

PERANCANGAN NOVEL GRAFIS DIGITAL INTERAKTIF SEBAGAI PEMAHAMAN PADA KEPRIBADIAN INTROVER

Vibita Fidelia¹, Erandaru², Jacky Cahyadi³

Desain Komunikasi Visual, Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra,

Jl. Siwalankerto No. 121-131, Surabaya

Email: vibi98f@hotmail.com

Abstrak

Kepribadian introver masih sering kali disalah pahami oleh masyarakat luas sebagai individu yang diam, pemalu, hingga anti sosial dan melihatnya dengan hitam-putih dengan ekstrover yang dianggap lebih ideal di masyarakat, yang kerap memiliki stereotipe pintar berbicara dan memiliki banyak teman. Padahal, nyatanya kedua kepribadian tersebut merupakan bagian dalam tolak ukur yang sama, yang lebih mengatakan tentang bagaimana seseorang mendapatkan dan menghabiskan energi emosionalnya—suatu sifat yang tidak bisa diubah. Perancangan ini bertujuan untuk merepresentasikan pendapatan dan penghabisan energi tersebut serta konsekuensi sosial yang mungkin ada sebagai seorang yang dapat dianggap introver, melalui novel grafik digital interaktif dimana pemain dapat memilih aksi yang dilakukannya.

Kata kunci: Introver, ekstrover, kepribadian, novel grafis digital, *game*

Abstract

Title: *Interactive Digital Graphic Novel for Understanding Introversion*

Introverts are often misunderstood and equated as a person who is quiet, shy, or even anti-social, which is seen as black and white with extroverts—stereotyped as a person who is social and likeable, and generally considered more ideal in society. In truth, both of those personalities are different ends on a broad spectrum, which dictates how a person gets and deplete their emotional energy—and how it is something that cannot be forcibly changed. The purpose of this project is to represent how the restoration and depletion of mental batteries work in a social for a supposed introverted character through an interactive digital graphic novel where players can choose what

Keywords: Introverts, extroverts, personality, digital graphic novel, *game*

Pendahuluan

Kepribadian merupakan sebuah pola khas seorang individu dalam hal berpikir, merasakan, dan berperilaku yang didapatkan dari faktor biologis dan faktor lingkungan, yang menempatkan cara seseorang dapat berinteraksi dengan lingkungannya (Corr, dkk, 2009). Carl Jung (1995) membagi kepribadian menjadi dua tipe, yaitu ekstrover dan introver.

Keduanya mempengaruhi manusia dalam menyikapi lingkungan (terutama lingkungan sosial) dan masing-masing memiliki perspektif berbeda dalam merespon stimulus dari lingkungan. Introversi seringkali disalahpahami oleh masyarakat sebagai sebuah sikap pemalu hingga anti sosial. Hal ini dikemukakan oleh Susan Cain dalam bukunya yang berjudul *Quiet: The*

Power of Introverts in a World That Can't Stop Talking (2012).

Quiet menjelaskan bahwa di dalam masyarakat (khususnya dalam budaya barat), sifat ekstrover merupakan kepribadian yang lebih ideal dalam lingkup sosial, edukasi, dan pekerjaan. Cain menuliskan bahwa introver harus mengikuti dan berperilaku seperti ekstrover untuk menganut “idealisme” yang ada di dalam masyarakat untuk dapat berbaur dengan lingkungan sosialnya.

Sama seperti pada penelitian Jung, introversi merupakan pemfokusan energi pada subjek sendiri, sehingga ketika dipaksa dalam lingkungan dengan banyak stimulasi atau high key environment terlalu lama, seorang akan merasa tidak nyaman dan mempengaruhi energi mental dan pada akhirnya kinerja mereka. Cara introver dapat mendapatkan

energinya kembali adalah menjauh dari high key environment dan memusatkan energi tersebut pada dirinya sendiri.

Dalam konteks sosial, sifat-sifat yang biasanya diasosiasikan dengan seorang introver, seperti diam dan tertutup, menjadi hal yang dianggap negatif dan tidak diinginkan. Padahal, sifat-sifat tersebut adalah hasil respons bagaimana seorang introver mengatasi stimulus lingkungan. Sehingga perlu dikomunikasikan bahwa seorang introver bukan berarti seorang yang tidak mampu bersosialisasi, namun merupakan hasil dan preferensi pemfokusan energi mental mereka.

