel *Klenting Kuning***

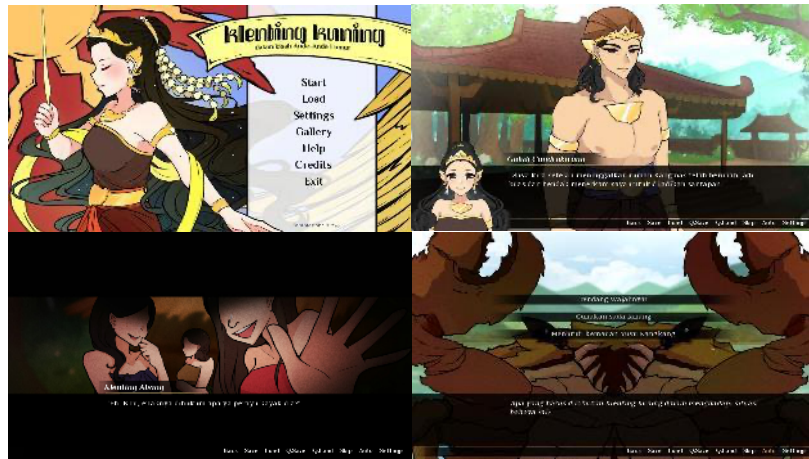
No.	Jenis	Keterangan
1	Main Menu	Hayuning - Framelens Audiovisual
2	Santai	Reflection – Segue Music
3	Sedih	Everything not lost – Alan Spiljak
4	Mengharukan	Flower Wedding – Framelens Audiovisual
5	Menegangkan	SEWELAS – Donk Gedank
6	Lucu	Swipesy cakewalk – Chill Peach
7	Tarian	Raja Manggala – JAVA Tone

### 3.6. Komunikasi

Tahap komunikasi meliputi pengelolaan dan pengorganisasian aset-aset visual yang telah disiapkan, baik untuk media utama maupun media pendukung. Pada tahap ini, aset-aset tersebut diintegrasikan ke dalam format yang sesuai untuk digunakan dalam visual novel dan berbagai media promosi terkait. Selain itu, tahap komunikasi juga mencakup proses uji coba atau *testing* kepada audiens sasaran guna mengumpulkan umpan balik secara langsung. Feedback dari audiens ini sangat penting sebagai bahan evaluasi untuk memastikan efektivitas penyampaian pesan, kesesuaian visual, serta daya tarik media yang telah dikembangkan. Dengan demikian, tahap komunikasi berperan penting dalam memperbaiki dan menyempurnakan produk akhir sebelum diluncurkan secara resmi.

#### 3.6.1. Media Utama

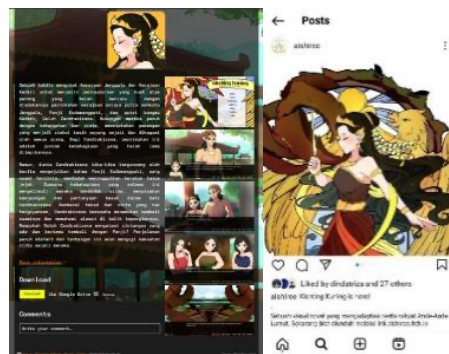
Media utama dalam perancangan ini adalah aplikasi visual novel yang dibangun menggunakan perangkat *Ren'Py*. Pengelolaan aset desain dilakukan melalui proses *coding* dengan perhatian khusus pada identifikasi dan perbaikan *bug* sebelum media siap dipublikasikan. Tampilan *in-game* dari visual novel *Klenting Kuning* didasarkan pada analisis visual novel sebelumnya. Bagian utama *in-game* meliputi *main menu*, dialog percakapan, adegan khusus yang menampilkan ilustrasi *event*, serta pilihan ganda yang dapat memengaruhi jumlah poin pemain. Tampilan *main menu* menggunakan ilustrasi *Klenting Kuning*, presentasi narasi menggunakan model *ADV*, dan tampilan pilihan ditempatkan di bagian tengah layar dengan susunan baris horizontal.



