

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN ILUSTRASI CERITA RAKYAT ‘LUTUNG KASARUNG’ DALAM
BENTUK *GAME VISUAL NOVEL***

Diajukan untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Ahli Madya (A.Md.)

Prodi D-3 Jurusan Seni Rupa dan Desain Prodi Kriya Seni



Oleh:

Muhammad Dendi Kelana

NIM: 202213027

KEMENTERIAN RISET TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI

INSTITUT SENI BUDAYA INDONESIA (ISBI)

BANDUNG

2025

LEMBAR PENGESAHAN
PERANCANGAN ILUSTRASI CERITA RAKYAT ‘LUTUNG KASARUNG’ DALAM
BENTUK *GAME VISUAL NOVEL*

Telah disidangkan di hadapan penguji pada tanggal 17 Juni 2025, Disetujui dan
disahkan oleh

Pembimbing I

Dr. Wanda Listiani, S.Sos., M.Ds.
NIP. 197708212009122001

Pembimbing II

Savitri, S.T., M.Ds.
NIP. 198002212010122002

Penguji

Gandara Permana, M.Sn.
NIP. 197603032024211007

Ketua Jurusan Kriya Seni

Khairul Mustaqin, S.Sn., M.sn.
NIP. 197405052003121003

Koprodi D3 Kriya Seni

Muhammad Shidiq, M. Pd.
NIP. 199303172019031005

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain

Prof. Dr. Husen Hendriyana, S.Sn., M.Ds.
NIP. 197203101998021003

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan yang Maha Esa atas rahmat, hidayah, dan perlindungan-Nya yang tiada ternilai. Dengan ridho-Nya, sehingga proposal Tugas Ujian Akhir yang berjudul Perancangan Ilustrasi Cerita Rakyat LUTUNG KASARUNG dalam bentuk *game visual novel* dapat di selesaikan. Proposal ini diajukan sebagai syarat memperoleh gelar Ahli Madya (A.Md.) pada bidang keahlian Kriya Seni Tata Laksana Grafis di Institut Seni Budaya Indonesia Bandung.

Penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu tercinta saya, Agustina Sumaryani yang selalu memberi dukungannya materi maupun immateril dalam proses perkuliahan hingga Tugas Akhir.
2. Ayah saya, Iyad Mulyadi yang telah memberi dukungan selama proses Tugas Akhir.
3. Kakak saya, Dynasti Gusti Mulyanti yang telah memberi dukungan selama proses Tugas Akhir.
4. Dr. Wanda Listiani, S.Sos., M.Ds. Selaku dosen pembimbing I yang telah membimbing proses pengkaryaan Tugas Akhir.
5. Savitri, S.T., M.Ds. Selaku dosen pembimbing II yang telah membimbing proses penulisan Laporan Tugas Akhir.
6. Dr. Mohammad Zaini Alif, S.Sn., M.Ds. Selaku dosen wali yang telah membimbing selama proses perkuliahan.
7. Keluarga Mahasiswa Seni Rupa (KAMASRA) ISBI Bandung sebagai wadah stimulus eksplorasi dan pengembangan diri di masa kuliah hingga bantuannya sampai dengan rangkaian proses Tugas Akhir.

Penulis menyadari bahwa laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu kritik dan saran dari semua pihak yang bersifat membangun selalu penulis harapkan agar berguna untuk proses kedepannya. Semoga laporan ini bermanfaat bagi penulis maupun pembaca.

Bandung, 15 April 2025

Penulis

Muhammad Dendi Kelana

NIM. 202213027

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR GAMBAR	iv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Tujuan	5
C. Perancangan	5
D. Pustaka Acuan	7
E. Metode Penelitian Data	7
F. Sistematika penulisan	11
BAB II	12
PROSES PENCIPTAAN	12
A. Sumber Penciptaan	12
B. Konsep Perwujudan	15
C. Proses Penciptaan	20
BAB III	41
DESKRIPSI GARAP DAN PEMAPARAN KARYA	41
A. Deskripsi Karya	41
B. Penyajian Karya	60
BAB IV	62
KESIMPULAN	62
DAFTAR PUSTAKA	63
BIODATA	64
LAMPIRAN	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Referensi Game Visual Novel Sumber: Pinterest	8
Gambar 1. 2 Referensi Game Visual Novel Sumber: Pinterest	8
Gambar 1. 3 Referensi Game Visual Novel Sumber: Pinterest	9
Gambar 1. 4 Referensi Game Visual Novel Witchs Hearts	9
Gambar 1. 5 Referensi Game Visual Novel Sumber: Pinterest	10
Gambar 1. 6 Referensi Game Visual Novel Sumber: Pinterest	10
Gambar 1. 7 Referensi Game Visual Novel Sumber: Game Paranormasight: The Seven Mysteries of Honjo.....	10
Gambar 2. 1 Sumber: Dokumen Pribadi.....	16
Gambar 2. 2 Referensi desain karakter Sumber: Pinterest	18
Gambar 2. 3 Warna desain karakter Sumber: Dokumen Pribadi	18
Gambar 2. 4 Warna desain karakter Sumber: Dokumen Pribadi	18
Gambar 2. 5 Warna desain karakter Sumber: Dokumen Pribadi	19
Gambar 2. 6 Warna desain karakter Sumber: Dokumen Pribadi	19
Gambar 2. 7 Warna desain karakter Sumber: Dokumen Pribadi	19
Gambar 2. 8 Warna desain karakter Sumber: Dokumen Pribadi	20
Gambar 2. 9 Seketsa Desain Karakter Sumber: Dokumen Pribadi	21
Gambar 2. 10 Seketsa Desain Karakter Sumber: Dokumen Pribadi	21
Gambar 2. 11 Seketsa Desain Karakter Sumber: Dokumen Pribadi	22
Gambar 2. 12 Seketsa Desain Karakter Sumber: Dokumen Pribadi	22
Gambar 2. 13 Seketsa Desain Karakter Sumber: Dokumen Pribadi	22
Gambar 2. 14 Seketsa Desain Karakter Sumber: Dokumen Pribadi	23
Gambar 2. 15 Desain Karakter Lutung Kasarung Sumber: Dokumen Pribadi	23
Gambar 2. 16 Desain Karakter Perubahan Lutung Kasarung Sumber: Dokumen Pribadi	23
Gambar 2. 17 Desain Karakter Putri Purba Rarang Sumber: Dokumen Pribadi	24
Gambar 2. 18 Desain Karakter Putri Purba Rarang Sumber: Dokumen Pribadi	24
Gambar 2. 19 Desain Karakter Putri Purba Sari Sumber: Dokumen Pribadi	24
Gambar 2. 20 Desain Karakter Putri Purba Sari Sumber: Dokumen Pribadi	25
Gambar 2. 21 Desain Karakter Indra Jaya Sumber: Dokumen Pribadi	25
Gambar 2. 22 Desain Karakter Indra Jaya Sumber: Dokumen Pribadi	25
Gambar 2. 23 Desain Karakter Prabu Tapa Agung Sumber: Dokumen Pribadi	26
Gambar 2. 24 Desain Karakter Prabu Tapa Agung Sumber: Dokumen Pribadi	26
Gambar 2. 25 Desain Karakter Permaysuri Sumber: Dokumen Pribadi	26
Gambar 2. 26 Desain Karakter Permaysuri Sumber: Dokumen Pribadi	27
Gambar 2. 27 Proses pembuatan Desain Game Visual Novel Sumber: Dokumen Pribadi ...	27
Gambar 2. 28 Proses pembuatan Desain Game Visual Novel Sumber: Dokumen Pribadi ...	27
Gambar 2. 29 Proses pembuatan Desain Game Visual Novel Sumber: Dokumen Pribadi ...	28
Gambar 2. 30 Proses pembuatan Desain Game Visual Novel Sumber: Dokumen Pribadi ...	28
Gambar 2. 31 Pembuatan script game visual novel Sumber: Dokumen Pribadi.....	28

Gambar 2. 32 Pembuatan script game visual novel Sumber: Dokumen Pribadi.....	29
Gambar 2. 33 Pembuatan script game visual novel Sumber: Dokumen Pribadi.....	29
Gambar 2. 34 Pembuatan script game visual novel Sumber: Dokumen Pribadi.....	29
Gambar 2. 35 Pembuatan script game visual novel Sumber: Dokumen Pribadi.....	29
Gambar 2. 36 Pembuatan script game visual novel Sumber: Dokumen Pribadi.....	30
Gambar 2. 37 Pembuatan script game visual novel Sumber: Dokumen Pribadi.....	30
Gambar 2. 38 Pembuatan script game visual novel Sumber: Dokumen Pribadi.....	30
Gambar 2. 39 Pembuatan script game visual novel Sumber: Dokumen Pribadi.....	30
Gambar 2. 40 Pembuatan script game visual novel Sumber: Dokumen Pribadi.....	31
Gambar 2. 41 Penerapan panel ilustrasi pada script game visual novel Sumber: Dokumen Pribadi.....	31
Gambar 2. 42 Penerapan panel ilustrasi pada script game visual novel Sumber: Dokumen Pribadi.....	31
Gambar 2. 43 Penerapan panel ilustrasi pada script game visual novel Sumber: Dokumen Pribadi.....	31
Gambar 2. 44 Penerapan panel ilustrasi pada script game visual novel Sumber: Dokumen Pribadi.....	32
Gambar 2. 45 Penerapan panel ilustrasi pada script game visual novel Sumber: Dokumen Pribadi.....	32
Gambar 2. 46 Penerapan panel ilustrasi pada script game visual novel Sumber: Dokumen Pribadi.....	32
Gambar 2. 47 Penerapan panel ilustrasi pada script game visual novel Sumber: Dokumen Pribadi.....	33
Gambar 2. 48 Penerapan panel ilustrasi pada script game visual novel Sumber: Dokumen Pribadi.....	33
Gambar 2. 49 Penerapan panel ilustrasi pada script game visual novel Sumber: Dokumen Pribadi.....	33
Gambar 2. 50 Penerapan panel ilustrasi pada script game visual novel Sumber: Dokumen Pribadi.....	33
Gambar 2. 51 Penerapan panel ilustrasi pada script game visual novel Sumber: Dokumen Pribadi.....	34
Gambar 2. 52 Penerapan panel ilustrasi pada script game visual novel Sumber: Dokumen Pribadi.....	34
Gambar 2. 53 Penerapan panel ilustrasi pada script game visual novel Sumber: Dokumen Pribadi.....	34
Gambar 2. 54 Penerapan panel ilustrasi pada script game visual novel Sumber: Dokumen Pribadi.....	35
Gambar 2. 55 Penerapan panel ilustrasi pada script game visual novel Sumber: Dokumen Pribadi.....	35
Gambar 2. 56 Penerapan panel ilustrasi pada script game visual novel Sumber: Dokumen Pribadi.....	35
Gambar 2. 57 Penerapan panel ilustrasi pada script game visual novel Sumber: Dokumen Pribadi.....	35

Gambar 2. 58 Penerapan panel ilustrasi pada script game visual novel Sumber: Dokumen Pribadi.....	36
Gambar 2. 59 Penerapan panel ilustrasi pada script game visual novel Sumber: Dokumen Pribadi.....	36
Gambar 2. 60 Penerapan panel ilustrasi pada script game visual novel Sumber: Dokumen Pribadi.....	36
Gambar 2. 61 Penerapan panel ilustrasi pada script game visual novel Sumber: Dokumen Pribadi.....	36
Gambar 2. 62 Penerapan panel ilustrasi pada script game visual novel Sumber: Dokumen Pribadi.....	37
Gambar 2. 63 Penerapan panel ilustrasi pada script game visual novel Sumber: Dokumen Pribadi.....	37
Gambar 2. 64 Penerapan panel ilustrasi pada script game visual novel Sumber: Dokumen Pribadi.....	37
Gambar 2. 65 Penerapan panel ilustrasi pada script game visual novel Sumber: Dokumen Pribadi.....	37
Gambar 2. 66 Pembuatan Layout Poster Game Visual Novel Lutung kasarung Sumber: Dokumen Pribadi.....	38
Gambar 2. 67 Pembuatan Layout Poster Game Visual Novel Lutung kasarung Sumber: Dokumen Pribadi.....	38
Gambar 2. 68 Pembuatan Layout Poster Game Visual Novel Lutung kasarung Sumber: Dokumen Pribadi.....	38
Gambar 2. 69 Pembuatan Layout Poster Game Visual Novel Lutung kasarung Sumber: Dokumen Pribadi.....	39
Gambar 2. 70 Pembuatan trailer video Game Visual Novel Lutung kasarung Sumber: Dokumen Pribadi.....	39
Gambar 2. 71 Pembuatan trailer video Game Visual Novel Lutung kasarung Sumber: Dokumen Pribadi.....	39
Gambar 2. 72 Pembuatan trailer video Game Visual Novel Lutung kasarung Sumber: Dokumen Pribadi.....	39
Gambar 2. 73 Pembuatan trailer video Game Visual Novel Lutung kasarung Sumber: Dokumen Pribadi.....	40
Gambar 2. 74 Pembuatan trailer video Game Visual Novel Lutung kasarung Sumber: Dokumen Pribadi.....	40
Gambar 2. 75 Pembuatan trailer video Game Visual Novel Lutung kasarung Sumber: Dokumen Pribadi.....	40
Gambar 3. 1 Debug game test timline 1 Sumber: Dokumen Pribadi.....	42
Gambar 3. 2 Debug game test timline 1 Sumber: Dokumen Pribadi.....	42
Gambar 3. 3 Debug game test timline 1 Sumber: Dokumen Pribadi.....	42
Gambar 3. 4 Debug game test timline 1 Sumber: Dokumen Pribadi.....	43
Gambar 3. 5 Debug game test timline 1 Sumber: Dokumen Pribadi.....	43
Gambar 3. 6 Debug game test timline 1 Sumber: Dokumen Pribadi.....	43

Gambar 3. 7 Debug game test timline 2 Sumber: Dokumen Pribadi.....	43
Gambar 3. 8 Debug game test timline 2 Sumber: Dokumen Pribadi.....	44
Gambar 3. 9 Debug game test timline 2 Sumber: Dokumen Pribadi.....	44
Gambar 3. 10 Debug game test timline 2 Sumber: Dokumen Pribadi.....	44
Gambar 3. 11 Debug test Game Visual Novel Lutung Kasarung Sumber: Dokumen Pribadi	44
Gambar 3. 12 Debug test Game Visual Novel Lutung Kasarung Sumber: Dokumen Pribadi	45
Gambar 3. 13 Debug test Game Visual Novel Lutung Kasarung Sumber: Dokumen Pribadi	45
Gambar 3. 14 Debug test Game Visual Novel Lutung Kasarung Sumber: Dokumen Pribadi	45
Gambar 3. 15 Debug test Game Visual Novel Lutung Kasarung Sumber: Dokumen Pribadi	45
Gambar 3. 16 Debug test Game Visual Novel Lutung Kasarung Sumber: Dokumen Pribadi	46
Gambar 3. 17 Debug test Game Visual Novel Lutung Kasarung Sumber: Dokumen Pribadi	46
Gambar 3. 18 Debug test Game Visual Novel Lutung Kasarung Sumber: Dokumen Pribadi	46
Gambar 3. 19 Debug test Game Visual Novel Lutung Kasarung Sumber: Dokumen Pribadi	46
Gambar 3. 20 Debug test Game Visual Novel Lutung Kasarung Sumber: Dokumen Pribadi	47
Gambar 3. 21 Debug test Game Visual Novel Lutung Kasarung Sumber: Dokumen Pribadi	47
Gambar 3. 22 Debug test Game Visual Novel Lutung Kasarung Sumber: Dokumen Pribadi	47
Gambar 3. 23 Debug test Game Visual Novel Lutung Kasarung Sumber: Dokumen Pribadi	47
Gambar 3. 24 Debug test Game Visual Novel Lutung Kasarung Sumber: Dokumen Pribadi	48
Gambar 3. 25 Debug test Game Visual Novel Lutung Kasarung Sumber: Dokumen Pribadi	48
Gambar 3. 26 Debug test Game Visual Novel Lutung Kasarung Sumber: Dokumen Pribadi	48
Gambar 3. 27 Debug test Game Visual Novel Lutung Kasarung Sumber: Dokumen Pribadi	48
Gambar 3. 28 Debug test Game Visual Novel Lutung Kasarung Sumber: Dokumen Pribadi	49
Gambar 3. 29 Debug test Game Visual Novel Lutung Kasarung Sumber: Dokumen Pribadi	49

Gambar 3. 30 Debug test Game Visual Novel Lutung Kasarung Sumber: Dokumen Pribadi	49
Gambar 3. 31 Debug test Game Visual Novel Lutung Kasarung Sumber: Dokumen Pribadi	49
Gambar 3. 32 Debug test Game Visual Novel Lutung Kasarung Sumber: Dokumen Pribadi	50
Gambar 3. 33 Debug test Game Visual Novel Lutung Kasarung Sumber: Dokumen Pribadi	50
Gambar 3. 34 Debug test Game Visual Novel Lutung Kasarung Sumber: Dokumen Pribadi	50
Gambar 3. 35 Debug test Game Visual Novel Lutung Kasarung Sumber: Dokumen Pribadi	50
Gambar 3. 36 Poster A2 game visual novel lutung kasarung Sumber: Dokumen Pribadi.....	59
Gambar 3. 37 Layout Pameran Sumber: Dokumen Pribadi.....	60
Gambar 3. 38 Layout Pameran Sumber: Dokumen Pribadi.....	61



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Ilustrasi teknis yang digambar oleh manusia biasanya merupakan gambar tunggal dari satu sudut pandang yang disajikan pada media non-stereo seperti pena di atas kertas. Dalam bagian ini, kita membahas komponen-komponen dari ilustrasi tersebut yang kita gunakan dalam konteks grafik komputer: karakter garis, bayangan, dan pencahayaan.

