

PERANCANGAN KARAKTER UNTUK GAME VISUAL NOVEL SEJARAH HANG TUAH

Nurul Fadhillah⁽¹⁾, Liony Lumombo⁽²⁾

Animasi, Politeknik Negeri Batam

Batam Centre, Jl. Ahmad Yani, Tlk.Tering, Kec. Batam Kota, Kepulauan Riau, 29461, Indonesia

Email: (1) HitachineKagawita@gmail.com, (2) Liony@Polibatam.ac.id.

Abstrak

Sejarah merupakan pelajaran yang paling jarang siswa minati karena memiliki predikat yang membosankan, sehingga banyak siswa yang tidak banyak mengetahui tentang sejarah salah satunya yaitu sejarah Hang Tuah. Hang Tuah merupakan tokoh pahlawan Melayu di abad 15 yang berjasa dalam melawan bandit. Ketidaktahuan ini dikarenakan masyarakat Indonesia tidak banyak yang suka membaca buku, karena di era ini masyarakat lebih melihat ke sesuatu yang unik dan menarik. Dari alasan tersebut solusi yang tepat adalah membuat game dengan tema Visual Novel karena game ini sangat akurat untuk menyampaikan informasi. Namun untuk membuat game yang menarik dan bisa menjadi nilai jual yang tinggi, dibutuhkan karakter yang menarik agar pemain bisa tertarik dengan game tersebut, Anime akhir-akhir ini juga populer di masyarakat, maka dari itu dirancanglah karakter Visual Novel Hang Tuah dengan style anime yang sesuai dengan adat Melayu. Penelitian ini dilakukan dengan metode Pra-Produksi, Produksi, Pasca-produksi untuk tahapan pembuatan karakter dimana berhasil membuat 7 karakter berdasarkan sejarah Hang Tuah. Kemudian tahap pengujian menggunakan metode kualitatif yang menyertakan 5 responden dengan umur 13 tahun keatas. Hasil dari wawancara tersebut, didapatkan respon yang baik dari responden dengan catatan revisi di bagian wajah, pakaian, dan tubuh yang sesuai untuk diperkenalkan di sekolah.

Keywords : Karakter, Visual Novel, Hang Tuah.

1. PENDAHULUAN

Sejarah merupakan pelajaran yang sering mendapat predikat bidang studi yang membosankan, sehingga banyak murid kurang berminat dalam mempelajari sejarah hal ini di tandai dengan ketidaktahuan generasi muda terhadap sejarah indonesia khususnya pada tempat tinggalnya sendiri [1], banyak yang berpikiran, sejarah identik dengan belajar masa lalu.

Pasalnya, sejarah berperan penting dalam pendidikan generasi milenial, disebabkan pemuda sudah memiliki pemahaman sejarah maka sejarah akan menjadi hal yang sangat baik bagi generasi muda karena dengan sejarah mereka bisa belajar banyak hal. Salah satu pelajaran yang berperan vital dalam penanaman nilai-nilai karakter bagi generasi muda dalam upaya membangun ideologi dan rasa nasionalisme untuk pembangunan jati diri. Sejarah juga menjadi contoh ketika perjuangan para pahlawan yang luar biasa dalam

membela bangsa Indonesia dalam melawan penjajah dan memperjuangkan kemerdekaan [2] dan salah satu pahlawan yang juga berperan dalam bangsa adalah Hang Tuah.

Hang Tuah merupakan pahlawan Melayu di masa pemerintahan Kesultanan Malaka pada abad ke-15, telah membunuh sekelompok Bandit yang menghancurkan desa, dan diakui oleh pemerintah istana dan akhirnya mengabdikan pada istana. Sayangnya sekali masih minim yang mengetahui siapa itu Hang Tuah, dari hasil observasi yang dilakukan kisah Hang Tuah tidak ada di pelajaran sekolah menengah pertama, bahkan di internet kisah Hang Tuah juga sedikit yang membawakan yang hanya merupakan video lama, animasi lama dan video tugas dari siswa mengengah ke atas yang memungkinkan pemuda jaman sekarang kurang ada minat membaca atau menontonnya apalagi pada era saat ini.

Masyarakat Indonesia sendiri belum menjadikan kegiatan sebagai sumber untuk mendapatkan informasi. Masyarakat lebih memilih menonton televisi (85,9%) dan mendengarkan radio (40,3%) daripada membaca (23,5%). Artinya, membaca untuk mendapatkan informasi baru dilakukan oleh 23,5% dari total penduduk Indonesia. [3] Maka dari itu sulit jika hanya menyebarkan informasi hanya dengan tulisan dongeng, apalagi pada era ini yang dimana semuanya serba maju dan berlomba-lomba untuk menunjukkan yang terbaik.