Kebutuhan introver untuk menemukan suasana tenang dan menyendiri sering menimbulkan miskonsepsi bahwa introversi adalah hal yang sama dengan anti sosial. Sebenarnya introver memiliki cara bersosialisasi yang berbeda. Seorang introver mungkin merupakan seorang pendiam dan suka menyendiri, akan tetapi hal ini bukan berarti introver tidak mau dan tidak menyukai berinteraksi dengan sesama. Hanya saja, karena sifat naturalnya yang lebih memilih stimulasi rendah, mereka membutuhkan kesendirian sebagai lingkungan yang optimal di mana mereka dapat merasa seperti diri sendiri dan bekerja secara maksimal. Hal ini perlu dikomunikasikan, agar lingkungan lebih memahami kepribadian introver, serta dilema yang mereka hadapi antara memilih untuk dapat lebih berbaur sesuai dengan ekspektasi masyarakat atau mengutamakan kebutuhan mereka untuk 'recharge' energi mental mereka setelah bersosialisasi.

Untuk menyampaikan pesan tersebut, salah satu cara yang dapat dilakukan adalah membuat *target audience* sebagai pemain yang dapat menempatkan diri dalam karakter yang dapat dipersepsikan sebagai seorang introver untuk mengetahui sebab dan akibat dalam aksi yang mereka pilih kepada karakter, persepsi karakter, dan hubungan karakter dengan karakter lainnya, dalam sebuah narasi yang ditetapkan.

Media interaktif naratif merupakan media yang tepat untuk mengangkat tema ini, dikarenakan narasi yang memiliki tujuan fundamental: memberikan informasi atau wawasan dan memperluas pengetahuan, serta memberikan pengalaman estetis kepada pembaca (Materi Belajar, 2018), sehingga sebuah cerita atau narasi efektif untuk memberikan sebuah pesan terhadap pembaca. Novel grafis yang memanfaatkan gambar sebagai sarana bercerita akan meningkatkan ketertarikan dan minat baca, yang akan didukung juga oleh interaktivitas yang mana pembaca atau pemain dapat secara langsung mempengaruhi apa yang terjadi di dalam media tersebut.

Tujuan dari perancangan ini adalah menyampaikan pesan untuk memahami bahwa introversi adalah kecenderungan untuk mendapatkan energi emosional

dari pemfokusan diri sendiri, dan merepresentasikan bahwa seorang introver adalah seseorang dengan kepribadian yang memiliki ciri-ciri introversi yang dominan dari spektrum kepribadian ekstroverti dan introverti. Sehingga sifat pendiam bukan secara otomatis menunjukkan sifat yang negatif.

Metode Perancangan

Memperoleh data terkait dengan kualitatif melalui wawancara dengan seorang narasumber dan secara kuantitatif dengan kuisioner kepada *target audience* yang ditunjukkan.

Metode Pengumpulan Data

Menggunakan metode analisis deskriptif kualitatif. Artinya, penelitian dilakukan terhadap suatu objek, subjek, kondisi, dan sistem pemikiran yang searah dengan perumusan masalah tanpa adanya manipulasi atau perlakuan lain.

Konsep Perancangan

Merancang sebuah media interaktif berbentuk novel grafis digital interaktif yang memiliki fokus berat pada cerita dan bersifat *nonlinear*, yang artinya pembaca atau pemain dapat mempengaruhi sebab dan akibat dalam cerita, dalam tingkat yang telah ditentukan. Perancangan akan memfitur seorang introver sebagai tokoh utama yang mana pemain dapat memasukkan diri sebagai tokoh serta memahami perspektif, perasaan, dan pengalamannya dalam lingkungan yang didominasi ekstrovert. Narasi yang dipakai dapat berupa pengalaman nyata yang didapatkan dari wawancara yang diolah kembali untuk menghasilkan sebuah kisah yang mampu dinikmati sebagai hiburan maupun sebagai penyampaian sebuah pesan.

Pembahasan

Pengertian Novel Grafis

Novel grafis sendiri tidak memiliki pengertian yang pasti dan seringkali dapat dipertukarkan definisinya dengan sebuah komik dimana keduanya memiliki kesamaan prinsip yang memanfaatkan urutan antara gambar dan kata dalam panel. Berkebalikan dengan Kamus Besar Bahasa Indonesia yang mendefinisikan komik sebagai "cerita bergambar dalam majalah, surat kabar atau berbentuk buku yang mudah dicerna dan bersifat lucu", grafik novel memiliki perbedaan muatan dimana konten dan cerita yang dibuat biasanya lebih serius dan memiliki bobot cerita yang lebih berat. Novel grafis adalah buku yang menceritakan cerita melalui dua aspek; gambar dan tulisan (Cambridge Dictionary).