Ilustrasi gambar memiliki beberapa fungsi utama yang penting, yaitu sebagai alat untuk menafsirkan, menggambarkan, menjelaskan, dan memperindah berbagai media, baik cetak maupun digital. Ilustrasi memiliki peranan penting yang mungkin tidak selalu kita sadari dalam dunia desain grafis, karena hadir dalam berbagai aspek kehidupan kita. Selain itu, ilustrasi berfungsi sebagai penghubung yang efektif antara penyampai pesan dan penerima informasi, membantu menyampaikan pesan dengan lebih jelas dan menarik.

Dalam hal ini permainan adalah bagian dari multimedia interaktif yang populer di kalangan masyarakat saat ini. Berdasarkan demografi para pemain, ditemukan bahwa permainan ini digemari oleh berbagai kelompok, mulai dari anak-anak, remaja, dewasa, pria, hingga wanita. Hal ini sesuai dengan pendapat Tay Vaughan. Permainan sering kali memanfaatkan ilustrasi gambar untuk meningkatkan kualitas visual dan daya tariknya. Dengan menggabungkan elemen-elemen ilustrasi yang menarik, permainan tidak hanya memberikan hiburan tetapi juga dapat mendidik dan menyampaikan pesan-pesan tertentu dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif.

Permainan novel visual adalah permainan media berbasis digital yang dirilis di NEC PC-6001, dirancang oleh Yuji Horii, diterbitkan oleh Enix, dan merupakan genre permainan yang pertama kali diperkenalkan dan dipopulerkan di Jepang. Novel visual adalah novel yang divisualisasikan dalam gambar ilustrasi yang memiliki percakapan, di mana pemain dapat memilih alur cerita, disajikan dalam warna penuh dengan berbagai efek suara untuk membuat pembaca memainkannya dengan cara yang menyenangkan. Fitur permainan novel visual terdiri dari lima dimensi desain yang digunakan sebagai media dalam pembelajaran bahasa, yaitu belajar melalui pilihan, alur cerita, mini-game, eksplorasi, dan non-interaktif. Permainan novel visual dikembangkan melalui perangkat lunak TyranoBuilder dengan perusahaan TyranoBuilder visual novel studio di Jepang yang diprakarsai oleh programmer Hiroshi Nagatani. Perangkat lunak ini telah digunakan sejak tahun 2015 untuk membuat permainan novel visual di Jepang dalam bahasa Inggris untuk siswa sekolah dasar dan sekarang digunakan di bagian lain dunia.

Di sisi lain, cerita rakyat merupakan bagian dari warisan budaya yang berkembang dalam masyarakat dan diturunkan dari generasi ke generasi secara lisan. Cerita ini menyebar tanpa diketahui siapa pengarang aslinya. Banyak cerita yang memiliki alur dan tema yang mirip di berbagai daerah, tetapi nama tokoh dan latar tempat biasanya disesuaikan dengan budaya daerah masing-masing. Cerita rakyat adalah salah satu bentuk sastra lisan yang berkembang di tengah masyarakat. Selain cerita, sastra lisan juga mencakup mitos, legenda, dan dongeng yang berhubungan dengan kehidupan dan nilai-nilai komunitas pemiliknya. Sastra lisan menjadi identitas komunitas dan merupakan sumber penting dalam pembentukan karakter bangsa. Cerita rakyat yang berkembang biasanya membawa pesan

moral, seperti kejujuran, menepati janji, menghormati orang tua, keberanian, dan ketulusan hati. Secara tidak langsung, cerita ini memberikan pendidikan karakter karena biasanya diceritakan oleh orang tua. Cerita rakyat juga merupakan cara untuk memahami masalah-masalah dalam masyarakat pemilik tradisi tersebut.

Dengan demikian, penggunaan media permainan dan cerita rakyat sebagai bagian dari warisan budaya dapat saling melengkapi. Media permainan dapat menghadirkan hiburan yang menyenangkan dan interaktif, sementara cerita rakyat dapat memperkaya wawasan budaya dan moral. Kombinasi kedua pendekatan ini dapat memberikan pengalaman yang lebih menyeluruh dan mendalam.

Cerita rakyat, termasuk fabel, kini telah banyak diadaptasi menjadi film animasi, baik dari Nusantara maupun dari luar negeri. Cerita kucing dan tikus seperti Tom and Jerry atau Mickey Mouse dari Eropa dan Amerika, serta cerita binatang dari Nusantara seperti Monyet dan Kura-Kura, cerita si Kancil, dan lain-lain telah banyak diangkat menjadi film animasi oleh para pembuat film. Kebanyakan penontonnya adalah anak-anak yang sangat menyukai tontonan tersebut karena dikemas dalam bentuk animasi yang menarik. Secara umum, film animasi ini mengandung unsur hiburan, tetapi para pembuat cerita juga sering menyisipkan pesan moral tentang pendidikan karakter. Jenis tontonan seperti ini sejalan dengan program pemerintah, yaitu Gerakan Literasi Nasional (GLN), khususnya gerakan literasi digital yang berhubungan langsung dengan masyarakat. Manfaat dari tontonan ini adalah para pembuat film telah menghidupkan kembali tradisi mendongeng dalam masyarakat dengan cara yang berbeda, yaitu melalui tontonan animasi yang visualnya mendekati bentuk aslinya.

Dengan genre legenda dan mitologi, cerita "Lutung Kasarung" mengangkat tentang legenda klasik Jawa Barat tentang Pangeran Guru Minda

yang dikutuk menjadi lutung (monyet hitam). Ia bertemu dengan Putri Purbasari, yang diasingkan oleh kakaknya, Purbararang. Dengan bantuan Lutung Kasarung, Purbasari menjalani kehidupan di hutan dengan lebih baik. Seiring waktu, ikatan mereka semakin kuat, dan ketika kutukan berakhir, Lutung Kasarung kembali menjadi Pangeran Guru Minda yang tampan. Mereka mengatasi rintangan dan kembali ke istana, di mana Purbasari diakui sebagai ratu sah.

Cerita ini mengajarkan tentang kesetiaan, ketulusan hati, dan pentingnya hubungan harmonis antara manusia dan alam. Latar belakang budaya Sunda dalam cerita ini memperkaya wawasan tentang tradisi dan nilai-nilai lokal.

Cerita rakyat ini akan memandu pembaca untuk senantiasa mengembangkan imajinasinya menggunakan gambar-gambar ilustrasi, yang kemudian diterapkan pada media game visual novel. Pemilihan game visual novel sebagai media penyalur, beriringan dengan cerita Lutung Kasarung yang mengangkat pemandangan (landscape) sisi-sisi alam dan hutan. Dengan visual yang menarik dan interaksi yang memungkinkan pemain memilih alur cerita, game visual novel ini cocok digunakan sebagai media untuk menghadirkan pengalaman yang mendalam dan interaktif. Selain dari segi estetika, cerita ini dapat menjadi pemantik kepekaan pembacanya akan isu-isu yang terjadi di sekitar. Melalui game visual novel, pemain dapat terlibat langsung dalam cerita dan membuat keputusan yang mempengaruhi alur cerita, sehingga memperkaya pengalaman dan pemahaman mereka terhadap hubungan antar manusia.

Berdasarkan latar belakang tersebut, adapun rumusan masalah dalam Perancangan Ilustrasi Cerita Rakyat 'LUTUNG KASARUNG' Dalam Bentuk *Game Visual Novel*

sebagai berikut:

1. Bagaimana konsep Perancangan Ilustrasi Cerita Rakyat 'LUTUNG KASARUNG' Dalam Bentuk *Game Visual Novel*?
2. Bagaimana Teknik Perancangan Ilustrasi Cerita Rakyat 'LUTUNG KASARUNG' Dalam Bentuk *Game Visual Novel*?
3. Bagaimana bentuk Perancangan Perancangan Ilustrasi Cerita Rakyat 'LUTUNG KASARUNG' Dalam Bentuk *Game Visual Novel*?

B. Tujuan

Tujuan perancangan Perancangan Ilustrasi Cerita Rakyat 'LUTUNG KASARUNG' Dalam Bentuk *Game Visual Novel* sebagai berikut:

1. Menerapkan konsep Perancangan Ilustrasi Cerita Rakyat 'LUTUNG KASARUNG' Dalam Bentuk *Game Visual Novel*?
2. Menjelaskan teknik Perancangan Ilustrasi Cerita Rakyat 'LUTUNG KASARUNG' Dalam Bentuk *Game Visual Novel*?
3. Menjelaskan bentuk penyajian Perancangan Ilustrasi Cerita Rakyat 'LUTUNG KASARUNG' Dalam Bentuk *Game Visual Novel*?

C. Perancangan

1. Batasan karya/ estimasi

Ada beberapa fokus batasan karya pada perancangan dan penciptaan *Game Visual Novel* ini, proses pengkaryaan dibagi menjadi dua kategori karya dan memiliki batasan karya sebagai berikut:

- a. Karya Utama

Karya utama ini merupakan karya pokok dalam pengkaryaan Tugas Akhir. Karya utama dalam proses pengkaryaan ini adalah gambar ilustrasi dan penerapannya pada media *Game Visual Novel*, dengan tahap awal menganalisa, kemudian mengembangkan cerita berlandaskan sinopsis yang menghasilkan konsep serta mood board sebagai patokan pengkaryaan.

Game Visual Novel berukuran 1920 pixel X 1080 pixel yang berjumlah sesuai dengan Analisa naskah, palen-panel ilustrasi dibuat secara digital. Kemudian perakitan *Game Visual Novel* dirangkai menggunakan software dengan aplikasi godot engine.

b. Karya Pendukung

Karya pendukung merupakan elemen yang tujuannya membantu, melengkapi dan menunjang karya utama, terdapat beberapa karya pendukung *Game Visual Novel* di antaranya adalah:

- 1) Video trailer game dengan ukuran 1080px x 1920px.
- 2) Poster pendukung dengan ukuran A2 (42cm x 54,2cm) dan poster social media (1920px x 1090px)

c. Target Audience

Karya utama dan karya pendukung kemudian akan disajikan dalam bentuk pameran yang sifatnya umum dengan target audience jangkauan umur 15 hingga 18 tahun peminat bidang game, seni rupa, desain, dan ilustrasi.

2. Metode Visualisasi Karya

Terdapat beberapa tahap yang dilakukan dalam proses visualisasi karya ilustrasi dengan media *Game Visual Novel* yaitu:

- a. Pembuatan konsep, menganalisa dan mengembangkan cerita dengan hasil berupa gaya visual (visual language) atau moodboard.
- b. Membuat sketsa gambar.
- c. Pembuatan ilustrasi secara digital.
- d. Pembuatan *script game visual novel*
- e. Perakitan panel – panel ilustrasi pada *script game visual novel*.
- f. Pembuatan poster dan Video trailer.

D. Pustaka Acuan

Perancangan *game visual novel* tidak terlepas dari beberapa acuan, di antaranya adalah:

Andrew, J., Henry, S., Yudhisthira, A. N., Arifin, Y., & Permai, S. D. (2019). Analyzing the factors that influence learning experience through game based learning using visual novel game for learning pancasila. *Procedia Computer Science*, 157, 353-359.

Gooch, B., Sloan, P. P. J., Gooch, A., Shirley, P., & Riesenfeld, R. (1999, April). Interactive technical illustration. In *Proceedings of the 1999 symposium on Interactive 3D graphics* (pp. 31-38).

Ricky W. Putra. 2021 Pengantar Desain Komunikasi Visual Dalam Penerapan. Yogyakarta: Penerbit ANDI.

E. Metode Penelitian Data

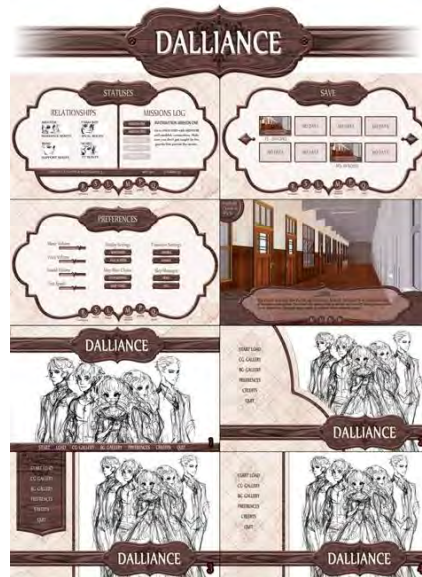
1. Metode Literatur

Perancangan karya ini didukung oleh data-data berupa teks yang diambil dari berbagai sumber tertulis seperti buku dan artikel.

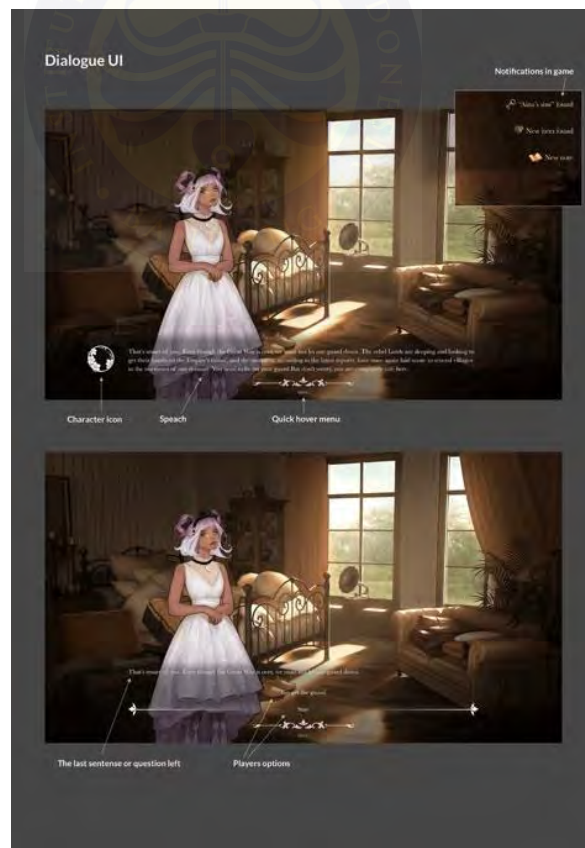
2. Metode Piktoral

Studi ini dilakukan untuk mempelajari dan menganalisa berbagai gambar sebagai inspirasi dalam proses penciptaan karya. Dari segi

bentuk, warna, hingga teknik. Gambar-gambar referensi tersebut diambil dari internet.