Gambar 15. Tampilan *In-Game* Visual Novel *Klenting Kuning*

### 3.6.2. Media pendukung

Media pendukung dalam perancangan ini berfungsi untuk mempromosikan visual novel kepada publik yang dibagi ke dalam 3 kategori yaitu publikasi, *merchandising*, dan pameran. Media publikasi dari visual novel diunggah melalui *website* [aishiree.itch.io/klenting-kuning](http://aishiree.itch.io/klenting-kuning) untuk memberikan akses pengunduhan, dan melalui pos instagram pribadi @aishiree untuk promosi.



Gambar 16. Publikasi Visual Novel *Klenting Kuning*



Gambar 17. *Merchandise* Visual Novel *Klenting Kuning*

*Merchandising* berperan mendukung promosi visual novel *Klenting Kuning* melalui berbagai media cetak yang menarik bagi penggemar kultur pop anime Jepang. *Merchandise* yang dipilih bersifat informatif, fungsional, dekoratif, dan koleksi, dengan desain menggunakan ilustrasi promosi dan aset *in-game*. Jenis *merchandise* meliputi: *X-banner* ukuran 60x160 cm untuk informasi jarak jauh; poster A3 (29,7x42 cm) sebagai dekorasi; buku visual A5 (21x14,8 cm) berisi desain aset; stiker vinyl laminasi doff ukuran 4x4 cm; gantungan kunci akrilik dan pin ukuran 4x4 cm sebagai koleksi dan dekorasi; standing acrylic (16x11x3 cm) untuk pajangan; mouse pad spons ukuran 23x24 cm; serta polaroid yang menampilkan ilustrasi visual novel sebagai koleksi khusus.

Media pameran digunakan untuk mempublikasikan hasil karya kepada publik menggunakan *stand*. Pameran dari perancangan visual novel *Klenting Kuning* ini dilakukan pada tanggal 12-14 Juni 2024 di selasar lantai 2 Gedung D18 Universitas Negeri Malang. Pengunjung pameran dipersilahkan untuk menikmati *display merchandise*, mendapatkan *free item*, dan mencoba visual novel *Klenting Kuning*, dan memberikan umpan balik.



**Gambar 18. Pameran Visual Novel *Klenting Kuning***

### 3.6.3. Umpan balik

Umpan balik terhadap visual novel *Klenting Kuning* diperoleh melalui penyebaran kuesioner Google Form kepada 10 responden berusia 18–25 tahun, yang dipilih menggunakan teknik *random sampling* dari mahasiswa Universitas Negeri Malang dan sekitarnya. Responden terdiri atas 8 perempuan dan 2 laki-laki, dengan latar belakang 2 pelajar/mahasiswa, 4 freelance, 3 pekerja muda, dan 1 tuna karya. Mayoritas (8 orang) telah memiliki pengalaman memainkan visual novel sebelumnya. Penilaian terhadap media utama dilakukan menggunakan metode *End User Computing Satisfaction* (EUCS) dengan lima indikator, yaitu *content*, *accuracy*, *format*, *ease of use*, dan *timelessness*, menggunakan skala 1–5. Hasil menunjukkan bahwa indikator *content* memperoleh 60% “sangat setuju” dan 32,5% “setuju”; *accuracy* 47% “sangat setuju” dan 33% “setuju”; *format* 55% “sangat setuju” dan 35% “setuju”; *ease of use* 65% “sangat setuju” dan 25% “setuju”; serta *timelessness* 60% “sangat setuju” dan 30% “setuju”. Secara keseluruhan, media utama dinilai layak dan berhasil memenuhi ekspektasi pengguna.

Untuk media pendukung, sebanyak 90% responden menyatakan laman *itch.io*, Instagram, dan pameran telah sesuai sebagai sarana promosi. *Merchandise* yang paling menarik perhatian responden adalah buku visual, gantungan kunci, dan stiker (100%), disusul oleh poster (90%), standing acrylic dan polaroid (80%), serta *X-banner*, pin, dan mouse pad (60%). Masukan yang diberikan mencakup perlunya memperluas kanal promosi, khususnya melalui media sosial yang lebih variatif, serta pembuatan klip video singkat sebagai strategi visual untuk memperkenalkan isi visual novel kepada calon pengguna baru.

Tindak lanjut dari hasil umpan balik ini adalah pengembangan strategi promosi yang lebih luas dengan memanfaatkan berbagai platform media sosial seperti TikTok, YouTube Shorts, dan

Twitter (X), yang lebih efektif menjangkau audiens muda. Selain itu, tim pengembang merencanakan pembuatan video teaser singkat dan interaktif untuk menarik minat pemain potensial. Dari sisi produk, merchandise yang paling diminati akan diprioritaskan dalam produksi massal, sementara media promosi seperti pameran dan platform distribusi digital akan terus dimanfaatkan dan dievaluasi untuk efektivitasnya.