Novel grafis memiliki sebuah tema tertentu yang digunakan dalam keseluruhan cerita. Unsur artistik dari novel grafis terkadang tidak mengikuti bentuk baku dari komik. Menurut Seno Gumira Adjijarna

(2010), perbedaan komik dengan novel grafis terletak pada ideologi yang diberikan dan pensastraan yang berbobot. Dengan semua definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa novel grafis adalah media bercerita yang menggunakan keruntutan teks dan gambar dengan tema yang ditujukan ke *target audience* dewasa dan parameter yang dipakai merupakan adanya dua aspek tersebut dan keselarasannya antara satu sama lain.

Novel Grafis sebagai Pembentukan Wacana

ISTE atau *International Society for Technology in Education* mempublikasikan artikel tentang pengembangan *visual literacy* atau tingkat baca visual, yang merupakan kemampuan seseorang untuk meninterpretasikan sebuah gambar. *Visual literacy* adalah salah satu *skill* penting yang didapatkan dari pengertian urutan kejadian, gerak gerik dan gestur karakter, memahami *plot* yang terjadi untuk menarik sebuah kesimpulan tentang apa yang terjadi (*inference*). Di mana novel tradisional meminta pembaca untuk menarik kesimpulan dari teks, novel grafis memberikan informasi melalui *visual cue* yang disertai teks dan meminta pembaca untuk menarik kesimpulan pada dua hal tersebut.

Menurut Judd Winick (n.d), seorang kartunis, novel grafis memberikan sarana bagi yang enggan untuk membaca untuk dapat langsung terjun ke cerita tanpa prosa berat yang diberikan novel tradisional, sehingga lebih cepat membentuk kemampuan untuk memahami, menarik kesimpulan, dan untuk pembaca muda; dapat membantu untuk mempelajari kosakata baru dan memberikan pengertian melalui elemen-elemen dari cerita.

Novel grafis menjadi salah satu media pembelajaran literatur yang digunakan di beberapa kelas di Amerika karena mendukung kemampuan siswa untuk memvisualisasikan dan mengerti ide yang kompleks. Beberapa alasannya adalah gambar mendukung pengertian membaca (*comprehension*); pengurangan beban bacaan, sehingga mampu membantu siswa yang memiliki kesulitan dalam bacaan berat; novel grafis juga memfasilitasi *visual learner*, atau pelajar yang menggunakan basis visual untuk lebih dapat fokus dalam waktu yang lebih lama.

Novel grafis dapat mengangkat sejarah dan isu yang terjadi secara realistis maupun dengan perspektif dan komentar dari penulisnya. Contohnya adalah *'Persepolis'* (2000 & 2004) oleh Marjane Satrapi yang merupakan autobiografi yang menceritakan hidupnya di Iran selama Revolusi Islam; *'American Born Chinese'* (2006) oleh Gene Luan Yang mengangkat tema identitas, stereotipe dan kesulitan yang dialami ras minoritas di Amerika dengan karakter-karakter fiksional; dan *'March'* (2013) oleh Lewis Aydin, Andrew Aydin dan Nate Powell yang merupakan tiologi autobiografi tentang *civil rights*

movement dari perspektif John Lewis, pemimpin gerakan dan anggota kongres Amerika.

Narasi

Narasi atau cerita adalah konstruksi ide dan tema yang dikomunikasikan dengan cara yang menghibur, persuasif, atau edukasional (Weaver, 2012). Sebuah cerita memiliki 5 elemen yaitu; karakter, konflik, risiko, tempat, dan tema yang semuanya harus mengalir secara natural. Menurut Weaver, ada beberapa alasan seorang penulis membuat sebuah cerita:

- a. Untuk hiburan
Sebuah cerita, setidaknya-tidaknya harus memiliki aspek sebagai sebuah bentuk hiburan kepada pembacanya atau audiensnya, tidak peduli tujuan dari penulisan cerita.
- b. Untuk mempersuasi
Cerita digunakan untuk memberikan sebuah pesan untuk mempengaruhi seseorang dalam membuat sebuah pilihan, contohnya cerita politik yang digunakan pada kampanye pemilu presiden McCain 2008 *'Joe the Plumber'* sampai iklan kampanye seseorang untuk membeli sesuatu.
- c. Untuk mengedukasi
Cerita dapat digunakan untuk mengkomunikasikan pesan yang baik untuk pembacanya, seperti pada komik *'The Amazing Spiderman'* #96-98 yang menceritakan karakter dengan adiksi narkoba.
- d. Untuk menciptakan pemahaman dan pengertian
Cerita digunakan sebagai alat untuk mengkomunikasikan sebuah kebenaran, yang mana manusia memiliki keinginan untuk mencari jawaban.