Dengan alasan di atas, maka inovasi yang tepat untuk mengikuti era sekarang ialah dengan menciptakan media game, hal ini dikarenakan game memiliki nilai yang menarik dalam semua kalangan. Melalui game siswa mendapatkan sesuatu yang menyenangkan, melalui perasaan senang tersebut siswa akan membentuk memori baru [4]. Salah satu game yang tepat untuk dimainkan dengan membawa tema sejarah yaitu Visual Novel.

Game Visual Novel (VN) merupakan video game yang berupa novel interaktif yang menampilkan teks untuk menyampaikan narasi dari setiap karakter yang disertai dengan gambar dan efek suara. Game VN berasal dari Jepang sehingga kebanyakan gambarnya menggunakan *style Anime*[5]. *Anime* sendiri sangat populer di masyarakat, *Anime* mengalami perkembangan yang sangat pesat dari segi grafik, karakter, serta alur cerita yang lebih menarik dan seru untuk dinikmati. *Anime* dapat dikenal banyak dan menarik masyarakat dunia untuk meminatinya [6] *style Anime* juga populer akhir-akhir ini, hal ini bisa dijadikan kesempatan untuk membuat karakter dengan *style Anime* yang akan memungkinkan untuk menarik perhatian siswa, karena karakter dalam Visual Novel adalah peran yang sangat penting dalam menyampaikan cerita dalam game.

Maka di rancanglah sebuah karakter game edukasi sejarah Hang Tuah dengan gaya gambar *Anime* yang menarik untuk era masa kini. Hal ini menjadikan solusi yang tepat untuk menyampaikan sejarah Hang Tuah ialah, selain menarik visual novel dapat memberikan informasi yang akurat dengan tulisan yang menampilkan juga karakter yang unik yang dapat memikat pemain, juga visual novel merupakan game ringan yang dapat dimainkan di android dan PC, sangat praktis untuk teknologi masa kini.

2. METODE

Metode Penelitian ini akan dilakukan beberapa tahapan proses untuk Aset Game Visual Novel Hang Tuah, yakni ; Pre-Produksi (Ide dan tema, pengumpulan moodboard, meriset pakaian Melayu, menentukan karakter), Produksi, Pasca Produksi (Konsep karakter), Pasca Produksi (Testing dan analisis).



Gambar 1. Proses Produksi

Pre-Produksi

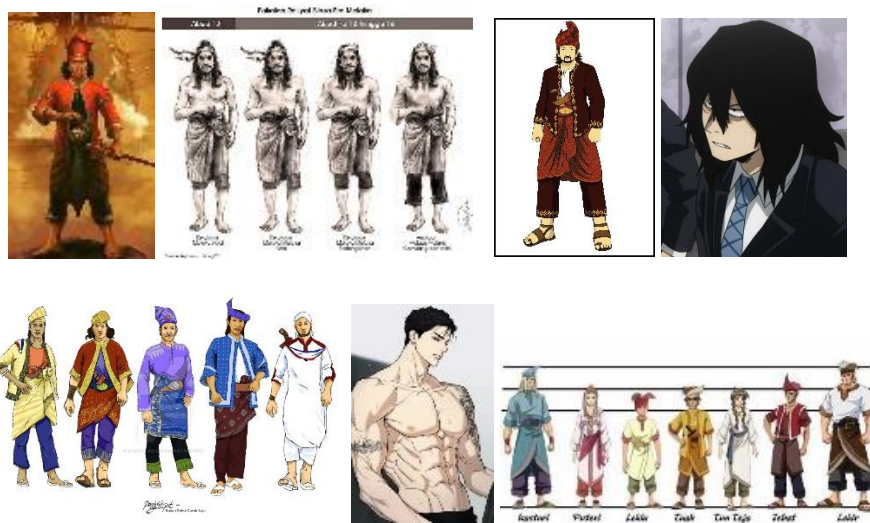
A. Ide dan Tema

Konsep karakter ini berfokus kepada petualangan Hang Tuah yang cerdas dan berani melindungi kerajaan dan masyarakat tanah Melayu dengan ketangguhan bela dirinya yang kemudian mengantarkan akhir yang buruk dimana beliau terpaksa harus melawan sahabat baik nya sendiri yakni Hang Jebat. Kisah ini menceritakan banyak amanat dari kisah kehidupan Hang Tuah yang diceritakan dalam buku nya yang berjudul kisah: Hikayat Hang Tuah I yang dapat menginspirasi siswa sekolah.