#### 4. Simpulan

Perancangan visual novel *Klenting Kuning* bertujuan untuk mengenalkan dan melestarikan budaya Indonesia melalui media interaktif yang menarik bagi generasi muda. Cerita rakyat *Ande-Ande Lumut* dipilih karena mengandung nilai moral dan memiliki kekhasan lokal yang kuat, seperti latar Kerajaan Kahuripan dan tokoh utama *Klenting Kuning* yang menghadapi konflik keluarga dan pencarian cinta. Proses perancangan menggunakan model Bruce Archer dengan enam tahap: pemrograman, pengumpulan data, analisis data, sintesis, pengembangan desain, dan komunikasi. Pengumpulan data dilakukan melalui studi pustaka, observasi, dan kuesioner, sementara analisis dilakukan melalui pendekatan wacana terhadap cerita, busana, latar lingkungan, dan karakter visual novel. Pengembangan desain meliputi penulisan narasi bercabang tiga akhir, ilustrasi bergaya anime/manga, desain karakter dan latar, serta pemilihan tipografi dan musik latar. Produk akhir berupa aplikasi visual novel berbasis Windows, didukung media promosi seperti merchandise dan pameran. Umpan balik dari 10 responden menunjukkan tingkat kepuasan tinggi, terutama dalam aspek *ease of use* dan *content*, serta ketertarikan pada merchandise seperti buku visual, gantungan kunci, dan stiker.

Sebagai tindak lanjut, disarankan agar pengembangan dilakukan dengan melibatkan ahli budaya dan sejarawan guna menjaga otentisitas cerita. Adaptasi cerita rakyat lainnya ke dalam format visual novel juga perlu dikembangkan sebagai strategi pelestarian budaya. Penambahan fitur seperti *mini games*, pengembangan ke berbagai platform (Android, iOS, Mac, Linux, HTML), serta strategi promosi yang lebih luas melalui media sosial juga dianjurkan.

Untuk penelitian lanjutan, disarankan untuk mengeksplorasi dampak penggunaan visual novel terhadap peningkatan literasi budaya pada generasi muda, menganalisis efektivitas media ini dalam konteks pembelajaran formal maupun informal, serta menguji potensi kolaborasi lintas disiplin antara desainer, pendidik, dan antropolog budaya dalam pengembangan konten edukatif berbasis digital.

#### Daftar Rujukan

- Abdillah, A. S., & Marsudi, M. (2023). Perancangan e-artbook Ande Ande Lumut sebagai ide dasar visual pengembangan animasi. *BARIK-Jurnal S1 Desain Komunikasi Visual*, 5(1), 27–41. <https://doi.org/10.26740/jdkv.v5i1.52904>
- Alwinata, F. (2023). Perancangan artbook sebagai concept art dan character design dari kisah legenda Danau Kembar di Sumatera Barat. *Journal of Language Literature and Arts*, 3(11), 1671–1684. <https://doi.org/10.17977/um064v3i112023p1671-1684>
- Bancroft, T. (2006). *Creating characters with personality*. Watson-Guptill Publications.
- Bashova, K., & Pachovski, V. (2013). Visual novel. In *ICT Innovations 2013*. <http://dx.doi.org/10.13140/RG.2.1.5007.6405>
- Bruno, L. P. (2017). Interpreting/subverting the database: Character-conveyed narrative in Japanese visual novel PC games. *Mutual Images Journal*, 3, 92–122. <https://doi.org/10.32926/2017.3.bru.inter>
- Cross, N. (2006). *Designerly ways of knowing*. Springer.
- Darmo Soetopo, R. (2014). Sejarah Pañji dalam perspektif arkeologi. In S. H. Prasetyo & I. W. Dana (Eds.), *Prosiding Seminar Tokoh Panji Indonesia: Panji dalam berbagai tradisi Nusantara* (p. 167). Direktorat