Narasi Non Linear

Narasi terbagi di dua kategori yaitu narasi *linear* dan narasi *nonlinear*. Narasi linear adalah narasi yang secara umum digunakan di media untuk mengkomunikasikan cerita secara runtut dan kronologis dengan alur maju sesuai dengan urutan kejadian yang terjadi.

Narasi *nonlinear* adalah teknik narasi yang terkadang digunakan pada literatur, film, dan tulisan dimana urutan kejadian tidak dipresentasikan secara kronologis serta sebab akibat tidak dipresentasikan secara runtut. Pendekatan narasi *nonlinear* mulai dapat dilihat di novel *'The Life and Opinions of Tristram Shandy, Gentleman'* oleh Laurence Stern pada pertengahan abad ke 18 dan berevolusi ke media lainnya seperti film dan televisi, lalu berkembang ke media *game*.

Percobaan akan narasi *nonlinear* dapat dilihat dari masa film bisu, sejak tahun 1916 pada *'Intolerance'* oleh D.W Griffith. Pada 1929, film Perancis *'An Andalusian Dog'* memanfaatkan potongan adegan

jump-cut dan *juxtaposing* untuk memberikan suatu situasi dimana penonton dapat membuat pendapat dan intepretasinya sendiri terhadap cerita. Tren film yang menggunakan pendekatan narasi *nonlinear* terus berkembang melewati masa Perang Dunia II sampai tahun 1990an dan 2000 awal. Titel seperti *Batman Begins* (2005) dan *Inception* (2010) yang disutradarai oleh Christopher Nolan menjadi contoh film *nonlinear* yang populer.

Seri televisi di Amerika menggunakan narasi *nonlinear* dengan cara dan tujuan yang berbeda-beda. Tujuan yang pertama adalah sebagai sebuah *hook* yang menunjukkan sebuah adegan yang intens dan menarik sebagai cara untuk menarik penonton, tujuan kedua adalah untuk mengeksplorasi masa lalu dalam cerita baik sebagai fokus primer maupun sekunder, dan tujuan terakhir adalah untuk meniru cara manusia mengingat suatu kejadian, yaitu tidak secara kronologis dan memiliki lompatan. Contoh seri populer yang menggunakan narasi *nonlinear* adalah seri drama dan *thriller* *Lost* (2004-2010), dan *The Walking Dead* (2010-sekarang) hingga seri komedi *How I Met Your Mother* (2005-2014).

Nonlinear Gameplay

Pendekatan *nonlinear* pada *game* biasanya mengacu pada *gameplay* atau bagaimana cara pemain memainkan *game*. Sebuah *game* dengan *gameplay* yang *nonlinear* biasanya bertujuan untuk memberikan kebebasan kepada pemain untuk menghadapi tantangan yang diberikan oleh *game* tersebut. Salah satu cara implementasinya adalah pada *storyline* atau jalan cerita, di mana dalam satu *game* memiliki jalan atau cabang yang berbeda-beda.

Pendekatan *nonlinear* pada aspek cerita biasanya mengacu pada efek interaksi pemain dengan objek atau karakter yang terdapat pada *game* untuk dapat mempengaruhi apa yang akan terjadi di tahap berikutnya. Menurut Adams dan Rollings dalam buku '*Fundamentals of Game Design*' (2006), banyak *game* akhir-akhir ini memberikan *ending* atau penutup yang berbeda, untuk memberikan efek dramatis akan pilihan yang dibuat oleh pemain. Namun, kadang jalan cerita yang berbeda juga bisa disebabkan oleh berhasil atau tidaknya pemain dalam menaklukkan tantangan sebelumnya yang diberikan.

Walaupun cerita *nonlinear* memberikan opsi dan fitur yang menarik kepada pemain, pendekatan *game* dengan aspek *nonlinear* membutuhkan jauh lebih banyak biaya daripada *game linear* dan lebih rentan terhadap *bug* karena kontennya yang terlalu luas. Sehingga sebagai sebuah bentuk solusi, terdapat *game* yang memberikan opsi perpecahan cerita di suatu titik, namun akan kembali lagi ke satu jalan cerita yang telah ditentukan.

Memiliki opsi akan jalan cerita yang berbeda menjadi fitur dan pengenalan utama sebuah *visual novel*. *Visual novel* adalah *genre game* interaktif berbasis teks yang berasal dari Jepang (Cavallaro, 2010). Berbeda dengan tipe *game* lainnya, *visual novel* atau lebih sering dikenal dengan singkatan VN memiliki *gameplay* yang minimalis. Karakteristik lainnya adalah penggunaan berat pada prosa karena pembawaan cerita dilakukan sepenuhnya lewat teks (Lebowitz & Klug, 2011).