Sesuai dengan kisah: Hikayat Hang Tuah maka tema karakter akan mengikuti zaman Hang Tuah terjadi, yakni tahun di awal kerajaan Melaka pada tahun ke 4 sebelum Masehi dan akan dibantu sedikit modernisasi pada perancangan karakter guna membuat visual lebih menarik dan ramah dikalangan siswa sekolah zaman sekarang. Untuk mulai mempersiapkan moodboard, akan diawali dengan memilih beberapa kata kunci yang mewakili pesan yang ingin disampaikan untuk membangun sebuah desain. Kata kunci inilah yang akan menjadi acuan dalam pencarian gambar. Misalnya, dalam menciptakan desain karakter Hang Tuah, kata kunci yang akan di cari yakni Hang Tuah, baju melayu zaman kesultanan Melaka, motif Melayu dan kata kunci lainnya yang berhubungan dengan konsep Melayu yang mendasari karakter Hang Tuah.

B. Mengumpulkan Moodboard

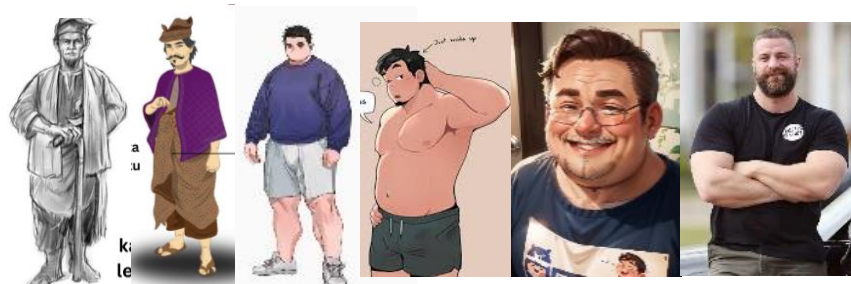
Proses ini merupakan proses pengumpulan referensi per-karakter yang akan dikumpulkan pada sebuah media yang disebut moodboard. Referensi yang dikumpulkan pada moodboard akan berfungsi sebagai tumpuan dan inspirasi dalam mengembangkan desain karakter.



Gambar 2. Moodboard HangTuah dan Sahabatnya.

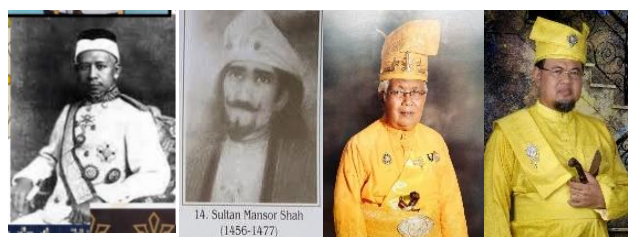
Sumber Atas : [7],[8],[9],[10].

Sumber Bawah : [11],[12],[13].



Gambar 3. Moodboard Bendahara

Sumber : [14],[15],[16],[17],[18],[19].



Gambar 4. Moodboard Sultan

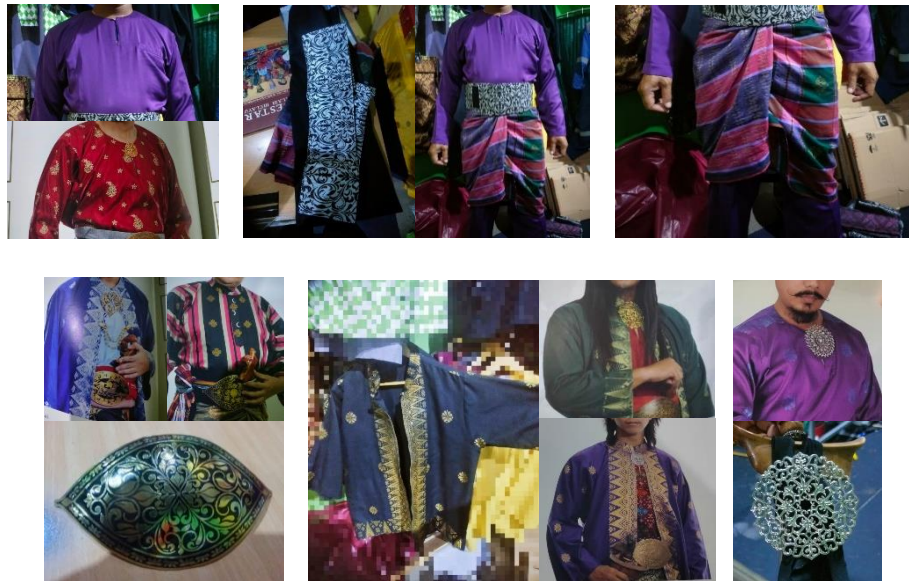
Sumber : [20],[21],[22],[23].