- Pembinaan Kesenian dan Perfilman, Direktorat Jenderal Kebudayaan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Dharmawisesa, I. K. V., Nuh, M., & Rahmawaty, D. (2024). Perancangan visual novel "Diana". *Jurnal Desain-Kajian Bidang Penelitian Desain*, 4(2), 682–692. <http://dx.doi.org/10.33376/jdes.v4i2.2800>
- Dubberly, H. (2004). *How do you design? A compendium of models*. Dubberly Design Office. <https://www.dubberly.com>
- Dubberly, H. (2004). *How do you design?* Dubberly Design Office.
- Educa Studio (Director). (2019). *Ande-Ande Lumut* [Motion picture]. Riri Cerita Anak Interaktif.
- Febriyanti, I. K., Wardhana, M. I., & Sutrisno, A. (2021). Perancangan buku cerita bergambar untuk anak tentang pentingnya pendidikan karakter dalam kegiatan sehari-hari. *Journal of Language Literature and Arts*, 1(9), 1291–1309. <https://doi.org/10.17977/um064v1i92021p1291-1309>
- Hanrik, K. V., & Supandi, F. P. (2023). Perancangan game visual novel berdasarkan novel "Love Risk Management". *Jurnal Visual Ideas*, 3(2), 92–98.
- Ingermanson, R. (2014). *How to write a novel using the snowflake method*. Ingermanson Communications. <https://www.advancedfictionwriting.com/>
- Irawan, N. (Director). (1991). *Badai Laut Selatan* [Motion picture].
- Kimani, G. T. (2022). *Sound design in film*. Utafiti Foundation.
- Kretzschmar, M., & Raffel, S. (2023). *The history and allure of interactive visual novels*. Bloomsbury Academic.
- Mahmud, M. (2017). *Doing discourse analysis: An introduction*. Phoenix Publisher.
- Mulyadi, U. (2019, January 28). Panji cerita asli Indonesia. *Museum Nasional Indonesia*. <https://www.museumnasional.or.id/1836/>
- Ozmafia!! [Windows]. (2016). Poni-Pachet.
- Prasetya, I. A., Tursina, & Safriadi, N. (2015). Penerapan visual novel dari cerita rakyat asal usul kota Pontianak. *Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi (JUSTIN)*, 4(1).
- Pratama, D., Gunarti, W., & Akbar, T. (2017). Understanding visual novel as artwork of visual communication design. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 32(3). <https://doi.org/10.31091/mudra.v32i3.177>
- Purbani, A. (1976). *Ande-Ande Lumut*. Balai Pustaka.
- Putri, H. R. D., Anggita, A. E. N., Syakirah, H. N., Nuraini, N. F., & Kinasih, S. (2024). Eksplorasi visual cerita rakyat Pesut Mahakam pada media batik. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 4(3), 8272–8282. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i3.11227>
- Sabban, M. M. (2024). Edukasi bahasa dan sastra untuk masyarakat: Memperkenalkan cerita rakyat lokal. *ABDIMAS UBN: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1).
- Saputra. (2023, March 23). Dosen UNESA ajak pakar dan anak muda menjadikan dongeng Nusantara sebagai basis kreativitas visual. <https://www.unesa.ac.id/dosen-unesa-ajak-pakar-dan-anak-muda-menjadikan-dongeng-nusantara-sebagai-basis-kreativitas-visual>
- Sihombing, D. (2015). *Tipografi dalam desain grafis*. Gramedia Pustaka Utama.
- Sugiarti, S. (2021). Budaya patriarki dalam cerita rakyat Jawa Timur. *KEMBARA: Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 7(2), 424–437. <https://doi.org/10.22219/kembara.v7i2.17888>
- Sukowati, Y. (2021). Pandangan masyarakat Kediri terhadap tokoh Dewi Sekartaji. *SIROK BASTRA*, 9(2). <https://doi.org/10.37671/sb.v9i2.287>
- Sulaiman, U. A. (2016). Gaya berbusana pria dan wanita pada relief Candi Penataran. *Jurnal Ilmiah Tekstil*. 3(1), 1–16.
- Surya Putri, M. H., & Prasetyo, D. (2022). Perancangan visual novel dengan mengadaptasi legenda Roro Jonggrang. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 11(3). <http://dx.doi.org/10.12962/j23373520.v11i3.75443>
- Tantowi, I., Burnama, J., & Malawi, B. (Directors). (2000). *Angling Dharma* [Motion picture].