Karakteristik *visual novel* yang menonjol dapat dilihat pada gaya grafiknya yang biasanya terdiri dari satu *background* yang umum untuk setiap lokasi, *sprite* karakter statis dengan ekspresi berbeda yang diletakkan secara langsung di atas gambar *background*, dan sebuah tempat teks dimana semua dialog di dalam *game* terjadi.

Visual novel memiliki aspek yang sangat berat pada cerita dan biasanya mengandalkan mekanik pilihan pemain untuk mengendalikan jalannya cerita dengan memberikan opsi yang mempengaruhi cerita tersebut. Kesimpulannya, *visual novel* memiliki 3 poin pada *gameplay*nya; cerita yang sepenuhnya dikomunikasikan lewat teks, *decision point* dimana pemain diberi kesempatan untuk memilih opsi yang diberikan, perpecahan jalan cerita sesuai pilihan yang dilakukan pemain, dan *ending* yang didapatkan dari jalan cerita yang telah dilakukan pemain (Cavallaro, 2010). *Ending* pada VN merupakan akumulasi dari pilihan yang dibuat oleh pemain dan biasanya terbagi antara kategori *good ending*, di mana pemain mendapatkan sebuah kesimpulan yang memuaskan dan *bad ending*, dimana pemain mendapatkan kesimpulan dengan banyak aspek cerita yang tidak terjawabkan. VN umumnya menggunakan narasi dengan perspektif orang pertama dan dari satu orang saja, biasanya pemain secara langsung berperan sebagai karakter utama.

Interactive Fiction

Merupakan *software* yang mengemulasikan sebuah lingkungan di mana pemain menggunakan perintah dalam bentuk teks atau pilihan untuk mengendalikan karakter yang kemudian mempengaruhi lingkungan. Hal ini biasanya dikelompokkan sebagai bentuk narasi interaktif yang dapat dikemas dalam bentuk *video game*. *Interactive fiction* biasanya digunakan untuk *genre game text adventure* yang menggunakan keseluruhan *interfacenya* hanya menggunakan teks. Akan tetapi, hal ini juga merujuk ada *graphical text adventure*, di mana teks juga didukung oleh visual (dalam bentuk gambar, animasi, atau video). (Adams & Rollings, 2006).

Interactive fiction, terutama *text adventure* sangat didefinisikan dengan *gameplay* yang menggunakan input teks untuk mempengaruhi keadaan yang terjadi di dalam *game*. Input yang diberikan oleh pemain

biasanya sederhana, seperti “pergi ke kiri” atau “ambil barang”, yang akan diinterpretasikan oleh sebuah *text parser*. Walau *interface* keseluruhan atau sebagian besar merupakan teks, *text adventure* memberikan ilusi dimensi di mana pemain dapat berpindah antara satu ruang ke ruang yang lain.

Gaya penulisan yang ditemukan di *genre text adventure* umumnya menggunakan perspektif orang kedua, dengan posisi pemain sebagai teman atau pengendali karakter utama di dalam *game*, yang memiliki identitas sendiri terlepas dari pemain.

Konsep Perancangan

Konsep Kreatif

Tujuan dari perancangan novel grafis digital interaktif ini adalah untuk mengkomunikasikan introversi sebagai sebuah spektrum dari kepribadian yang tidak definitif dapat dilihat dari perilaku atau presentasi individu saja serta menunjukkan persamaan dan perbedaan persepsi, bagaimana mereka berinteraksi dengan lingkungannya, dan sebab-akibat dari interaksi tersebut dari pilihan yang dibuat mereka. Dari tujuan ini diharapkan *target audience* primer yaitu dewasa muda 20-30 tahun, dan sekunder yaitu penikmat *game* berbasis narasi, dapat mengerti lebih dalam tentang introversi serta perspektif introver dari seorang karakter introver yang akan dimainkan.

Topik dan Tema

Tema yang diangkat dalam perancangan ini adalah tentang sekilas dari kehidupan seorang introver dengan topik pergaulan, dilema sosial, dan interaksinya dengan lingkungan.

Karakteristik Target Audience

Target audience utama perancangan ini adalah dewasa muda dalam kelompok usia mulai produktif yang kurang memahami introversi dan ekstroversi, serta menganggap karakteristik introversi seperti diam dan menyendiri sebagai sesuatu hal yang tidak diinginkan. *Target audience* sekunder adalah individu dengan kepribadian dominan introver yang merasa media kurang tepat dalam merepresentasikan kepribadiannya.