C. Meriset Pakaian Melayu

Proses ini merupakan salah satu proses yang penting, dikarenakan pakaian Melayu merupakan asset budaya yang tidak bisa diubah karena sudah menjadi turun termurun bahkan hal ini bisa menjadi hal yang sensitif. Selain itu dengan meriset pakaian Melayu ini juga bisa memberi ilmu kepada masyarakat luas. Hasil riset ini diambil dari buku dan wawancara kepada orang yang bersangkutan, orang tersebut adalah Pak Irwan selaku pengerajin pakaian warisan Melayu selama 5 tahun yang telah berguru dengan pengarang

buku Destar Alam Melayu yakni Dr.Dr.H.C Johan Iskandar Bin Abdul Karim, yang telah berpengalaman dalam membuat baju melayu dan tanjak.

Berdasarkan dari beberapa informasi yang di atas, berikut hasil risetnya ;



Gambar 5. Pakaian Melayu [24]

- **Teluk Belanga kancing 1**, biasa dipakai untuk sehari dan bisa dipakai untuk pendekar silat, baju ini lebih nyaman dipakai untuk bergerak karena memiliki potongan pesak dan kekek. Pesak potongan tambahan bagian samping baju, sedangkan kekek bagian tambahan di bagian ketiak, membuat baju memiliki banyak ruang untuk bergerak.
- **Bengkung**, kain untuk di pinggang terlihat seperti Obi, zaman dulu kain bengkung ukurannya 2,5 meter, jika kelak pemakainya meninggal kain bengkung itu akan dijadikan sebagai kain kafan si pemakai, selain fungsi itu kain bengkung yang tebal bisa melindungi si pemakai dari senjata tajam, namun seiring berjalannya waktu kain bengkung di sesuaikan dengan ukuran pinggang.
- **Kain Sarung**, kain ini merupakan kain biasa yang di pakai untuk menutupi pinggul, untuk coraknya sendiri bebas, kain ini biasa di pakai oleh pesilat karena bahannya yang ringan dan mudah untuk di bawa bergerak, kain ini ada tata cara pakainya dengan hasil seperti di gambar.
- **Pending/perisai**, digunakan untuk melindungi perut dari tikaman dan ilmu sihir, bahan dasar besi yang kokoh sehingga sulit untuk di tembus musuh. Dipakai menggunakan tali dari pengait belakangnya dan di tepatkan di depan perut.
- **Baju luaran (Baju Hias)**, hanya untuk pelengkap baju tidak dipakai untuk perang karena jahitannya sulit untuk di pakai bersilat.
- **Krongsang**, selain penghias krongsang digunakan sebagai perisai di bagian leher terbuat dari besi yang kokoh.
- **Tanjak**, bermaksud “tanah yang di pijak”. Tanjak juga ialah hiasan kepala menggunakan bahan dari kain dan wajib mempunyai bagian simpul, bentuk kainnya wajib segi empat yang di lipat menjadi tiga segi sebagai simbol “Gunungan”. Tanjak

hanya di pakai oleh lelaki dan boleh di sebut sebagai tengkolok atau destar. Tanjak ini banyak sekali jenisnya, berikut adalah jenis Tanjak yang akan di pakai untuk karakter Sejarah Hang Tuah.



Gambar 6. Tanjak [24]