Gambar 1. 1 Referensi Game Visual Novel Sumber: Pinterest



Gambar 1. 2 Referensi Game Visual Novel Sumber: Pinterest



Gambar 1. 3 Referensi Game Visual Novel Sumber: Pinterest

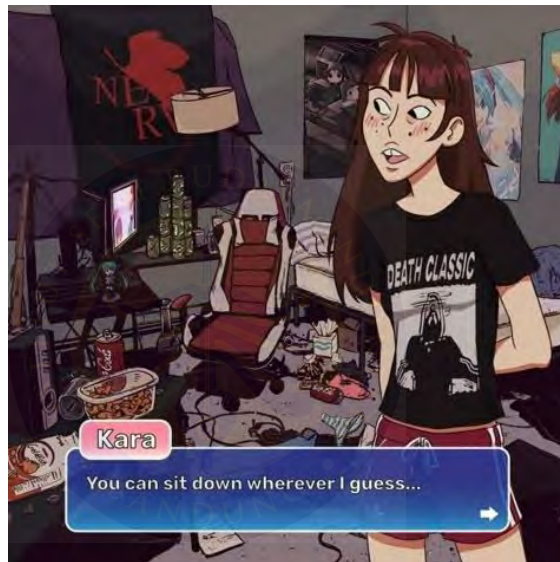


Gambar 1. 4 Referensi Game Visual Novel Witches Hearts

Sumber: Pinterest



Gambar 1. 5 Referensi Game Visual Novel Sumber: Pinterest



Gambar 1. 6 Referensi Game Visual Novel Sumber: Pinterest



Gambar 1. 7 Referensi Game Visual Novel Sumber: Game Paranormasight: The Seven Mysteries of Honjo

F. Sistematika penulisan

Sistematika penulisan dalam pembuatan Laporan Tugas Akhir nantinya yaitu sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan, berisi latar belakang penciptaan, rumusan masalah (sebagaimana ditanyakan/dinyatakan dalam permasalahan), Sumber Pustaka (menjelaskan informasi tertentu yang relevan dengan karya yang akan dibuat, seperti ide, konsep, metode, bentuk, material, media, dan lain sebagainya); Metode Penelusuran Data (menjelaskan bagaimana cara menelusuri data); Sistematika penulisan (penjelasan bahasan dari rancangan bab yang berada dalam proposal).

BAB II Proses Penciptaan, berisi Sumber Penciptaan (penjelasan hal yang menjadi sumber penciptaan); Konsep perwujudan (penjelasan tentang pilihan estetika bentuk, gaya visual, tema, dan warna); Proses Penciptaan/Perwujudan Karya (paparan tentang proses visualisasi karya dari perancangan hingga perwujudan).

BAB III Deskripsi Hasil Garap dan Pemaparan Karya, berisi Deskripsi Karya (memaparkan keterangan dari masing-masing karya yang telah dihasilkan baik berupa gambar maupun 11 keterangan tambahan lainnya); Penyajian Karya (menjelaskan hal-hal berkaitan dengan penyajian karya, seperti bentuk penyajian dan pengemasan).

BAB IV Kesimpulan, (berisi paparan pengalaman proses berkarya sesuai topik atau masalah yang diangkat).

BAB II

PROSES PENCIPTAAN

A. Sumber Penciptaan

1. Gambar Ilustrasi

Ilustrasi teknis yang digambar oleh manusia biasanya merupakan gambar tunggal dari satu sudut pandang yang disajikan pada media non-stereo seperti pena di atas kertas. Dalam bagian ini, kita membahas komponen-komponen dari ilustrasi tersebut yang kita gunakan dalam konteks grafik komputer: karakter garis, bayangan, dan pencahayaan.

Ilustrasi gambar memiliki beberapa fungsi utama yang penting, yaitu sebagai alat untuk menafsirkan, menggambarkan, menjelaskan, dan memperindah berbagai media, baik cetak maupun digital. Ilustrasi memiliki peranan penting yang mungkin tidak selalu kita sadari dalam dunia desain grafis, karena hadir dalam berbagai aspek kehidupan kita. Selain itu, ilustrasi berfungsi sebagai penghubung yang efektif antara penyampai pesan dan penerima informasi, membantu menyampaikan pesan dengan lebih jelas dan menarik.

Dalam hal ini permainan adalah bagian dari multimedia interaktif yang populer di kalangan masyarakat saat ini. Berdasarkan demografi para pemain, ditemukan bahwa permainan ini digemari oleh berbagai kelompok, mulai dari anak-anak, remaja, dewasa, pria, hingga wanita. Hal ini sesuai dengan pendapat Tay Vaughan. Permainan sering kali memanfaatkan ilustrasi gambar untuk meningkatkan kualitas visual dan daya tariknya. Dengan menggabungkan elemen-elemen ilustrasi yang menarik, permainan tidak hanya memberikan hiburan tetapi juga dapat mendidik dan menyampaikan pesan-pesan tertentu dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif.

2. *GAME VISUAL NOVEL*

Permainan novel visual adalah permainan media berbasis digital yang dirilis di NEC PC-6001, dirancang oleh Yuji Horii, diterbitkan oleh Enix, dan merupakan genre permainan yang pertama kali diperkenalkan dan dipopulerkan di Jepang. Novel visual adalah novel yang divisualisasikan dalam gambar ilustrasi yang memiliki percakapan, di mana pemain dapat memilih alur cerita, disajikan dalam warna penuh dengan berbagai efek suara untuk membuat pembaca memainkannya dengan cara yang menyenangkan. Fitur permainan novel visual terdiri dari lima dimensi desain yang digunakan sebagai media dalam pembelajaran bahasa, yaitu belajar melalui pilihan, alur cerita, mini-game, eksplorasi, dan non-interaktif. Permainan novel visual dikembangkan melalui perangkat lunak TyranoBuilder dengan perusahaan TyranoBuilder visual novel studio di Jepang yang diprakarsai oleh programmer Hiroshi Nagatani. Perangkat lunak ini telah digunakan sejak tahun 2015 untuk membuat permainan novel visual di Jepang dalam bahasa Inggris untuk siswa sekolah dasar dan sekarang digunakan di bagian lain dunia.

3. Cerita Pendek Lutung Kasarung

Cerita rakyat, termasuk fabel, kini telah banyak diadaptasi menjadi film animasi, baik dari Nusantara maupun dari luar negeri. Cerita kucing dan tikus seperti Tom and Jerry atau Mickey Mouse dari Eropa dan Amerika, serta cerita binatang dari Nusantara seperti Monyet dan Kura-Kura, cerita si Kancil, dan lain-lain telah banyak diangkat menjadi film animasi oleh para pembuat film. Kebanyakan penontonnya adalah anak-anak yang sangat menyukai tontonan tersebut karena dikemas dalam bentuk animasi yang menarik. Secara umum, film animasi ini mengandung unsur hiburan, tetapi para pembuat cerita juga sering menyisipkan pesan moral tentang pendidikan karakter.

Dengan genre legenda dan mitologi, cerita "Lutung Kasarung" mengangkat tentang legenda klasik Jawa Barat tentang Pangeran Guru Minda yang dikutuk menjadi lutung (monyet hitam). Ia bertemu dengan Putri Purbasari, yang diasingkan oleh kakaknya, Purbararang. Dengan bantuan Lutung Kasarung, Purbasari menjalani kehidupan di hutan dengan lebih baik. Seiring waktu, ikatan mereka semakin kuat, dan ketika kutukan berakhir, Lutung Kasarung kembali menjadi Pangeran Guru Minda yang tampan. Mereka mengatasi rintangan dan kembali ke istana, di mana Purbasari diakui sebagai ratu sah.

Cerita ini mengajarkan tentang kesetiaan, ketulusan hati, dan pentingnya hubungan harmonis antara manusia dan alam. Latar belakang budaya Sunda dalam cerita ini memperkaya wawasan tentang tradisi dan nilai-nilai lokal.

Cerita rakyat ini akan memandu pembaca untuk senantiasa mengembangkan imajinasinya menggunakan gambar-gambar ilustrasi, yang kemudian diterapkan pada media game visual novel. Pemilihan game visual novel sebagai media penyalur, beriringan dengan cerita Lutung Kasarung yang mengangkat pemandangan (landscape) sisi-sisi alam dan hutan. Dengan visual yang menarik dan interaksi yang memungkinkan pemain memilih alur cerita, game visual novel ini cocok digunakan sebagai media untuk menghadirkan pengalaman yang mendalam dan interaktif. Selain dari segi estetika, cerita ini dapat menjadi pemantik kepekaan pembacanya akan isu-isu yang terjadi di sekitar. Melalui game visual novel, pemain dapat terlibat langsung dalam cerita dan membuat keputusan yang mempengaruhi alur cerita, sehingga memperkaya pengalaman dan pemahaman mereka terhadap hubungan antar manusia. Berikut merupakan sinopsis cerita pendek Lutung Kasarung:

Sinopsis Lutung Kasarung

Pada zaman dahulu di Tanah Pasundan, hiduplah seorang pangeran tampan bernama Sanghyang Guruminda yang dihukum dan diusir dari kayangan karena melakukan kesalahan. Dia turun ke bumi dalam wujud seekor lutung hitam legam dengan ekor panjang, yang kemudian dikenal sebagai Lutung Kasarung, yang berarti "lutung yang tersesat".

Sementara itu, di Kerajaan Pasir Batang, Raja Prabu Tapa Agung yang sudah tua dan sakit-sakitan berencana menunjuk salah satu putrinya untuk menggantikannya sebagai ratu. Dari tujuh putrinya, yang belum menikah adalah Putri Purbararang dan Putri Purbasari. Setelah mempertimbangkan secara bijaksana, raja memutuskan untuk mengangkat Putri Purbasari sebagai penggantinya. Namun, keputusan ini membuat Putri Purbararang dan tunangannya, Raden Indrajaya, merasa marah dan iri.

Putri Purbararang meminta bantuan seorang dukun jahat bernama Ni Ronde untuk menggagalkan rencana penobatan Putri Purbasari. Dengan sihirnya, Ni Ronde menyebabkan Putri Purbasari terkena penyakit kulit yang menjijikkan. Atas desakan Putri Purbararang dan Raden Indrajaya, Prabu Tapa Agung mengasingkan Putri Purbasari ke hutan.

Di hutan, Putri Purbasari menemukan kawan pada Lutung Kasarung. Lutung yang baik hati ini selalu membantu dan melindungi Purbasari. Suatu hari, karena merasa rindu pada ayahnya dan meratapi penyakitnya, Purbasari menangis. Lutung Kasarung pun berdoa kepada Yang Maha Kuasa agar Purbasari disembuhkan. Sebuah telaga kecil kemudian muncul dan airnya menyembuhkan penyakit Purbasari.

Akhirnya, Purbasari kembali ke kerajaan dengan Lutung Kasarung dan membuktikan bahwa ia layak menjadi pemimpin. Pada saat yang sama, Lutung Kasarung berubah kembali menjadi Sanghyang Guruminda. Putri Purbasari dan Sanghyang Guruminda hidup bahagia bersama.

B. Konsep Perwujudan

Dalam perancangan ilustrasi cerita rakyat 'lutung kasarung' dalam bentuk *game visual novel*, terdapat pemilihan gaya visual, gaya visual desain karakter, pemilihan warna, ukuran karya, bahan, dan teknik yang digunakan

1. Gaya Visual

Perancangan ilustrasi cerita Lutung Kasarung yang diimplementasikan pada media *game visual novel*. Gaya ilustrasi yang akan digunakan dalam karya tugas akhir ini adalah gaya ilustrasi semi-realis *cartoonish* atau representational.

Corak representasional antara lain, seni rupa yang objek-objeknya digayakan (stilasi), dideformasi, dan didistorsi. Perubahan bentuk dengan memanjangkan, memendekkan, membesarkan, mengecilkan, atau membengkokkan, namun objeknya masih dapat dikenali. (Agus Priyatno. 2016). Gaya semi-realis dapat ditemukan dalam komik, buku cerita anak jaman dahulu, concept art, environmental design, dan sering digunakan pada design pengembangan game video.

Mood Board Ilustrasi



Gambar 2. 1 Sumber: Dokumen Pribadi

2. Desain Karakter

Dalam cerita Lutung Kasarung, berikut adalah tokoh-tokoh penting dengan perannya sebagai protagonis, antagonis, dan pendukung:

a. Protagonis (Tokoh Utama)

- **Purbasari:** Sang protagonis utama, seorang putri yang dikenal berhati baik dan lembut. Ia diasingkan oleh kakaknya, tetapi akhirnya membuktikan dirinya layak sebagai pemimpin kerajaan.
- **Lutung Kasarung (Guru Minda):** Dewa yang menjelma menjadi lutung. Ia menjadi pendukung dan pelindung Purbasari, serta

membantu membawanya kembali mendapatkan haknya sebagai ratu.

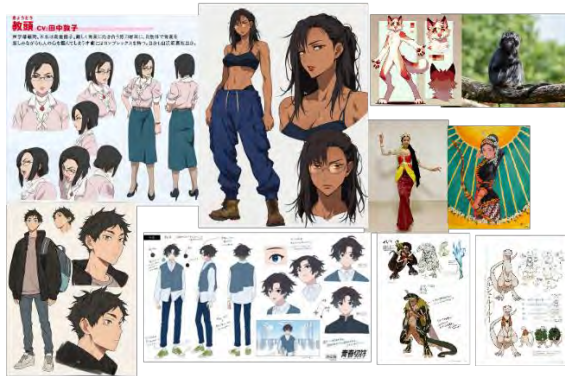
b. Antagonis

- **Purbararang:** Saudara perempuan Purbasari yang iri dan serakah. Ia mengambil alih kekuasaan kerajaan dengan mengasingkan Purbasari dan terus berusaha menjatuhkannya.
- **Indrajaya:** Tunangan Purbararang yang mendukung niat jahatnya untuk mempertahankan kekuasaan.

c. Tokoh Pendukung

- **Prabu Tapa Agung:** Ayah Purbasari dan Purbararang. Ia menyerahkan tahta kepada Purbasari, tetapi tidak dapat menghalangi konflik yang terjadi di antara putrinya.
- **Permaisuri Ratnasari:** Permaisuri kerajaan sekaligus ibu Purbasari dan Purbararang. Ratnasari memiliki sifat bijaksana dan penuh kasih, tetapi sering kali terperangkap dalam konflik antara kedua putrinya. Ia mencoba menjadi penengah dan memberikan nasihat kepada Purbararang agar berhenti mengikuti ambisi jahatnya, tetapi tidak selalu berhasil.
- **Rakyat Kerajaan:** Meskipun tidak disebutkan secara mendetail, rakyat menjadi pihak yang kemudian mengakui kepemimpinan Purbasari setelah kebenaran terungkap.