Dewasa muda dengan rentang usia 20-30 tahun cenderung sudah memiliki kesibukan perkuliahan ataupun pekerjaan dalam kesehariannya sehingga tidak dapat menggunakan waktu yang banyak pada hal lainnya, apalagi untuk mempelajari hal-hal baru. Oleh karena itu, media akan disajikan dalam bentuk novel grafis digital interaktif yang kasual dan singkat, namun juga dapat memberikan *entertainment value* kepada *target audience*.

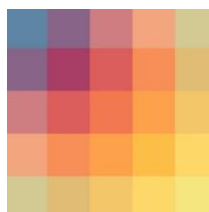
Metode Pembelajaran dan Penyajian Konten

Novel grafis digital interaktif ini dirancang dengan bentuk yang menyerupai gabungan antara *text adventure game* dan *visual novel*, di mana pemain diberikan beberapa pilihan yang menentukan argrafisah dan jalannya cerita. Konten akan berbasis berat pada teks, namun ilustrasi menjadi unsur yang tidak kalah dominan untuk menyajikan cerita. Kedua elemen berupa teks dan ilustrasi akan memiliki keruntutan seperti apa yang dapat dilihat pada novel grafis yang menyerupai buku cerita bergambar. Media ini akan didukung efek audio dan suara untuk lebih dapat menggambarkan suasana yang terjadi dalam cerita.

Interaktivitas pemain, yaitu dalam bentuk pilihan jawaban dan aksi akan mempengaruhi tindakan atau dialog yang dilakukan antara karakter dalam cerita, lalu masing-masing variabel (a atau b) akan ditimbang dan *ending* cerita akan berubah sesuai dengan total variabel yang terpilih terbanyak.

Konsep Visual

Color tone yang digunakan adalah warna dengan *tone* tengah yang agak keabu-abuan dan saturasi rendah agar tidak tampak terlalu intens untuk mendukung cerita yang relatif pelan dan tidak terlalu dramatis.



Gambar 1. Rentang warna yang digunakan

Tipografi yang digunakan adalah tipe *script* ‘Aline Handwriting’ untuk judul dan tipe *sans serif* ‘Barlow’ untuk teks cerita

The quick brown fox jumps over the lazy dog. 1234567890
 The quick brown fox jumps over the lazy dog. 1234567890
 The quick brown fox jumps over the lazy dog. 1234567890

Gambar 2. Font Aline Handwriting

The quick brown fox jumps over the lazy dog. 1234567890
 The quick brown fox jumps over the lazy dog. 1234567890
 The quick brown fox jumps over the lazy dog. 1234567890

Gambar 3. Font Barlow

Gaya visual ilustrasi menggunakan gaya komik dengan simplifikasi karakter dan *enviroment* yang dekat dengan kehidupan nyata.



Gambar 4. Referensi gaya ilustrasi

Layout berorientasi *landscape* dan mengikuti ratio layar pada perangkat umum yaitu 16:9, dengan resolusi 1920x1080 pixel. Jumlah kata dan durasi teks lebih banyak daripada ilustrasi, namun komposisi ilustrasi dipresentasikan lebih dominan daripada teks. Tata letak tulisan terinspirasi *visual novel* yang terletak pada bagian bawah layar dengan *text background* yang sesuai, namun kadang-kadang memberikan variasi tata letak untuk efek yang sesuai.



Gambar 5. Referensi Layout

Software

Perancangan akan dibuat menggunakan *software digital painting* Adobe Photoshop dan Paint Tool Sai untuk keperluan *asset* ilustrasi 2D dan *software Construct 2* untuk programming teks dan perintah untuk dapat diexport menjadi bentuk *executable file* atau .exe yang dapat dimainkan pada platform komputer dengan *operating system* (OS) utama Windows, kemudian Linux dan Mac.

Proses Perancangan & Pengembangan Desain

Penjaringan Ide Desain Karakter

Tokoh utama (Mikela) ditujukan sebagai karakter yang secara perlahan dan tidak langsung dapat diidentifikasi sebagai karakter introver. Pemain akan memainkan aplikasi novel grafis interaktif ini dari sudut pandang Mikela, yang berdialog dan berinteraksi dengan karakter lain serta dari narasi perspektif orang pertama.