- **Tanjak Gajah Gemulong**, merupakan tanjak warisan yang memiliki arti gajah yang gadingnya bergulung, dipakai oleh orang yang berjasa besar dan telah menabur bakti kepada masyarakat, tanjak ini, menurut buku ini Hang Tuah yang memakai tanjak jenis ini, tanjak ini akan di pakaikan untuk karakter Hang Tuah.
- **Tanjak Bulang Bidang/Bulang Bidang Besar**, tanjak ini adalah untuk panglima, warna asal atau untuk sesi adat istiadat ialah warna hitam, jenis ini untuk pangkat panglima tertinggi, tanjak ini akan di pakaikan untuk karakter Hang Jebat.
- **Tanjak Bulang Bidang/Bulang Bidang Besar**, warna asal atau untuk majelis adat istiadat ialah warna hitam, untuk panglima pangkat tinggi, tanjak ini akan di pakaikan ke Hang Lekir.
- **Tanjak Semangat Bugis/Sumangek Ugik**, sumangek ugik ini dikatakan askar yang berdarah Bugis atau Melayu Bugis yang memakai baju merah ketat untuk berperang, semangat tidak takut mati. Tanjak ini akan di pakaikan ke Hang Lekiu.
- **Tanjak Ajutan Bingas**, bermaksud pegawai tentera yang menolong panglima atau ketua tentera dalam urusan pentabiran. Tanjak ini akan di pakaikan ke Bendahara Malaka.
- **Tanjak Pancung Tak Bertanya**, tanjak ini merupakan tanjak panglima atau pendekar. tanjak ini akan di pakaikan ke Hang Kasturi
- **Tanjak Sultan Manshur Shah** Untuk Sultan sendiri tidak memiliki tanjak yang pasti karna minimnya informasi yang di dapat, tanjak Sultan akan di buat berdasarkan referensi yang ada.

D. Menentukan Konsep Karakter

- Menentukan Sketsa Karakter

Membuat sketsa karakter untuk game Visual Novel Sejarah Hang Tuah. Karakter yang akan di buat yakni Hang Tuah, Hang Jebat, Hang Kasturi, Hang Lekir, Hang Lekiu, Bendahara Kerajaan, dan Raja. yang akan berperan sebagai pemain.



Gambar 7. Konsep HangTuah

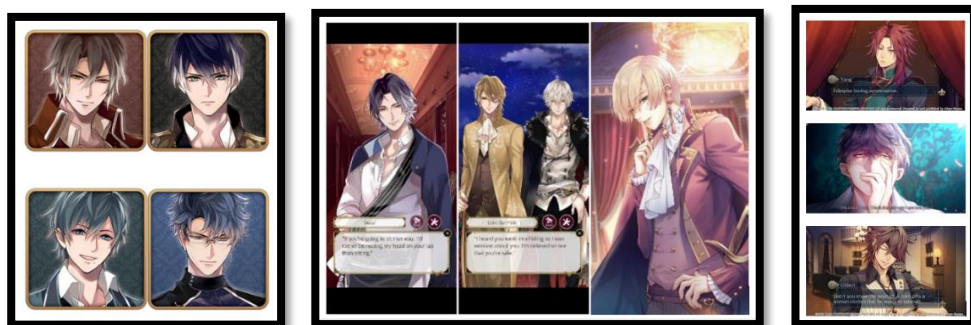
- Menentukan Ekspresi, Pose dan Fanart.

Tahapan selanjutnya adalah membuat beberapa sketsa ekspresi karakter yang akan digunakan dalam game dengan maksimal 6 ekspresi, yaitu senang, sedih, marah, bingung, kaget, dan biasa. Membuat beberapa pose untuk kebutuhan asset game, seperti pose bertarung, melipat tangan di dada dan lainnya.

Produksi

Tahap ini merupakan tahap perancangan desain karakter yang meliputi berbagai proses yang akan menghasilkan karakter seutuhnya yang terdiri dari berbagai proses yakni sebagai berikut:

- Gaya gambar** : Merupakan penentu konsep dalam sebuah karya, hal ini dapat mempengaruhi teknik dari artist itu sendiri, bagaimana cara *illustrator* (perancang ilustrasi karakter) dalam memproses *lining*, *shading*, *lighting*, dan *finishing*. Gaya gambar yang dipilih berupa gaya gambar *Anime*, tahap ini akan menentukan bagaimana gambar di buat juga menjadi patokan untuk beberapa asset, bukan hanya karakter juga latar belakang dari sebuah karya.



Gambar 8. Gaya gambar.

Sumber : [25],[26],[27]

- Sketsa** : Merupakan kerangka dalam sebuah karya, proses ini akan menentukan seperti apa bentuk dari sebuah karakter, mulai dari bentuk fisik wajah, tubuh, pakaian, aksesoris bahkan pose karakter yang mendukung sifat dari masing-masing karakter.



Gambar 9. Sketsa Karakter

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini merupakan hasil jadi asset dari karakter dari pakaian, ekspresi dan pose yang akan di butuhkan dalam game Visual Novel.