Mood Board Character Design



Gambar 2. 2 Referensi desain karakter Sumber: Pinterest

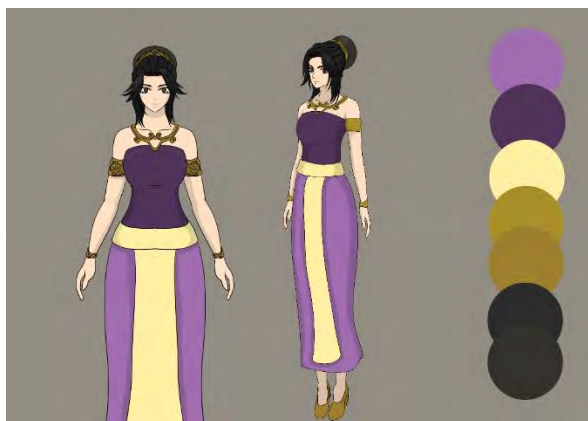
3. Warna

- LUTUNG



Gambar 2. 3 Warna desain karakter Sumber: Dokumen Pribadi

- PURBA RARANG



Gambar 2. 4 Warna desain karakter Sumber: Dokumen Pribadi

- PURBA SARI



Gambar 2. 5 Warna desain karakter Sumber: Dokumen Pribadi

- INDRA JAYA



Gambar 2. 6 Warna desain karakter Sumber: Dokumen Pribadi

- PRABU TAPA AGUNG



Gambar 2. 7 Warna desain karakter Sumber: Dokumen Pribadi

- PERMAYSURI



Gambar 2. 8 Warna desain karakter Sumber: Dokumen Pribadi

4. Ukuran Karya

Game Visual Novel belum di ketahui bkarna belum rampung dalam pembuatannya, latar belakang ilustrasi berukuran 1920 pixel X 1080 pixel dan pembuatan portrait character berukuran 1440 pixel X 1440 pixel yang berjumlah sesuai dengan Analisa naskah, palen-panel ilustrasi dibuat secara digital

5. Perangkat Lunak

a. MediBang Paint Pro

Aplikasi berbasis bitmap ini digunakan sebagai media pembuatan aset digital dengan teknik hand-draw yang dibantu dengan perangkat pen tablet. Digunakan juga sebagai alat pembuatan mood board dan pembuatan layout.

b. Godot Engine

Soft ware yang digunakan untuk pembuatan *script game visual novel*

Dan juga untuk penerapan ilustrasi pada *game visual novel*

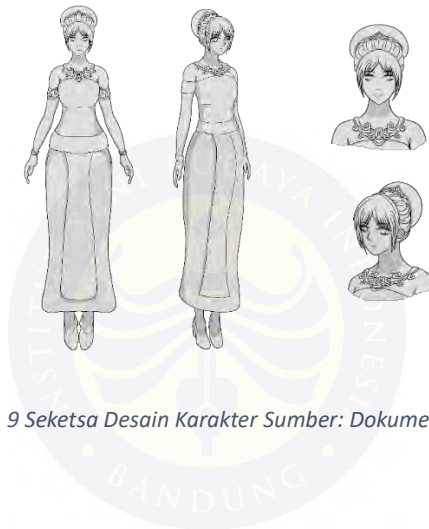
C. Proses Penciptaan

1. Proses pengumpulan data

Proses ini dimulai dengan pembedahan cerita pendek Lutung Kasarung. Kemudian dilanjutkan dengan pengumpulan referensi melalui beberapa platform di internet baik itu secara visual maupun teks. Referensi visual tersebut kemudian dirangkai menjadi suatu bahasa visual (*visual language*) bagi gambar ilustrasi yang dapat merepresentasikan cerita sesuai dengan penyajian dalam bentuk *game visual novel*.

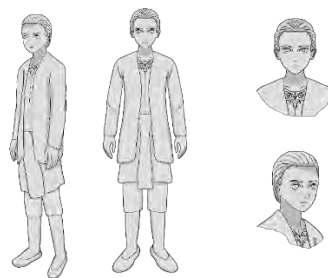
2. Pembuatan Sketsa Rancangan Ilustrasi

- PURBA SARI



Gambar 2. 9 Sketsa Desain Karakter Sumber: Dokumen Pribadi

- INDRA JAYA



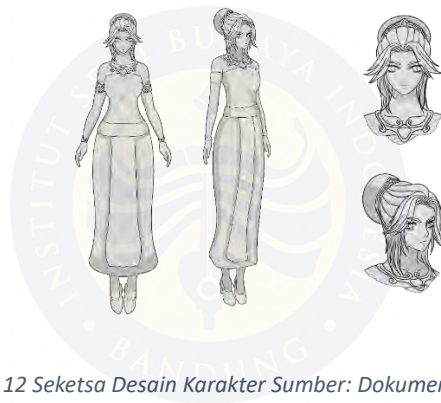
Gambar 2. 10 Sketsa Desain Karakter Sumber: Dokumen Pribadi

- LUTUNG



Gambar 2. 11 Seketsa Desain Karakter Sumber: Dokumen Pribadi

- PURBA RARANG



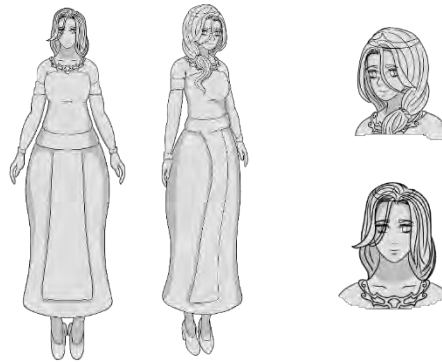
Gambar 2. 12 Seketsa Desain Karakter Sumber: Dokumen Pribadi

- PRABU TAPA AGUNG



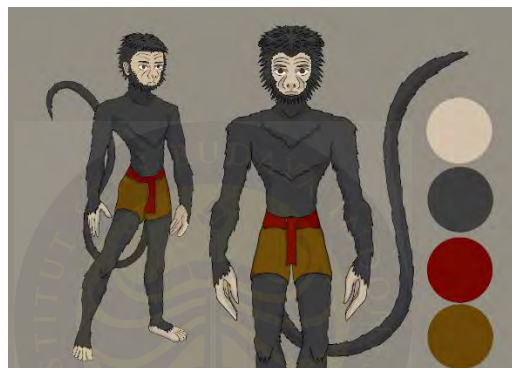
Gambar 2. 13 Seketsa Desain Karakter Sumber: Dokumen Pribadi

- PERMAYSURI



Gambar 2. 14 Seketsa Desain Karakter Sumber: Dokumen Pribadi

3. Pembuatan Ilustrasi



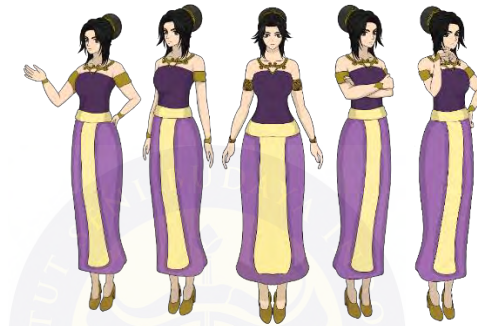
Gambar 2. 15 Desain Karakter Lutung Kasarung Sumber: Dokumen Pribadi



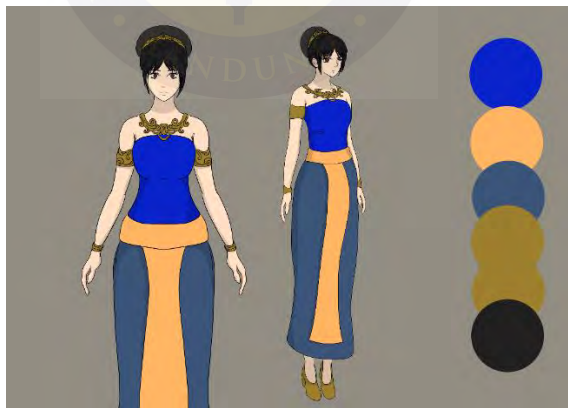
Gambar 2. 16 Desain Karakter Perubahan Lutung Kasarung Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 2. 17 Desain Karakter Putri Purba Rarang Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 2. 18 Desain Karakter Putri Purba Rarang Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 2. 19 Desain Karakter Putri Purba Sari Sumber: Dokumen Pribadi



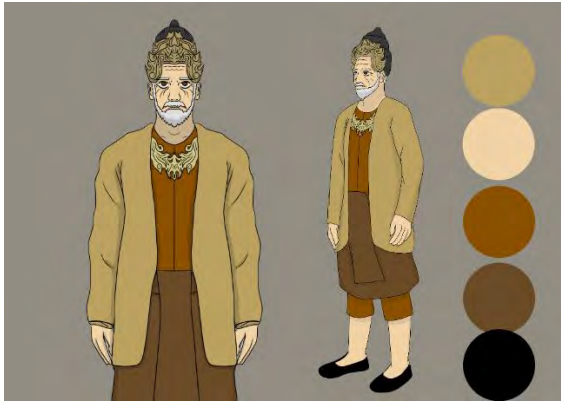
Gambar 2. 20 Desain Karakter Putri Purba Sari Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 2. 21 Desain Karakter Indra Jaya Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 2. 22 Desain Karakter Indra Jaya Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 2. 23 Desain Karakter Prabu Tapa Agung Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 2. 24 Desain Karakter Prabu Tapa Agung Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 2. 25 Desain Karakter Permayasuri Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 2. 26 Desain Karakter Permayasuri Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 2. 27 Proses pembuatan Desain Game Visual Novel Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 2. 28 Proses pembuatan Desain Game Visual Novel Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 2. 29 Proses pembuatan Desain Game Visual Novel Sumber: Dokumen Pribadi

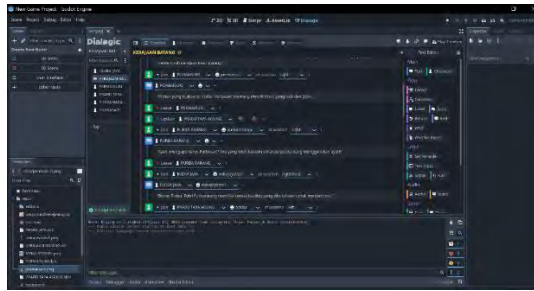


Gambar 2. 30 Proses pembuatan Desain Game Visual Novel Sumber: Dokumen Pribadi

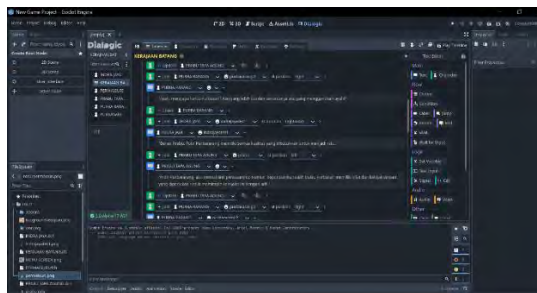
4. Pembuatan script game visual novel



Gambar 2. 31 Pembuatan script game visual novel Sumber: Dokumen Pribadi



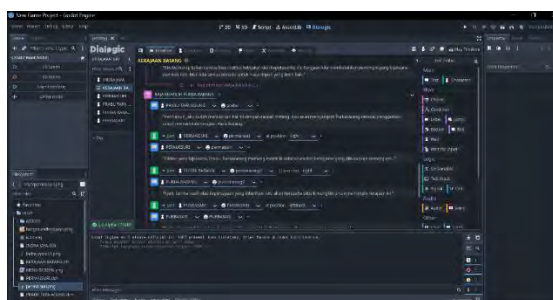
Gambar 2. 32 Pembuatan script game visual novel Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 2. 33 Pembuatan script game visual novel Sumber: Dokumen Pribadi



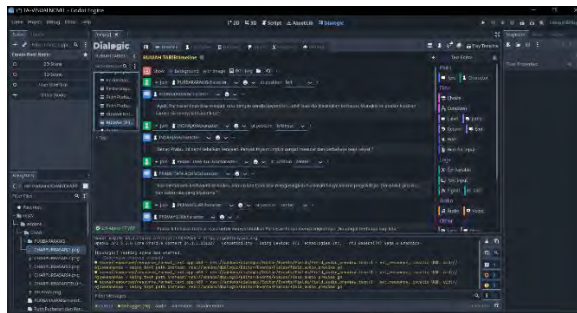
Gambar 2. 34 Pembuatan script game visual novel Sumber: Dokumen Pribadi



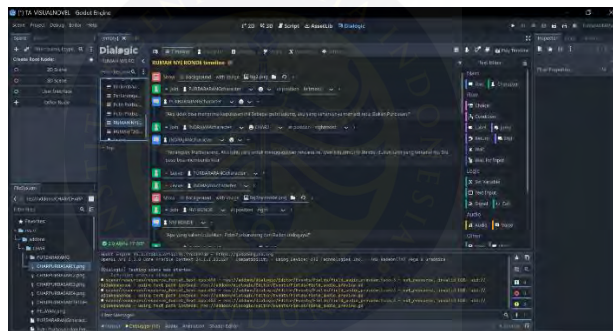
Gambar 2. 35 Pembuatan script game visual novel Sumber: Dokumen Pribadi



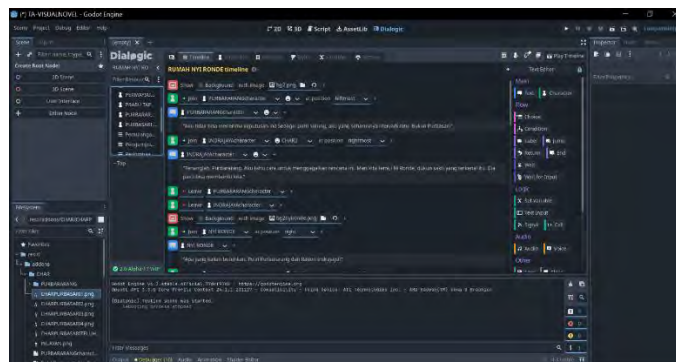
Gambar 2. 36 Pembuatan script game visual novel Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 2. 37 Pembuatan script game visual novel Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 2. 38 Pembuatan script game visual novel Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 2. 39 Pembuatan script game visual novel Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 2. 40 Pembuatan script game visual novel Sumber: Dokumen Pribadi

5. Perakitan panel – panel ilustrasi pada *script game visual novel*.



Gambar 2. 41 Penerapan panel ilustrasi pada *script game visual novel* Sumber: Dokumen Pribadi



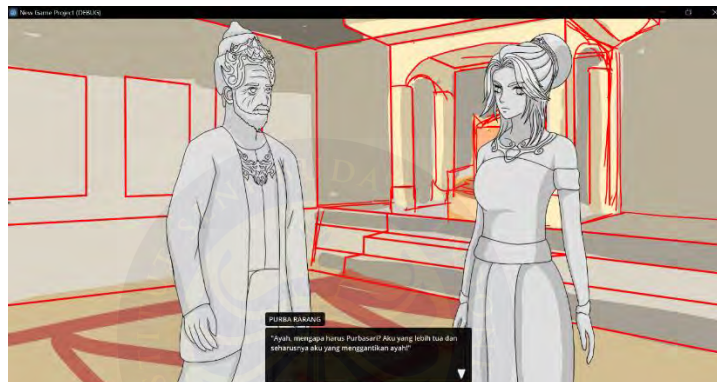
Gambar 2. 42 Penerapan panel ilustrasi pada *script game visual novel* Sumber: Dokumen Pribadi



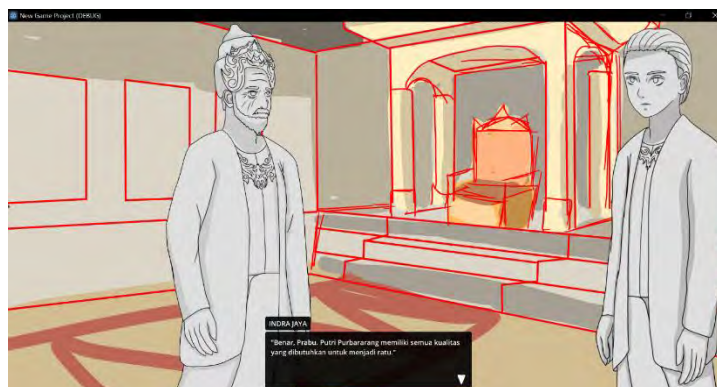
Gambar 2. 43 Penerapan panel ilustrasi pada *script game visual novel* Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 2. 44 Penerapan panel ilustrasi pada script game visual novel Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 2. 45 Penerapan panel ilustrasi pada script game visual novel Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 2. 46 Penerapan panel ilustrasi pada script game visual novel Sumber: Dokumen Pribadi