Gambar 6. Sketsa desain karakter utama 'Mikela'

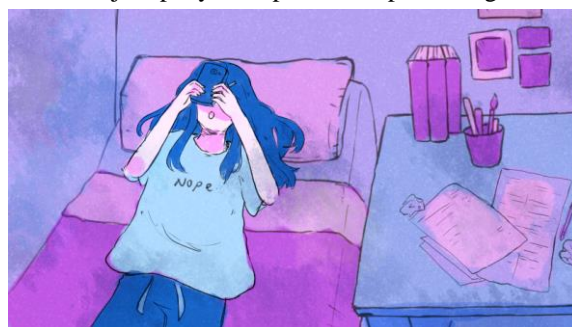
Karakter utama akan menemui dan berteman dengan beberapa karakter lain, yang memiliki karakteristik berbeda dengannya, walau tidak ingin diketahui secara dalam oleh Mikela.



Gambar 7. Sketsa desain karakter pendukung

Warna

Warna yang digunakan antara karakter dan *background* adalah warna analogus dan warna komplementer dengan karakter dibuat menonjol daripada *environment*. Kombinasi warna yang dipilih tergantung waktu yang berjalan dalam cerita, dan ditujukan sebagai bentuk efisiensi waktu pengerjaan serta menjadi penyatu aspek visual perancangan.





Gambar 8. Skema warna yang digunakan pada perancangan

Tahap Pra-produksi

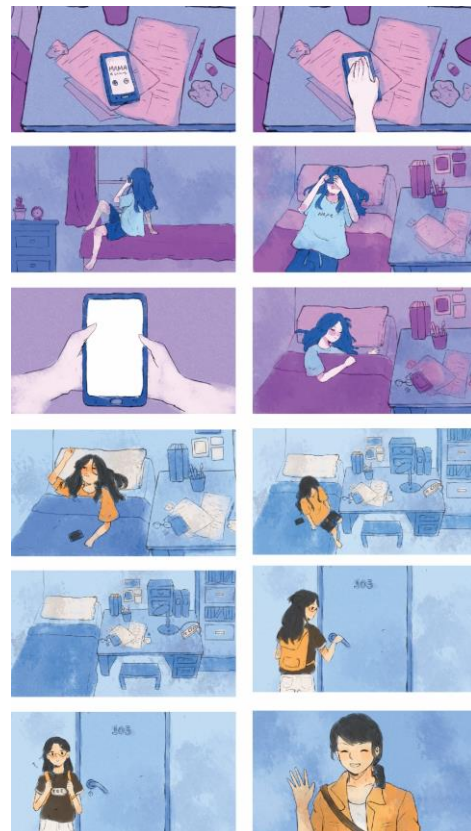
Tahap pra-produksi dilakukan dengan penetapan *scene* kasar yang akan digunakan sehingga meliputi sketsa kasar visual dan naskah kasar yang berisi dialog yang akan terjadi.



Gambar 9. Sketsa kasar/ thumbnail

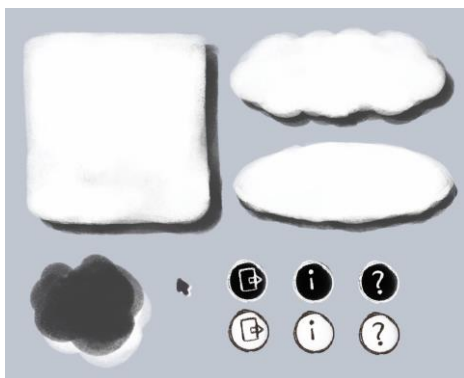
Tahap Produksi

Merupakan tahap pengerjaan ilustrasi berdasarkan sketsa kasar yang sudah dibuat (merapikan *linework* dan pemberian warna), pembuatan *user interface*, finalisasi naskah, dan pemasukannya pada *software Construct 2*. Di dalam tahap ini dilakukan *test play* untuk memastikan aplikasi setidaknya dapat berjalan dari awal hingga akhir.



Gambar 10. Linework/ tight tissue

Gambar 11. Final Visual/Illustrasi



Gambar 12. User Interface



Gambar 13. Final Aplikasi

Kesimpulan dan Saran

Di dalam masyarakat modern, khususnya dalam lingkungan sekolah dan pekerjaan, membutuhkan *networking* dan lingkaran sosial untuk dapat bekerja dengan baik. Hal itu mengakibatkan adanya suatu kebutuhan bagi manusia untuk menciptakan koneksi dan bersosialisasi sehingga umumnya seseorang akan membuat dirinya lebih ideal—yang dalam kasus ini, lebih terbuka dan dapat disenangi, yang dengan miskonsepsi yang ada—lebih bersifat seperti ekstrover, yang kemudian mempengaruhi lingkungan sosial untuk lebih memfasilitasi seorang yang cenderung ekstrover. Hal ini mempersulit introver untuk dapat mengeluarkan sifat-sifat kecenderungannya yang menunjukkan preferensi atas ketenangan, kesendirian, dan lebih mengarah ke dalam, yang cepat atau lambat akan membuat mereka lelah secara mental karena tidak bisa keluar dari kewajiban sosialisasi—dan “keramaian” yang ia jalani sehari-harinya.