- A. **Lining** : Merupakan tahap penggambaran garis luar karakter guna memperjelas sketsa, proses ini dapat berpengaruh karena ada teknik lining itu sendiri, hal ini dapat membuat karakter lebih hidup, lebih bagus, dan menarik.
- B. **Coloring** : Proses ini adalah memberi pewarnaan pada sebuah gambar agar terlihat memiliki identitas khas pada masing-masing karakter, tentu proses ini adalah salah satu hal yang dapat menarik orang lain agar bisa lebih menikmati suatu produk karena warna yang di dihasilkan, proses warna pun ada 3; *Base color, Shading, Lighting*



Gambar 10. Finishing HangTuah dan HangJebat



Gambar 11. Finishing HangJebat, HangKasturi, HangLekiu



Gambar 12. Finishing Bendahara Kerajaan dan Sultan



Gambar 13. Ekpresi HangTuah dan HangJebat



Gambar 14. Ekpresi Bendahara Kerajaan dan Sultan



Gambar 15. Pose HangTuah



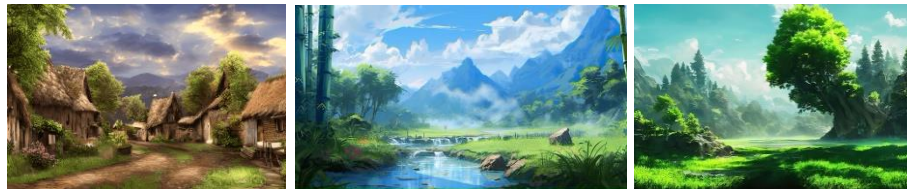
Gambar 16. Pose HangJebat



Gambar 17. Pose BendaharaKerajaan dan Sultan

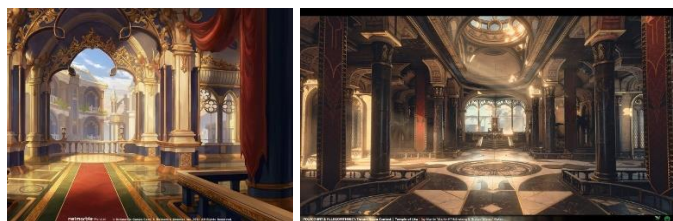
C. Menyesuaikan Background

Tahap ini merupakan tahap uji coba penyesuaian karakter dengan background dan kotak percakapan, melihat apakah sesuai atau tidak, Background sendiri di ambil dari internet menyesuaikan dengan jalan cerita Hikayat Hang Tuah.



Gambar 18. Background Outdoor.

Sumber : [28],[29],[30].



Gambar 19. Background Indoor.

Sumber : [31],[32].

Pasca Produksi

- **Implementasi Prototipe**

Setelah melaksanakan tahap produksi maka dilanjutkan dengan testing atau uji coba karakter beserta gambaran dari game visual novel menggunakan Power Point, di susun sesuai alur lalu memastikan efektivitas susunan alur tersebut, pengujian di lakukan lewat gmeet dan mempresentasikan Power Point. Berikut adalah hasil dari gambaran karakter jika ada di dalam Visual Novel dalam bentuk video.



Gambar 20. Implementasi Prototipe

- **Penguji dan Analisis data**

Tahap ini merupakan tahap penentuan apakah konsumen menyukai produk yang di buat atau tidak, dengan mewawancarai 5 orang dengan data di bawah ini

Table 1. Data Responden

No	Kode Respoden	Umur	Jenis Kelamin	Status
1	R1	17 Tahun	Laki-laki	Siswa
2	R2	14 Tahun	Perempuan	Siswa
3	R3	16 Tahun	Perempuan	Siswa
4	R4	21 Tahun	Laki-laki	Mahasiswa
5	R5	17 Tahun	Perempuan	Siswa

Responden yang di ambil berumur 13 keatas dengan alasan produk akan di kenalkan ke sekolah tingkat menengah pertama, dengan mewawancarai anak umur 13 keatas penguji bisa mendapatkan pandangan tepat . Ke 5 responden yang di pilih merupakan penikmat Visual Novel, beberapa ada yang berpengalaman bermain dalam Visual Novel beberapa ada yang hanya bermain sekitar 1 atau 3 game Visual Novel. Hasil pengujian ini akan di jadikan sebagai sumber data untuk di analisis peneliti.