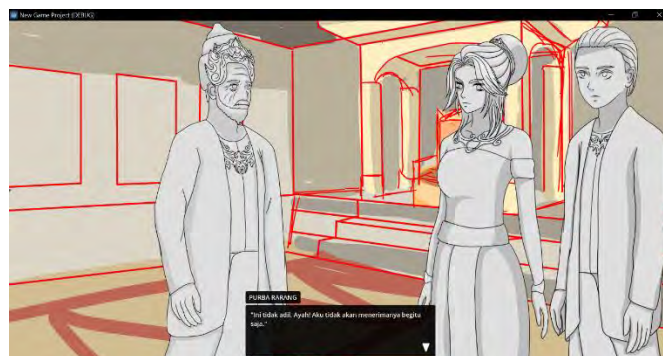
Gambar 2. 47 Penerapan panel ilustrasi pada script game visual novel Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 2. 48 Penerapan panel ilustrasi pada script game visual novel Sumber: Dokumen Pribadi



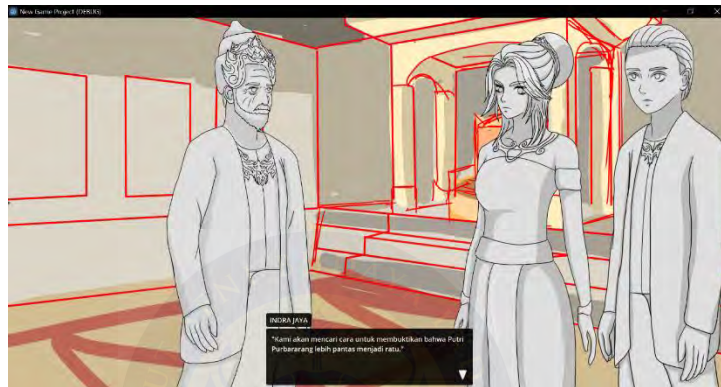
Gambar 2. 49 Penerapan panel ilustrasi pada script game visual novel Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 2. 50 Penerapan panel ilustrasi pada script game visual novel Sumber: Dokumen Pribadi



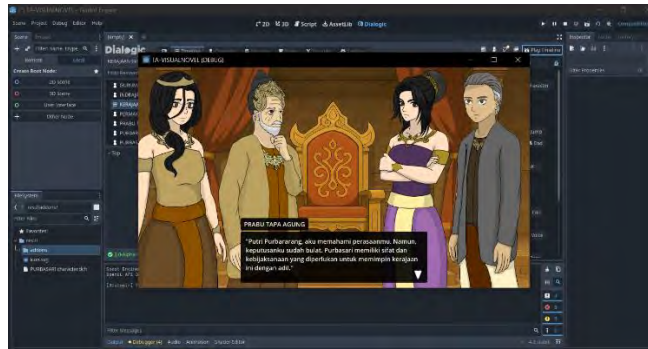
Gambar 2. 51 Penerapan panel ilustrasi pada script game visual novel Sumber: Dokumen Pribadi



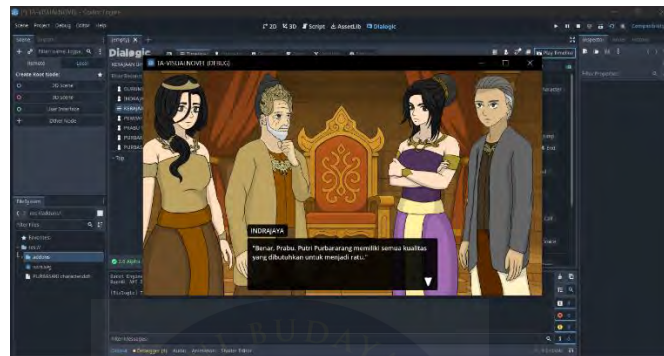
Gambar 2. 52 Penerapan panel ilustrasi pada script game visual novel Sumber: Dokumen Pribadi



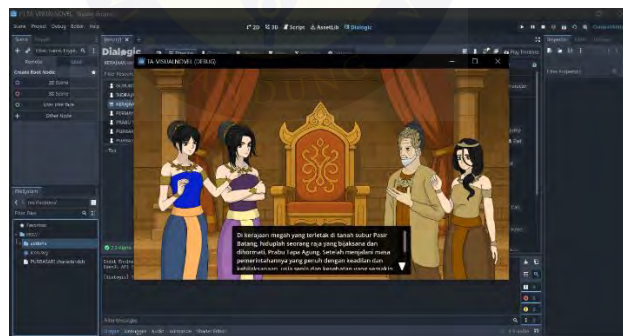
Gambar 2. 53 Penerapan panel ilustrasi pada script game visual novel Sumber: Dokumen Pribadi



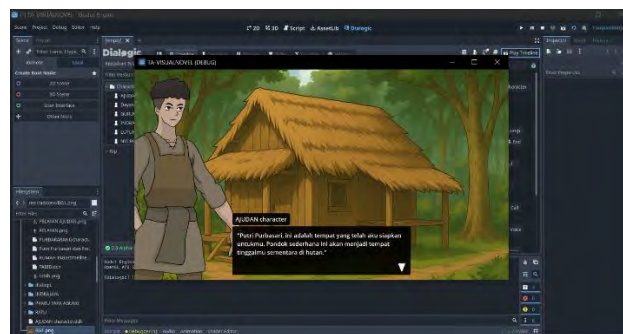
Gambar 2. 54 Penerapan panel ilustrasi pada script game visual novel Sumber: Dokumen Pribadi



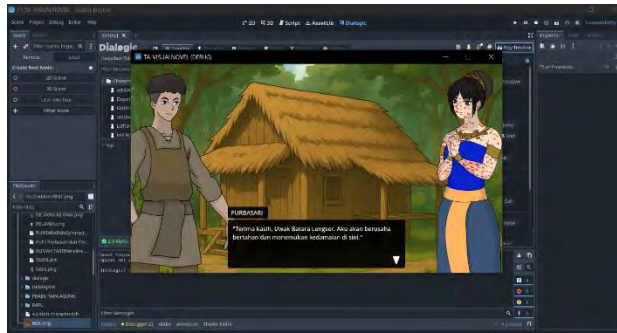
Gambar 2. 55 Penerapan panel ilustrasi pada script game visual novel Sumber: Dokumen Pribadi



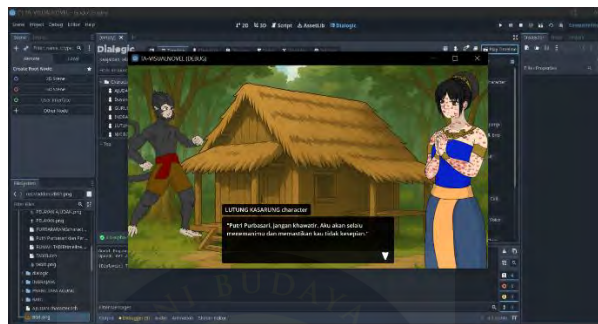
Gambar 2. 56 Penerapan panel ilustrasi pada script game visual novel Sumber: Dokumen Pribadi



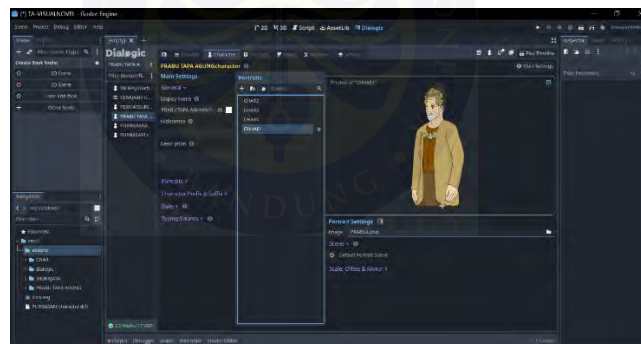
Gambar 2. 57 Penerapan panel ilustrasi pada script game visual novel Sumber: Dokumen Pribadi



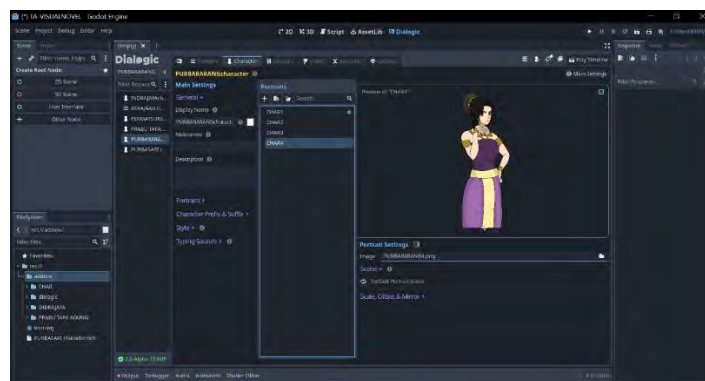
Gambar 2. 58 Penerapan panel ilustrasi pada script game visual novel Sumber: Dokumen Pribadi



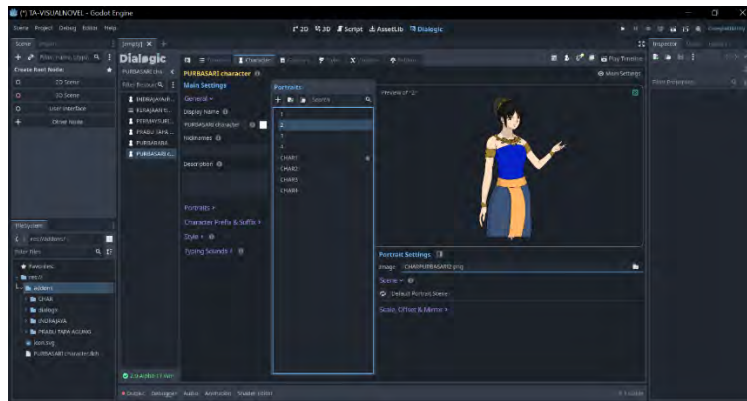
Gambar 2. 59 Penerapan panel ilustrasi pada script game visual novel Sumber: Dokumen Pribadi



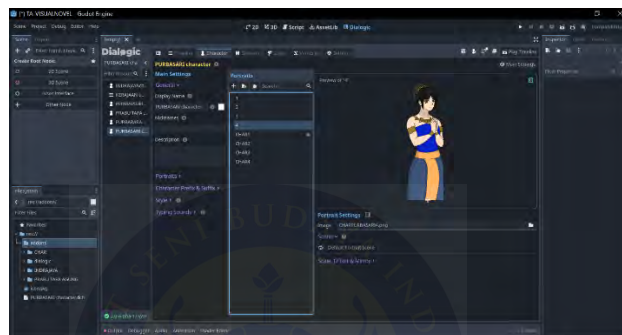
Gambar 2. 60 Penerapan panel ilustrasi pada script game visual novel Sumber: Dokumen Pribadi



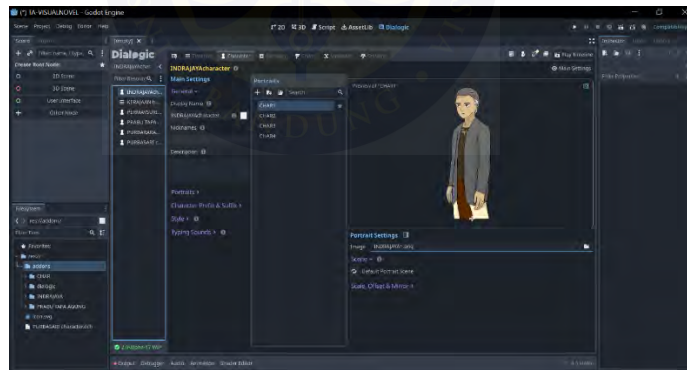
Gambar 2. 61 Penerapan panel ilustrasi pada script game visual novel Sumber: Dokumen Pribadi



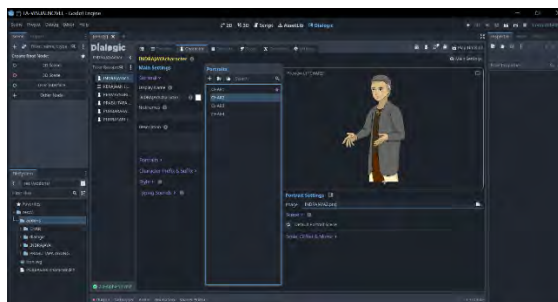
Gambar 2. 62 Penerapan panel ilustrasi pada script game visual novel Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 2. 63 Penerapan panel ilustrasi pada script game visual novel Sumber: Dokumen Pribadi

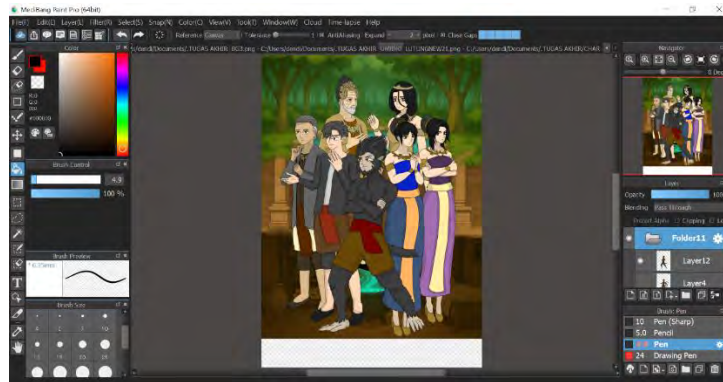


Gambar 2. 64 Penerapan panel ilustrasi pada script game visual novel Sumber: Dokumen Pribadi

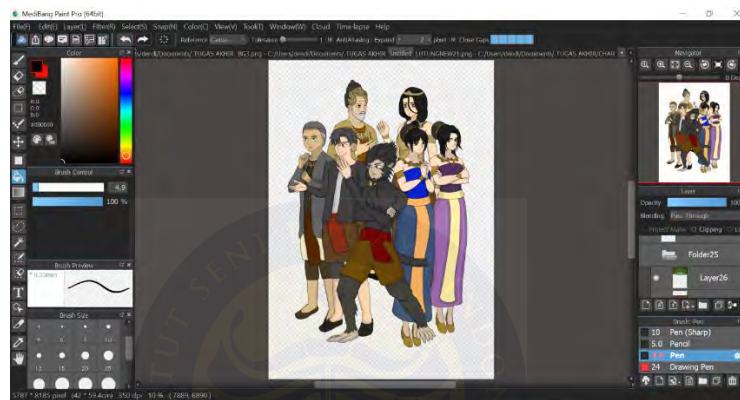


Gambar 2. 65 Penerapan panel ilustrasi pada script game visual novel Sumber: Dokumen Pribadi

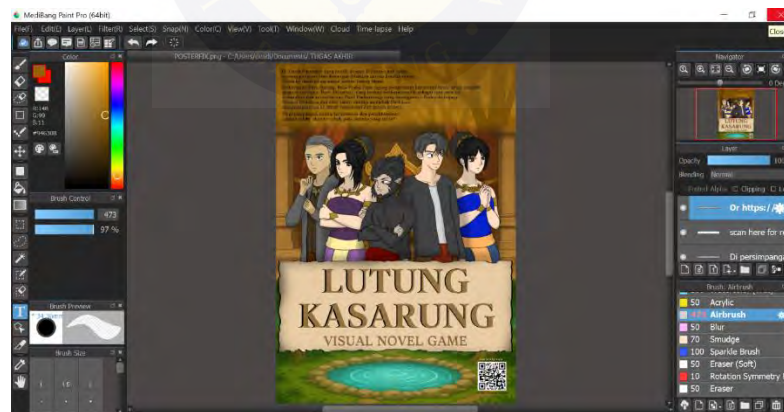
6. Pembuatan Poster



Gambar 2. 66 Pembuatan Layout Poster Game Visual Novel Lutung kasarung Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 2. 67 Pembuatan Layout Poster Game Visual Novel Lutung kasarung Sumber: Dokumen Pribadi

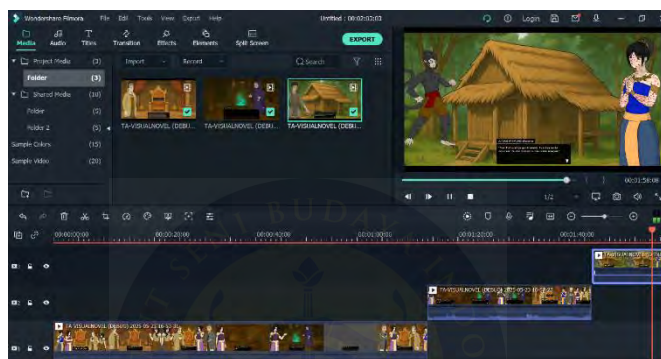


Gambar 2. 68 Pembuatan Layout Poster Game Visual Novel Lutung kasarung Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 2. 69 Pembuatan Layout Poster Game Visual Novel Lutung kasarung Sumber: Dokumen Pribadi

7. Pembuatan Video trailer game



Gambar 2. 70 Pembuatan trailer video Game Visual Novel Lutung kasarung Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 2. 71 Pembuatan trailer video Game Visual Novel Lutung kasarung Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 2. 72 Pembuatan trailer video Game Visual Novel Lutung kasarung Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 2. 73 Pembuatan trailer video Game Visual Novel Lutung kasarung Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 2. 74 Pembuatan trailer video Game Visual Novel Lutung kasarung Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 2. 75 Pembuatan trailer video Game Visual Novel Lutung kasarung Sumber: Dokumen Pribadi

BAB III

DESKRIPSI GARAP DAN PEMAPARAN KARYA

A. Deskripsi Karya

Karya tugas akhir ini dibuat sebagai media penyalur dari cerita rakyat Lutung Kasarung dengan gambar ilustrasi dua dimensi yang diterapkan pada media *game visual novel*. *Game visual novel* digunakan sebagai media ilustrasi cerita ini karena padu dengan konsep cerita yang cukup kompleks sebagai cara menyampaikan gagasan cerita dan pemilihan alur cerita. Dengan media tersebut gambar ilustrasi dua dimensi dan cerita lutung kasarung akan memiliki beberapa ending dan pilihan alur cerita yang ditentukan oleh pemain yang mendukung penyajian gambar ilustrasi, memberi pesan dan menghadirkan kesan.