Dengan usaha untuk mencerminkan bagaimana hal-hal di atas dapat mempengaruhi seorang introver, novel grafik interaktif ‘Rumpang Rehat’ diharapkan dapat memenuhi tujuannya untuk menggambarkan pengalaman tersebut dari kacamata introver. Namun, perancangan baru dapat mengangkat permukaan topik dan dapat dikatakan belum bisa menangkap kompleksitas topik yang di angkat, dalam waktu (baik

pembuatan dan batas durasi media) yang terbatas. Walau demikian, penulis berharap bahwa setidaknya pesan introversi dan ekstroversi merupakan spektrum kepribadian yang berbicara soal energi mental, dan bagaimana cara orang lain menanggapi aksi pilihan yang berbeda dapat diterima oleh pembaca atau pemain tanpa di angkat dengan terlalu klise.

Daftar Pustaka

- Adams, E; Rollings. A. (2006). *Fundamentals of Game Design*. Upper Saddle River, NJ: Prentice Hall Publishing.
- Adijarma, S.G. (2010). *Cita-cita “Sastra” dalam Komik*. Retrieved February 20, 2020 from <http://nalar.co.id/cita-cita-sastra-dalam-komik-1165.php>.
- Baker, F.W. (2012). *Media Literacy in the K-2 Classroom*. International Society for Technology in Education.
- Cain, S. (2012). *Quiet: The Power of Introverts in a World That Can't Stop Talking*. United States: Crown Publishing.
- Callavaro, Dani. (2010). *Anime and the visual novel: narrative structure, design and play at the crossroads of animation and computer games*. Jefferson, North Carolina, McFarland & Company.
- Cambridge Dictionary. (n.d) *Graphic Novel*. Retrieved February 14, 2020 from <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/graphic-novel>.
- Depue, RA; Collins, PF. (1999). *Neurobiology of the structure of personality: Dopamine, facilitation of incentive motivation, and extraversion*. Cambridge University Press.
- Eysenck, H. J. (1967). *The biological basis of personality*. Springfield, IL: Thomas Publishing.
- Helgoe, Laurie. (2008). *Introvert Power: Why Your Inner Life is Your Hidden Strength*. Napperville, Illinois: Sourcebooks, Inc.
- Illham, M. (2019). *Teks Narasi – Pengertian, Ciri, Tujuan Struktur, Unsur, Jenis dan Contoh*. Materi Belajar. Retrieved February 10, 2020 from https://materibelajar.co.id/teks-narasi/#Tujuan_Narasi
- Investopedia. (n.d). *Interactive Media Definition*. Retrieved January 28, 2020 from

<https://www.investopedia.com/terms/i/interactive-media.asp>

Jung, Carl (1995). *Memories, Dreams, Reflections*. London: Fontana Press.

Madgalena, A.V. (2011). *The Turn-taking Strategies Used by Extroverted and Introverted Students of Petra Christian University Surabaya*. . (TA No.02011962/ING/2011). Universitas Kristen Petra, Surabaya

McDougall, W. (n.d). *Study of the Fundamentals of Dynamic Psychology*. London: Methuen & Co. Ltd.

Murray, C. (2010). Graphic Novel. *Encyclopedia Britannica*. Retrieved January 28, 2020 from <https://www.britannica.com/art/graphic-novel>.

Putra, D.G. (2014). *Pengaruh Kepribadian Introvert Terhadap Karakter Ruang Belajar Mahasiswa*. Skripsi Program Reguler Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Indonesia. Depok: Universitas Indonesia.

Psychology Today. (n.d). *Introversion*. Retrieved January, 28, 2020, from <https://www.psychologytoday.com/intl/basics/introversion>

Rentfrow, P.J; Gosling, S.D. (2003). The do re mi's of everyday life: The structure and personality correlates of music and preferences. *Journal of Personality and Social Psychology*.

Technology, Entertainment, Design (TED) (Producer). (2012). *The Power of Introvert*. London: TED.

TEDxTalks (Producer). (2018). *More than quiet: observations of a teenage introvert*. New York: TED.

Weaver, T. (2012). *Comics for Film, Games, and Animation: Using Comics to Construct Your Transmedia Storyworld*. United Kingdom: Taylor & Francis Group.