Semua responden tidak ada yang mengetahui sejarah tentang Melayu karena sebagian ada yang bukan orang Melayu. R1 dan R2 mengatakan *“tergantung orangnya ingin tau apa tidak, tapi bisa penting karena mungkin ada pelajaran yg bisa di ambil”*. R2 juga mengatakan *“mending di pelajari untuk generasi kedepannya agar sejarah tidak hilang”*, namun perlu di pahami walau hanya sedikit seperti yang di ungkapkan oleh R3. Hal tersebut juga di dukung oleh R4 yang mengatakan *“belajar sejarah Melayu penting dengan alasan agar kita bisa mengetahui kejadian masa lalu agar*

kita bisa mendapat pelajarannya dan kita tau bagaimana kehidupan masa lalu tersebut” R5 Di tengah-tengah, antara mau belajar atau tidak tapi beliau tertarik untuk memperelajari karena siapa yang tidak tertarik mempelajari hal baru.

R2,R3,R5 mengatakan mereka tertarik dengan game yang bertemakan Melayu karena jarang ada yang membawa game dengan tema tersebut. R1 dan R4 memiliki pendapat yang selama pembawaan game nya bagus. R1 mengatakan bahwa beliau tidak tau sama sekali tentang Hang Tuah, berbeda dengan R2 beliau mengatakan beliau tau tentang Hang Tuah karena beliau pernah mempelajari tentang Hang Tuah di sekolah dasar saat mata pelajaran seni budaya, R3 dan R5 mengatakan pernah dengar, salah satunya mengkonfirmasi bahwa beliau tau dari animasi Upin Ipin, R4 mengatakan kurang lebih tau tentang Hang Tuah karena beliau pernah mencari tau tentang sultan atau prajurit untuk kebutuhan ilustrasi gambar yang beliau buat.

Di sesi ini penguji menampilkan *PowerPoint* yang berisikan jalan cerita Visual Novel Hang Tuah guna memberitahu ke responden bagaimana jika karakter ini ada di dalam Visual Novel, selama berlangsungnya presentasi responden cukup menikmati gambarnya, ada yang mengatakan bahwa beliau suka dengan style gambar atau visual yang di bawakan, ada pula yang berkomentar tentang baju si karakter, keris Hang Tuah, juga ada yang mengatakan Sultan mirip raden Kian Santang. Penguji juga bertanya apakah jika ada game seperti ini kamu ingin memainkannya, R3 mengatakan mau sekali. Disini R4 juga memberi saran kepada penguji di scene bagian Hang Tuah membunuh Hang Jebat alangkah baiknya ada scene tambahan untuk memperlihatkan adegan tersebut, R1 juga merespon jika laki-laki yang memainkan game tersebut ada 2 kemungkinan, pertama ingin mengapresiasi kedua karena jalan ceritanya.

Selanjutnya di sesi ini penguji menampilkan *PowerPoint* yang berisikan detail lengkap dari semua karakter Visual Novel Hang Tuah, sesi ini akan menentukan kualitas dari produk penguji apakah layak atau tidak. Secara keseluruhan para responden menyukai semua karakternya dari segi *style* namun tentu ada beberapa komentar dari beberapa responden.

R1,R2,R3,R4 setuju bahwa wajah Hang Tuah terlihat cantik dan feminim dari bentuk wajah dengan dagu lancip, mata dan bibir, tapi mereka setuju bahwa baju Hang Tuah sudah memberi kesan tokoh si Hang Tuah, berbeda dengan komentar R5 yang tidak menemukan sisi cantik dari Hang Tuah menurut beliau karakter Hang Tuah sudah menggambarkan pendekar, untuk Hang Jebat R1,R2,R3,R5 setuju bahwa wajahnya kurang *Villain* tapi tetep oke. Untuk ketiga sahabat Hang Tuah semua responden setuju bahwa ketiga karakter tersebut standar cocok menjadi karakter sampingan, R1 berkomentar beliau merasa kesal melihat karakter Hang Kasturi yang seperti pura-pura cupu, sedangkan R2 mengatakan wajah Hang Katuri seperti orang yang di kasihani dari bentuk matanya. R1 dan R4 memberi tambahan saran mereka memberi saran bahwasanya tambahkan dan buat beberapa pose dari tiap karakter jika bisa di beri variasi agar penonton tidak bosan dengan karakternya hal ini di setuju oleh semua responden, tambahan dari R3 beliau memberi saran jika warna baju Hang Lekiu di ganti dengan warna yang redup seperti coklat atau warna-warna yang alami karena di zaman dulu warna-warna cerah sulit untuk di dapatkan.