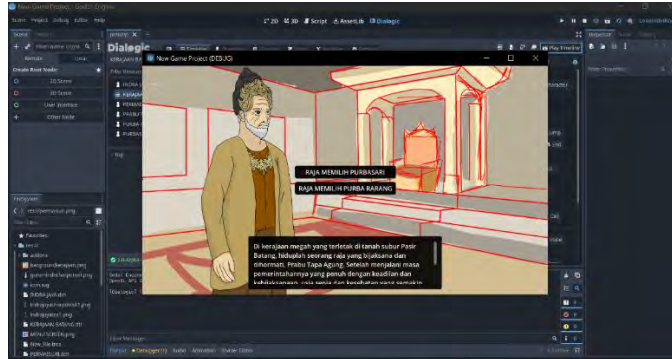
Dengan tahap awal membedah cerita, mencari referensi ilustrasi dan *game visual novel*, hingga pembuatan karakter utama, mood board membuat sebagai patokan dalam berkarya, membuat sketsa, membuat ilustrasi, proses perangkaan script game, pewarnaan, dan merangkai *game visual novel* hingga karya utama selesai. Begitu juga dengan tahapan lainnya pada proses garap karya pendukung

Karya tugas akhir ini dibagi menjadi dua jenis karya yaitu karya utama dan karya pendukung berikut penjelasannya;

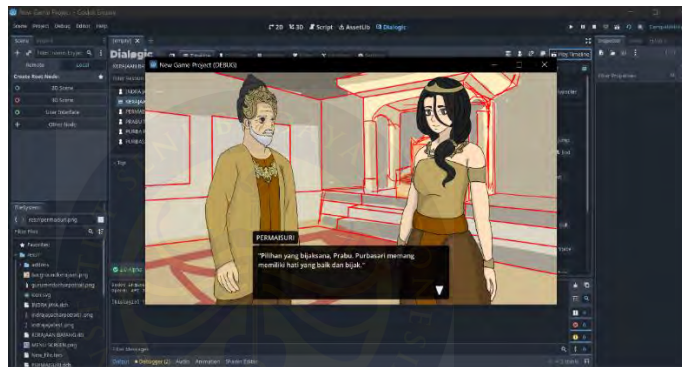
1. Karya Utama

Karya utama ini merupakan karya pokok dalam pengkaryaan Tugas Akhir. Karya utama dalam proses pengkaryaan ini adalah gambar ilustrasi dan penerapannya pada media *Game Visual Novel*. *Game Visual Novel* berukuran 1920 pixel X 1080 pixel yang berjumlah sesuai dengan Analisa naskah, palen-panel ilustrasi

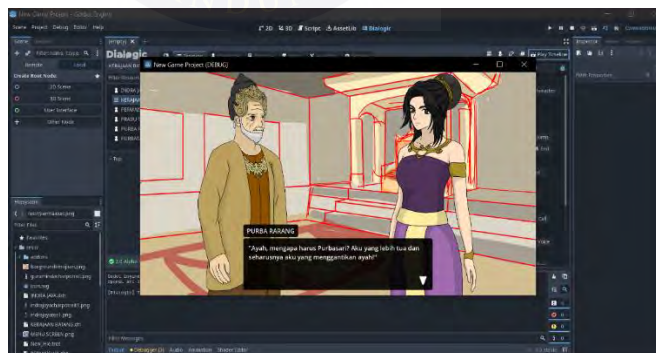
dibuat secara digital. Kemudian perakitan *Game Visual Novel* dirangkai menggunakan software dengan aplikasi godot engine.



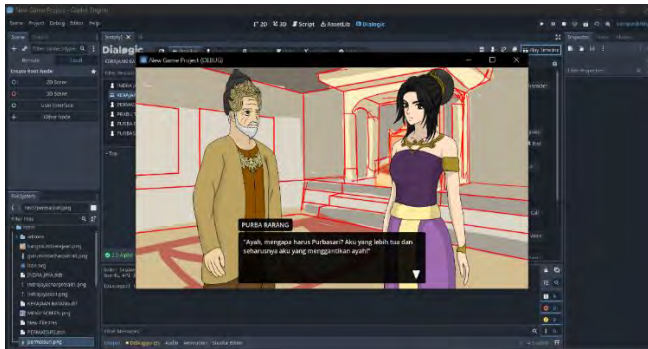
Gambar 3. 1 Debug game test timeline 1 Sumber: Dokumen Pribadi



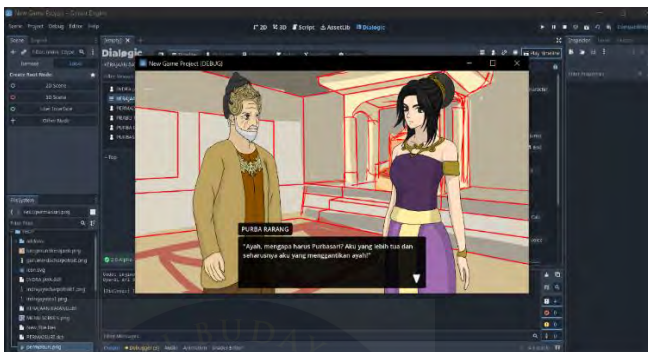
Gambar 3. 2 Debug game test timeline 1 Sumber: Dokumen Pribadi



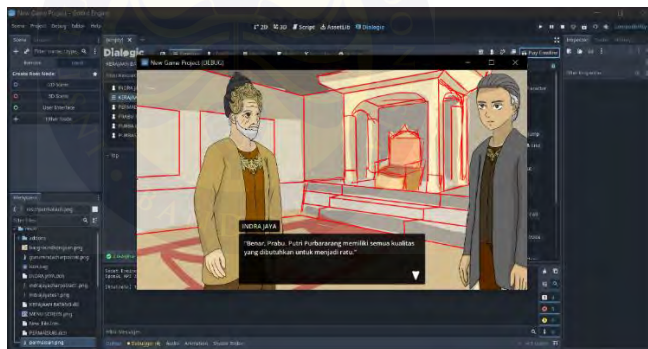
Gambar 3. 3 Debug game test timeline 1 Sumber: Dokumen Pribadi



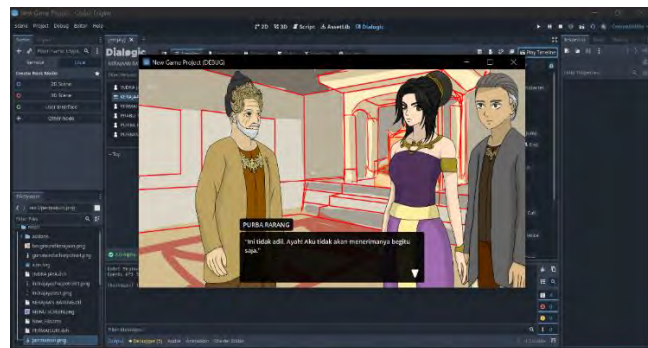
Gambar 3. 4 Debug game test timeline 1 Sumber: Dokumen Pribadi



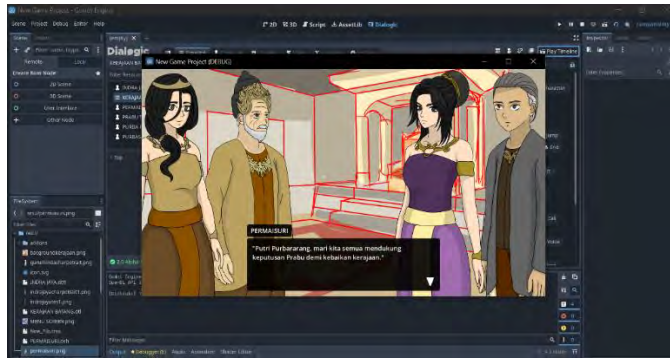
Gambar 3. 5 Debug game test timeline 1 Sumber: Dokumen Pribadi



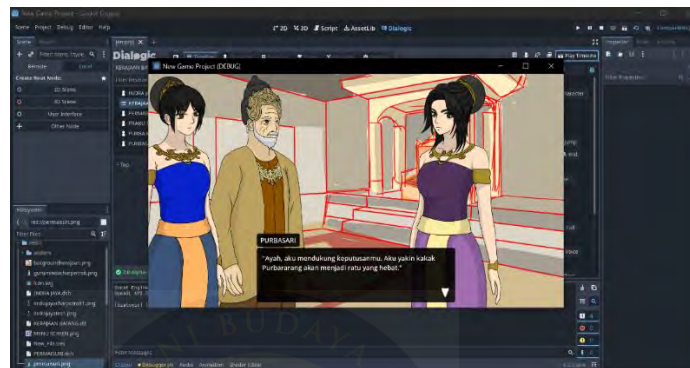
Gambar 3. 6 Debug game test timeline 1 Sumber: Dokumen Pribadi



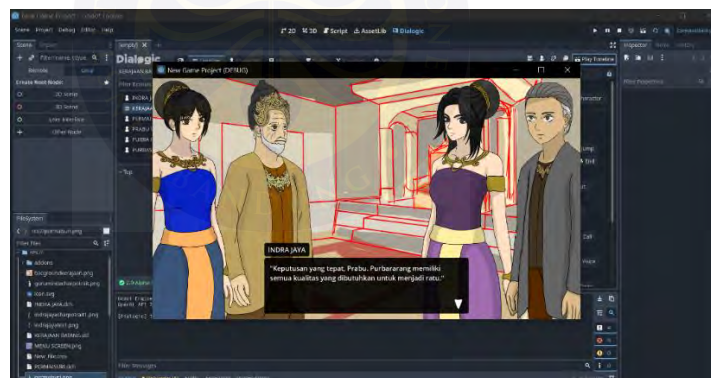
Gambar 3. 7 Debug game test timeline 2 Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 3. 8 Debug game test timline 2 Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 3. 9 Debug game test timline 2 Sumber: Dokumen Pribadi



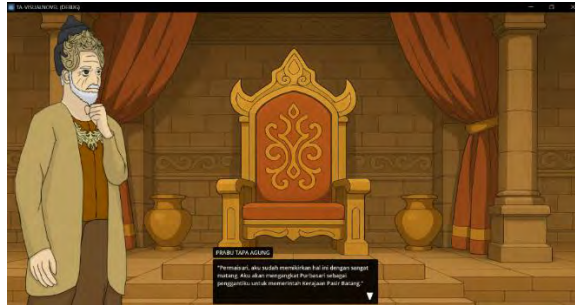
Gambar 3. 10 Debug game test timline 3 Sumber: Dokumen Pribadi



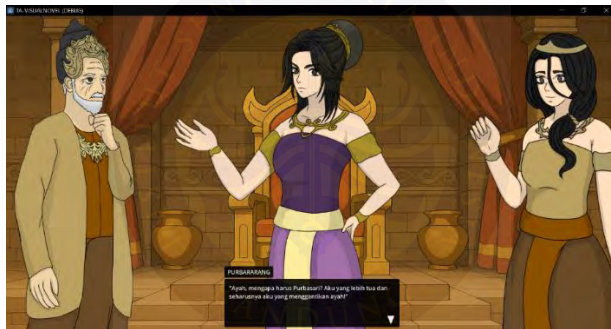
Gambar 3. 11 Debug test Game Visual Novel Lutung Kasarung Sumber: Dokumen Pribadi



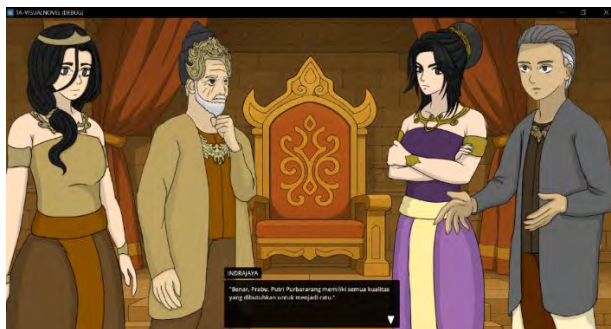
Gambar 3. 12 Debug test Game Visual Novel Lutung Kasarung Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 3. 13 Debug test Game Visual Novel Lutung Kasarung Sumber: Dokumen Pribadi



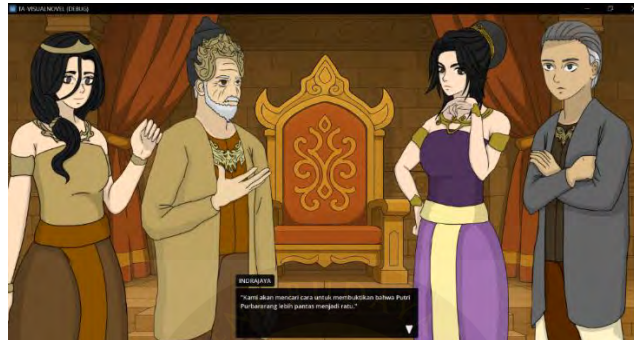
Gambar 3. 14 Debug test Game Visual Novel Lutung Kasarung Sumber: Dokumen Pribadi



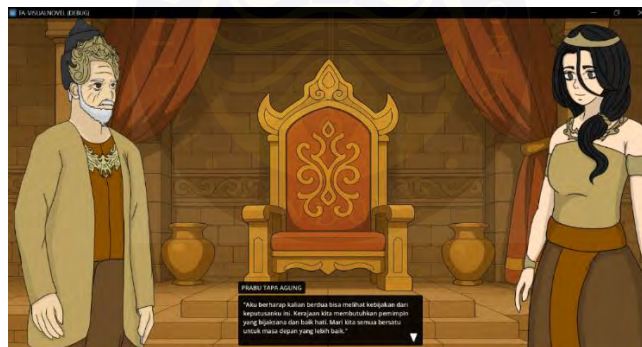
Gambar 3. 15 Debug test Game Visual Novel Lutung Kasarung Sumber: Dokumen Pribadi



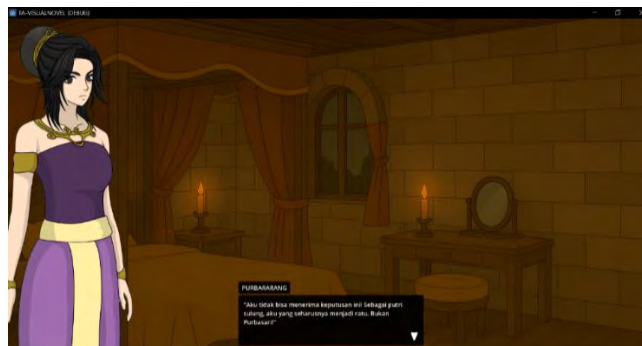
Gambar 3. 16 Debug test Game Visual Novel Lutung Kasarung Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 3. 17 Debug test Game Visual Novel Lutung Kasarung Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 3. 18 Debug test Game Visual Novel Lutung Kasarung Sumber: Dokumen Pribadi



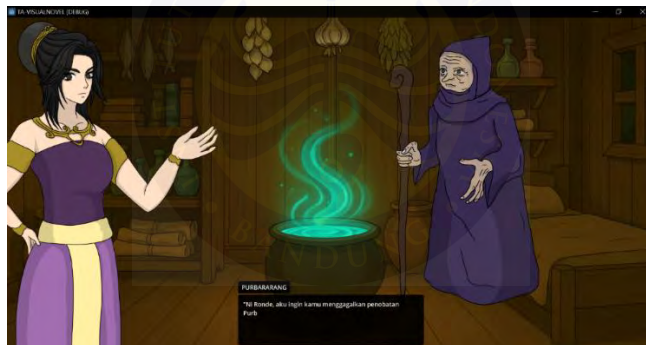
Gambar 3. 19 Debug test Game Visual Novel Lutung Kasarung Sumber: Dokumen Pribadi



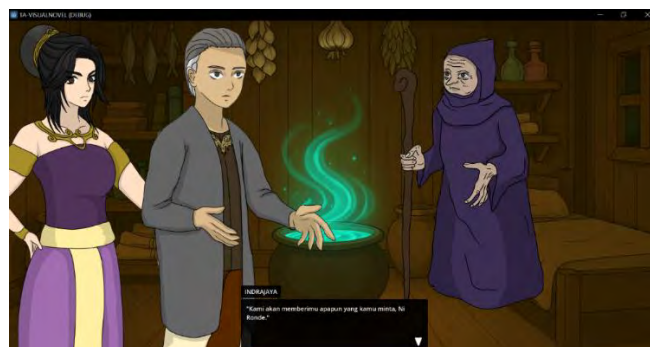
Gambar 3. 20 Debug test Game Visual Novel Lutung Kasarung Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 3. 21 Debug test Game Visual Novel Lutung Kasarung Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 3. 22 Debug test Game Visual Novel Lutung Kasarung Sumber: Dokumen Pribadi



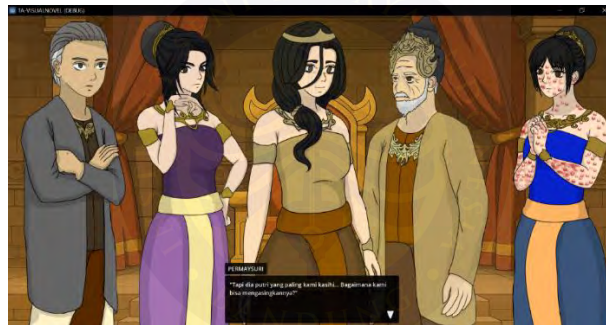
Gambar 3. 23 Debug test Game Visual Novel Lutung Kasarung Sumber: Dokumen Pribadi



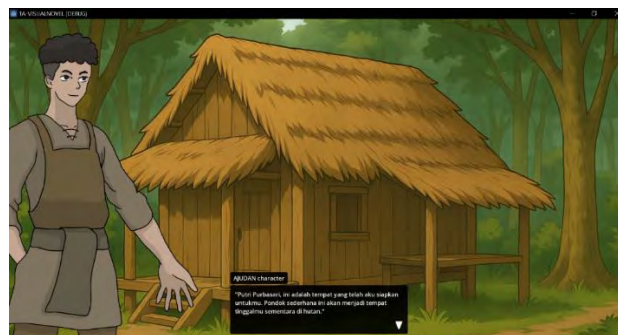
Gambar 3. 24 Debug test Game Visual Novel Lutung Kasarung Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 3. 25 Debug test Game Visual Novel Lutung Kasarung Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 3. 26 Debug test Game Visual Novel Lutung Kasarung Sumber: Dokumen Pribadi



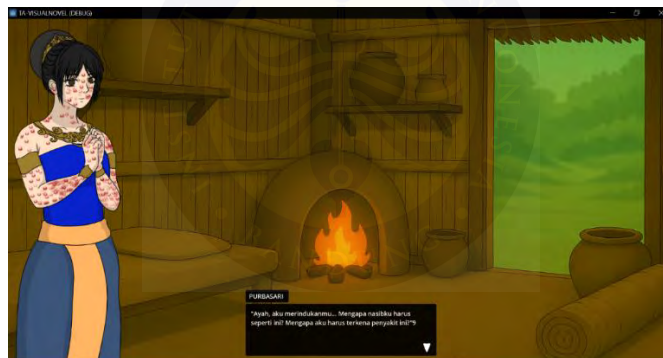
Gambar 3. 27 Debug test Game Visual Novel Lutung Kasarung Sumber: Dokumen Pribadi



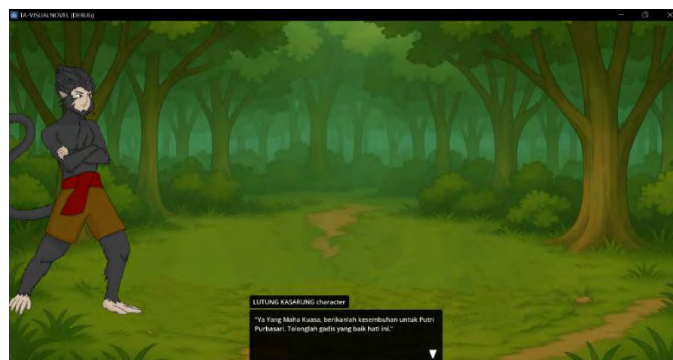
Gambar 3. 28 Debug test Game Visual Novel Lutung Kasarung Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 3. 29 Debug test Game Visual Novel Lutung Kasarung Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 3. 30 Debug test Game Visual Novel Lutung Kasarung Sumber: Dokumen Pribadi



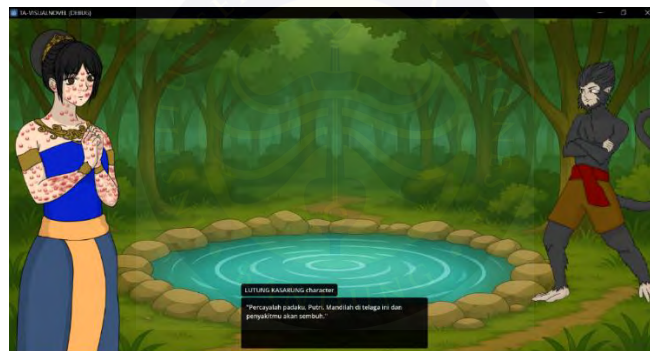
Gambar 3. 31 Debug test Game Visual Novel Lutung Kasarung Sumber: Dokumen Pribadi



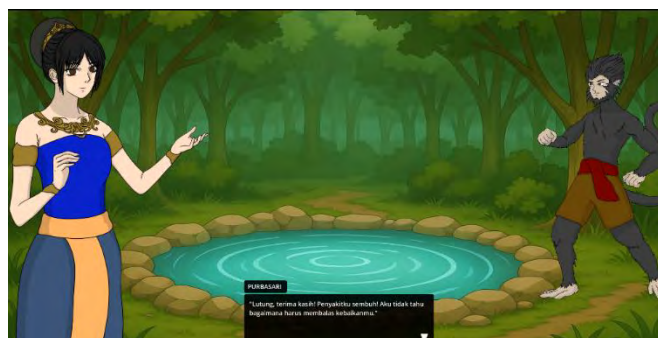
Gambar 3. 32 Debug test Game Visual Novel Lutung Kasarung Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 3. 33 Debug test Game Visual Novel Lutung Kasarung Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 3. 34 Debug test Game Visual Novel Lutung Kasarung Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 3. 35 Debug test Game Visual Novel Lutung Kasarung Sumber: Dokumen Pribadi

a. TIMELINE 1

Kerajaan Pasir Batang dan Penerus Takhtanya

Sementara itu, Prabu Tapa Agung, yang merupakan raja dari Kerajaan Pasir Batang, telah tua dan sakit-sakitan. Ia hidup bersama dengan istrinya yang sangat sabar mengurusnya yaitu, Sang Permaisuri. Ia berencana akan menunjuk salah seorang putrinya untuk menjadi ratu sebagai penggantinya dan memerintah Kerajaan Pasir Batang. Sebagai raja yang bijaksana, ia berpikir secara mendalam tentang keputusannya ini. Ia sama sekali tidak mempunyai seorangpun putra mahkota. Tujuh anak yang dilahirkan oleh permaisuri semua perempuan. Lima di antaranya sudah menikah dengan para pangeran dari kerajaan-kerajaan lainnya. Sementara dua putri lainnya, yaitu Putri Purbararang dan Putri Purbasari belum menikah, jadi masih tinggal di istana bersama mereka.

Setelah mempertimbangkan dengan sebaik-baiknya, akhirnya sampailah ia pada rencana untuk mengangkat Putri Purbasari sebagai penggantinya untuk memerintah Kerajaan Pasir Batang. Rencananya itu ia sampaikan kepada seluruh kerabat dekat istana dan para pembesar kerajaan. Semua orang menyetujui rencana Prabu Tapa Agung dan memuji kebijaksanaannya, kecuali Putri Purbararang dan Raden Indrajaya yang merupakan tunangan Putri Purbararang.

b. TIMELINE 2

Ambisi dan Kesalahan Putri Purbararang

Putri Purbararang yang merasa sebagai putri sulung jauh lebih berhak untuk mendapatkan kehormatan sebagai pengganti Prabu Tapa Agung. Selain itu, hidup sebagai ratu bagi Putri Purbararang bermakna harta dan kekuasaan. Demikian juga calon suaminya, Raden Indrajaya yang merupakan putra salah seorang menteri istana. Namun, keputusan

Prabu Tapa Agung sudah bulat. Putri Purbasari adalah calon ratu, penggantinya kelak jika ia akan mundur dari tampuk kepemimpinan Kerajaan Pasir Batang.

Akhirnya, Putri Purbararang yang marah dan kesal dengan keputusan Prabu Tapa Agung, pergi menemui seorang dukun sakti. Ia akan menggagalkan semua rencana penobatan Putri Purbasari sebagai ratu. Ni Ronde nama perempuan tua itu. Ia adalah seorang dukun jahat yang dapat melakukan pekerjaan apapun asal diberi imbalan yang besar.

c. TIMELINE 3

Penderitaan Putri Purbasari

Sihir yang dilakukan oleh Ni Ronde sangat mengerikan. Dalam semalam, Putri Purbasari terkena teluh berupa penyakit kulit yang menjijikkan. Seluruh wajah, tubuh, hingga ujung kakinya melepuh dan bernanah. Penyakit itu menimbulkan aroma busuk. Tidak ada tabib yang dapat mengobati penyakitnya itu. Semua menyerah.

Setelah itu, menghadaplah Putri Purbararang kepada Prabu Tapa Agung. Bersama Raden Indrajaya, ia menghasut Prabu Tapa Agung untuk mengasingkan Putri Purbasari ke hutan. Menurut Putri Purbararang dan Raden Indrajaya, tidaklah mungkin Putri Purbasari menggantikan ayahandanya itu menjadi raja. Putri Purbasari, menurut Putri Purbararang memang tidak seharusnya menjadi ratu karena hanya seorang putri bungsu. Justru Putri Purbararang-lah yang paling berhak dianugerahi tampuk kekuasaan kerajaan Pasir Batang. Putri Purbararang merasa berhak menjadi ratu karena ia adalah putri sulung. Menurut Putri Purbararang dan Raden Indrajaya, pastilah Putri Purbasari telah terkena kutukan karena menyalahi kebiasaan kerajaan-kerajaan dari zaman dulu yang paling berhak dinobatkan sebagai raja atau ratu adalah anak sulung, bukan anak bungsu.

Berkat kepandaian Putri Purbararang dan Raden Indrajaya berbicara, akhirnya Prabu Tapa Agung dan Permaisuri berhasil dipengaruhi. Putri Purbasari kemudian diasingkan ke hutan. Hati Prabu Tapa Agung dan Permaisuri sangat sedih. Putri Purbasari adalah putri yang paling dikasihinya karena sopan-santun, kecerdasan, dan sifat-sifat baiknya, kini harus pergi diasingkan ke hutan yang penuh dengan binatang-binatang buas. Namun, Prabu Tapa Agung harus melakukannya. Bisa saja kata-kata Putri Purbararang benar. Jika Putri Purbasari memang terkena kutukan, maka ia harus dijauhkan dari istana dan kerajaan. Bisa saja penyakit itu sangat menular dan membahayakan seluruh rakyat kerajaan Pasir batang.

d. TIMELINE 3

Putri Purbasari dan Persahabatannya dengan Binatang Hutan

Kepada patih kepercayaan yang bernama Uwak Batara Lengser, Prabu Tapa Agung menyerahkan Putri Purbasari untuk diasingkan ke hutan yang berada di luar wilayah kerajaan Pasir Batang. Ia meminta Uwak Batara Lengser untuk membuat pondok yang kokoh, meskipun sederhana untuk Putri Purbasari. Maka demikianlah, Putri Purbasari ditinggalkan di sebuah hutan yang lebat, jauh dari istana.

Di mana seorang yang baik hatinya, dan bagaimanapun rupanya, akan mudah diterima oleh lingkungannya berada. Demikian juga dengan Putri Purbasari. Berada di hutan justru membuatnya dekat dan akrab dengan binatang-binatang. Tidak ada hewan buas yang jahat kepadanya. Justru mereka selalu melindungi Putri Purbasari. Ia tak pernah kelaparan, karena beraneka ragam buah-buahan dan umbi-umbian disediakan oleh binatang-binatang sahabatnya.

Salah satu binatang yang paling sering membawakan makanan untuk Putri Purbasari adalah seekor lutung, yang tidak lain adalah Lutung

Kasarung, yaitu jelmaan Sanghyang Guruminda. Lutung yang dapat berbicara itu sangat baik kepadanya. Tidak hanya mengantarkan makanan, lutung yang gerak-geriknya selalu menarik perhatian Putri Purbasari itu setia menemaninya ke mana-mana. Bersama lutung itu Putri Purbasari tak pernah merasa kesepian.

Pada suatu hari, Putri Purbasari demikian rindu kepada ayahandanya Prabu Tapa Agung, hingga ia menangis dan meratapi penyakit kulitnya yang membuatnya dianggap terkena kutukan itu. Lutung Kasarung yang mendengar ratapan Putri Purbasari segera mengerti siapa sebenarnya gadis itu. Ia segera menyelinap pergi. Ia berdoa kepada Yang Maha Kuasa untuk memberikan obat kesembuhan untuk Sang Putri Purbasari. Dengan doa yang dipanjatkan oleh Sanghyang Guruminda atau Lutung Kasarung ini, maka terciptalah sebuah telaga kecil. Segeralah Lutung Kasarung menemui Putri Purbasari yang terlihat masih menangis meratapi kerinduannya kepada ayahnya.

e. TIMELINE 4

Keajaiban Telaga dan Pemulihan Kulit Putri Purbasari

Lutung itu kemudian berbicara dan meminta Putri Purbasari untuk mandi dan berendam ke telaga tadi. Putri Purbasari tentu saja terkejut setelah mengetahui bahwa Lutung Kasarung bisa berbicara seperti manusia. Keajaiban itu tentu saja membuat Lutung Kasarung lebih mudah meyakinkan Putri Purbasari agar mau berendam dan mandi di telaga kecil. Putri Purbasari percaya, bahwa lutung-kera hitam legam berekor panjang itu bukanlah binatang sembarangan. Ia pasti telah dikirimkan oleh Yang Maha Kuasa untuk menolongnya.

Benar saja, setelah mandi dan berendam di air telaga kecil itu, penyakit kulit yang menjijikkan dan beraroma busuk yang diderita Putri Purbasari sembuh. Tidak ada bekas sama sekali di wajah dan tubuhnya bahwa ia pernah terkena penyakit. Bahkan, kulitnya menjadi lebih segar, cerah,

dan halus dari sebelumnya. Wajahnya yang memang cantik, dan kulitnya yang semula memang mulus, menjadi lebih cantik dan mulus lagi. Putri Purbasari gembira sekali. Ia sangat berterima kasih kepada Lutung dan Yang Maha Kuasa.

f. TIMELINE 5

Pemulangan Putri Yang Hilang dan Persaingan Hak Tahta

Di istana Kerajaan Pasir Batang, Prabu Tapa Agung dan Permaisuri yang sangat merindukan Putri Purbasari akhirnya memerintahkan para dayang dayang untuk menjenguk keadaan Putri Purbasari. Setelah sampai di hutan tempat di mana Putri Purbasari diasingkan, terkejutlah para dayang dayang melihat keadaan Putri Purbasari yang telah sembuh sama sekali dari penyakit kulit yang menjijikkan itu. ia kemudian meyakinkan Putri Purbasari dan mengajaknya untuk kembali ke istana. Awalnya Putri Purbasari menolaknya, tetapi karena mendengar betapa ayahandanya Prabu Tapa Agung sangat merindukannya, akhirnya ia menerimanya. Putri Purbasari dengan ditemani oleh Lutung Kasarung kembali ke istana Kerajaan Pasir Batang bersama para dayang dayang.

Kepulangan Putri Purbasari ke istana disambut dengan sangat gembira oleh Prabu Tapa Agung, tetapi tentu sebaliknya dengan Putri Purbararang dan Raden Indrajaya. Mereka berdua merasa terancam posisinya. Benar saja, Prabu Tapa Agung akan membuat pengumuman bahwa tahta kerajaan akan segera diserahkan kepada Putri Purbasari.

g. TIMELINE 6

Lomba Memasak

Putri Purbararang kemudian mengajukan keberatannya. Ia mengajukan syarat kepada Prabu Tapa Agung. Ia ingin mengadakan perlombaan memasak. Jika Putri Purbasari dapat mengalahkannya dalam perlombaan memasak makanan, maka ia bersedia secara sukarela

membiarkan Putri Purbasari menjadi ratu. Namun, jika ia memenangkan perlombaan memasak itu, maka dialah yang berhak menjadi ratu di Kerajaan Pasir Batang. Prabu Tapa Agung kemudian menyetujui syarat yang diajukan Putri Purbararang. Maka diadakanlah perlombaan memasak antara Purbararang dan Purbasari.

Putri Purbararang dengan dibantu pelayan-pelayannya untuk memasak makanan dengan sangat cepat. Makanan yang dibuat Putri Purbararang tampak sangat lezat. Baunya harum semerbak. Putri Purbasari tentu saja kewalahan. Ia bekerja sendirian. Akhirnya Lutung Kasarung memohon bantuan Yang Maha Kuasa. Maka kemudian, diturunkanlah para peri dan bidadari dari kahyangan untuk membantu Putri Purbasari memasak secara kasatmata. Putri Purbasari tampak memasak sendiri, padahal di sekelilingnya tanpa seorangpun menyadari para peri dan bidadari membantunya. Mereka menambahkan bumbu-bumbu rahasia dari kahyangan. Tak ada bumbu masakan lain di bumi yang bisa menandingi kelezatan makanan yang diberi bumbu ini. Akhirnya, ketika para juri lomba memasak mencicipi masakan Putri Purbararang dan Putri Purbasari, maka kemenangan diberikan kepada Putri Purbasari.

Pertarungan Kecantikan Rambut

Putri Purbararang sangat kesal. Ia menyangka dialah yang akan menang. Ia menolak mengaku kalah dan meminta diadakan lagi sebuah perlombaan, yaitu perlombaan rambut panjang dan indah. Karena kesabarannya, Prabu Tapa Agung memberikan kesempatan kedua kepada Putri Purbararang. Putri Purbasari tidak merasa takut sedikitpun akan kalah, meskipun ia tahu rambut kakaknya jauh lebih panjang dari rambutnya. Benar saja, ketika Putri Purbararang membuka simpul konde, rambutnya yang hitam legam dan indah terurai hingga mencapai betis. Lutung Kasarung kembali berdoa dan memohon pertolongan Yang

Maha Kuasa. Doanya dikabulkan. Sebelum Putri Purbasari melepas simpul konde, para peri dan bidadari dari kayangan menyambung rambut Putri Purbasari yang hanya sampai pinggang. Peri-peri dan bidadari-bidadari itu bekerja sangat cepat dan rapi. Setiap helai rambut Putri Purbasari disambung sehingga ketika rambut itu terurai, panjangnya mencapai tumit. Rambut itu indah sekali. Jauh lebih indah dan hitam dibanding rambut Putri Purbararang. Sekali lagi Putri Purbararang mendapat kekalahan.

Tetapi, dasar kata-katanya tidak bisa dipegang, Putri Purbararang kembali melakukan penolakan. Ia semakin gusar. Ia minta perlombaan yang ketiga kepada Prabu Tapa Agung. Kini Prabu Tapa Agung bersikap tegas. Ia akan menyudahi perlombaan ini sampai yang ketiga ini saja. Putri Purbararang berjanji bahwa ini adalah perlombaan yang terakhir. Bahkan ia bersumpah, jika ia kalah maka ia rela dipancung dan tampuk kekuasaan Kerajaan Pasir Batang akan menjadi hak sepenuhnya Putri Purbasari. Prabu Tapa Agung menyetujui.

Perlombaan Terakhir

Ternyata, Putri Purbararang meminta perlombaan adu ketampanan tunangan. Terkejutlah semua orang yang hadir di istana. pastilah perlombaan ini akan dimenangkan oleh Putri Purbararang. Raden Indrajaya adalah pemuda paling tampan yang ada di Kerajaan Pasir Batang. Tidak ada pemuda manapun yang lebih tampan dari Raden Indrajaya.

Putri Purbararang maju sambil menggandeng tangan Raden Indrajaya dengan senyum kemenangan dan kelicikan. Ia merasa sangat yakin bahwa seluruh kerajaan Pasir Batang akan menjadi miliknya. Ia bahkan menghina Putri Purbasari bahwa lutung jelek yang selalu mengikuti Putri Purbasari ke mana-mana itu adalah tunangannya. Putri Purbasari tidak tahu harus berbuat apa, hingga Lutung Kasarung berbisik

kepadanya untuk segera menggandengnya dan maju ke dekat Putri Purbararang dan Raden Indrajaya.

Putri Purbasari kemudian dengan yakin menggandeng Lutung Kasarung dan maju ke depan mendekati Putri Purbararang dan Raden Indrajaya. Semua hadirin yang ada di istana terhenyak. Putri Purbasari mempunyai tunangan seekor lutung yang jelek. Tetapi keadaan itu hanya berlangsung sekejap. Ketika Lutung Kasarung berdiri bersebelahan dengan Raden Indrajaya, berubahlah ia menjadi sosoknya yang sebenarnya. Kini Sanghyang Guruminda itu telah terbebas dari hukuman. Wujudnya sebagai Lutung Kasarung telah diambil, kini ia menjadi Sanghyang Guruminda yang sebenarnya. Dia adalah makhluk kayangan yang sangat tampan. Ketampanan Raden Indrajaya redup saat Sanghyang Guruminda berdiri di sebelahnya. Semua hadirin bertepuk tangan. Putri Purbararang dan Raden Indrajaya kaget sekali. Keadaan berubah seratus delapan puluh derajat. Hukum pancung menanti mereka.

h. TIMELINE 7

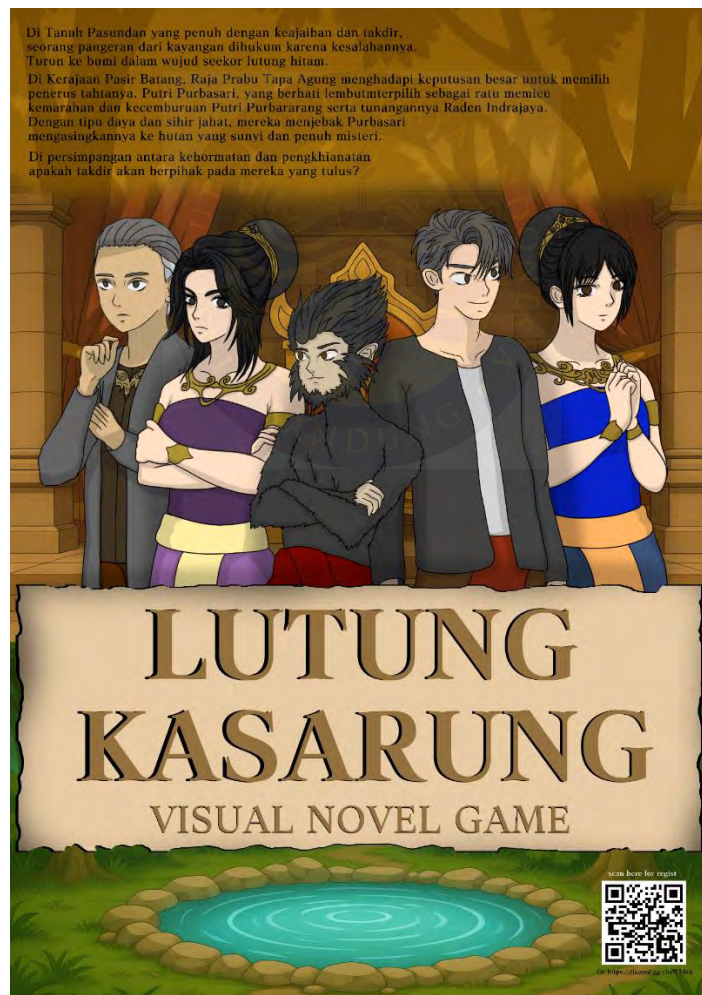
Pengampunan dan Kebahagiaan

Akan tetapi, karena kebaikan hati Putri Purbasari, hukuman pancung tidak dilakukan. Ia memaafkan kakaknya itu dengan ikhlas. Prabu Tapa Agung sangat bahagia. Tidak salah jika ia nantinya menyerahkan tampuk pemerintahan kepada Putri Purbasari. Akhirnya Purbasari dan Sanghyang Guruminda hidup bahagia selamanya di Kerajaan Pasir Batang.

2. Karya Pendukung

Karya pendukung berupa video animasi dan poster. Karya animasi dibuat menggunakan Wondershare Filmora X dan dengan format ukuran Full HD 1920px x 1080px. Video animasi ini merupakan gambar

ilustrasi yang diterapkan pada *Game Visual Novel* kemudian dijadikan aset digital. Poster pendukung memiliki ukuran dan kegunaan yang berbeda. Poster A2 (420mm x 542mm), dipergunakan sebagai poster berbentuk fisik yang kemudian dicetak menggunakan kertas artpaper dengan gramasi 150gsm. Gramasi tersebut dipilih karena ketebalan yang dimiliki tidak terlalu tipis namun tidak juga terlalu tebal. Pemilihan kertas artpaper menyesuaikan dengan penerapan poster di area-area terbuka yang perlu menggunakan kualitas yang mempuni, Poster ini menggunakan format warna CMYK untuk mendukung warna sesuai dengan percetakan.



Gambar 3. 36 Poster A2 game visual novel lutung kasarung Sumber: Dokumen Pribadi

B. Penyajian Karya

Karya akan disajikan dalam bentuk pameran Tugas Akhir. *Game visual novel* dipamerkan bersamaan dengan karya pendukung dan serangkaian proses-proses pengerjaan Tugas Akhir ini. Pelaksanaan pameran dimulai dari tanggal 17 Juni 2025 dan berakhir pada tanggal 19 Juni 2025 dengan tujuan utama sebagai ajang unjuk gigi serta sebagai bentuk apresiasi, pembelajaran dan pengalaman. Pameran dilaksanakan di BANDUNG CREATIVE HUB



Gambar 3. 37 Layout Pameran Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 3. 38 Layout Pameran Sumber: Dokumen Pribadi

BAB IV

KESIMPULAN

Tujuan dari proses perancangan ilustrasi cerita rakyat LUTUNG KASARUNG dalam bentuk *game visual novel* ini adalah, penulis dapat membuat desain dan perancangan gambar ilustrasi yang dapat mengkomunikasikan isi, makna, dan alur cerita rakyat menggunakan gambar ilustrasi dengan media *game visual novel*. Selain itu proses pembuatan karya pendukung yang berkesinambungan mampu menunjang gagasan cerita yang dibawakan.

Dalam proses penggarapan tugas akhir ini, berbagai tantangan muncul, baik dari segi teknis dalam pembuatan karya maupun aspek non-teknis lainnya. Namun, dukungan dari teman-teman dan keluarga turut berperan dalam menyelesaikan rangkaian proses Tugas Akhir ini. Pengalaman serta pembelajaran yang diperoleh menjadi bekal berharga bagi penulis di masa mendatang.

Demikian pemaparan proses Tugas Akhir yang dapat disampaikan, proses yang berharga ini tentu memiliki banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Penulis berharap pembaca dapat memberikan kritik dan saran yang sifatnya membangun demi menunjang Laporan Tugas Akhir ini.

DAFTAR PUSTAKA

Andrew, J., Henry, S., Yudhisthira, A. N., Arifin, Y., & Permai, S. D. (2019). Analyzing the factors that influence learning experience through game based learning using visual novel game for learning pancasila. *Procedia Computer Science*, 157, 353-359.

Gooch, B., Sloan, P. P. J., Gooch, A., Shirley, P., & Riesenfeld, R. (1999, April). Interactive technical illustration. In *Proceedings of the 1999 symposium on Interactive 3D graphics* (pp. 31-38).

Ibda, H., Febriani, N. R., Al Hakim, M. F., Faizah, S. N., Wijanarko, A. G., & Qosim, N. (2022). Game innovation: A case study using the Kizzugemu visual novel game with Tyranobuilder software in elementary school. *Indonesian Journal of Electrical Engineering and Computer Science (IJECS)*, 28(1), 460-469.

Nasution, H. (2021). INTERPRETASI KARAKTER HEWAN DALAM FABEL: KAJIAN HERMENEUTIKA. *LOA: Jurnal Ketatabahasaan dan Kesusastraan*, 16(2), 110-118.

Saefudin, S. (2021). PENDIDIKAN KARAKTER DALAM CERITA FABEL BANJAR. *tuahtalino*, 15(2), 282-298.

Harman, J. L., & Brown, K. D. (2022). Illustrating a narrative: A test of game elements in game-like personality assessment. *International Journal of Selection and Assessment*, 30(1), 157-166.

BIODATA



MUHAMMAD DENDI KELANA

Halo, saya Dendi. Mahasiswa Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung. Dengan minat studi Desain Grafis. Dengan didasari sifat kreatif, adaptif, dan eksploratif dalam desain visual dan ilustrasi yang komunikatif. Saya berkecimpung dalam bidang seni rupa baik untuk kebutuhan digital maupun cetak.

088218948127
dendikelanaa@gmail.com
BANDUNG, Jelekong,
Baleendah

Pendidikan

2018-2020

SMA BPPI BELEENDAH

2020-

**INSTITUT SENI BUDAYA
INDONESIA BANDUNG**

KRIYA SENI; TATALAKSANA GRAFIS

Bahasa

- Indonesia
- Inggris

Pengalaman

Desainer Grafis di Bale Kreasi

2024

Keahlian

- Visualisasi
- Ilustrasi
- Desain grafis
- Basic 3D modeling
- Video editing

Software

- Adobe photoshop
- Adobe Ilustator
- Blender
- Midibang paint

LAMPIRAN

Lampiran proses penyajian karya perancangan ilustrasi cerita rakyat lutung kasarung dalam bentuk *game visual novel*