Untuk Bendahara R4 mengatakan bahwa wajah karakter bendahara seperti *Villain* manipulatif dimana tidak terlihat di awal cerita, beliau memberi saran untuk menambahkan variasi

ekspresi wajah marah besar pada Bendahara, R2 dan R3 memberi saran kumisnya agak di tebakkan, R2 dan R5 memberi saran jika bisa bajunya di mewahkan lagi dengan menambah beberapa ornamen-ornamen mewah.

Masuk ke Sultan, R1 mengatakan bahwa wajahnya terlalu sayu, lemah lembut seperti anak yang baru tumbuh kumis, menurut R4 karakter Sultan seperti koruptor dan juga karakter ini mengingatkan beliau kepada *Markplier* yang merupakan *Youtuber gaming* dari segi kumis dan rambutnya beliau juga mengatakan merasa aneh dengan janggutnya dan memberi saran untuk memperbaiki janggutnya dengan menebalkannya, selain itu saran ini sama dengan R2 mereka memberi saran untuk membuat proporsi badan Sultan lebih gemuk dan buncit, masih dengan proporsi tubuh R3 menanggapi bahwa tubuh Sultan terlalu kaku. R2 dan R3 memberi saran untuk menambahkan ornament mewah di bajunya

Semua Reponden setuju bahwa mereka menyukai karakter yang dibuat dengan catatan akan memainkan gamenya tidak hanya dari karakter namu juga alur ceritanya. Untuk range umur semua responden menetapkan bahwasanya karakter ini lebih cocok untuk pemain umur 17 tahun keatas karena tidak sesuai untuk umur 13 tahun keatas, dan jika ingin di kenalkan ke sekolah lebih baik memakai baju tertutup.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis wawancara terhadap karakter Visual Novel Hang Tuah terdapat beberapa kesimpulan yang dapat di ambil.

- Peneliti berhasil membuat karakter Hang Tuah dengan model baju yang sesuai dengan adat Melayu.
- Karakter yang dibuat sudah sesuai dengan alur cerita Visual Novel dan berhasil menarik perhatian responden dan mereka menyukai produknya, namun membutuhkan beberapa revisi seperti, wajah, pakaian, dan bentuk tubuh.
- Produk yang di buat tidak cocok di mainkan oleh anak-anak umur 13 tahun keatas, akan lebih cocok jika dimainkan untuk 17 tahun ke atas.
- Karakter lebih baik memakai baju yang tertutup jika di kenalkan ke sekolah menengah pertama.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] F. Kurniawan, "PERANCANGAN BUKU NOVEL GRAFIS ASAL USUL KOTA SURABAYA SEBAGAI UPAYA PENGENALAN SEJARAH KEPADA REMAJA," *Repositori Universitas Dinamika*, 2022.
- [2] Firdaus and R. Dana, "Pentingnya Sejarah bagi Generasi Muda'," *OSF Preprints*, pp. 1-6, 2021.
- [3] D. A. G. Agung, *PEMBELAJARAN SEJARAH DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0*, 2021.
- [4] M. Z. A. Anis, F. Mardiani and F. Fathurrahman, *Digital History dan Kesiapan Belajar Sejarah di Era Revolusi 4.0*, 2022.
- [5] W. R. Hastutiningtyas, N. Maemunah and R. N. Lakar, "Gambaran Karakteristik Siswa SMP Dalam Mengontrol Emosional Di Kota MALANG," 2021.

- [6] S. G. Jabali, S. Supriyono and P. Nugraheni, "PENGEMBANGAN MEDIA GAME VISUAL NOVEL BERBASIS ETNOMATEMATIKA UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP PADA MATERI ALJABAR," 2020.
- [7] Aimanzni, "(MALAYSIA) LAGENDA LAKSAMANA HANG TUAH" 1 Agustus 2020 [Online]. <https://marzni183278628.wordpress.com/2020/08/01/malaysia-lagenda-hang-tuah/> . [Accessed 23 Juni 2024].
- [8] Hangpcdua, "Timeline : Malay Costume (Peasant Men) Srivijaya & Sultanate Melaka Era" [Online]. <https://pin.it/1oHZbavFg> . [Accessed 23 Juni 2024].
- [9] DanangVector1996, "HangTuah" 20 Agustus 2019 [Online]. <https://www.deviantart.com/danangvector1996/art/Hang-Tuah-810335592> . [Accessed 23 Juni 2024].
- [10] Tgc, "Shouta Aizawa" [Online]. <https://id.pinterest.com/pin/28569778871083050/> . [Accessed 23 Juni 2024].
- [11] Yaretzi, "Hang Tuah 5 Bersaudara" 28 Agustus 2022 [Online]. <https://yaretzi-bogspotmendez.blogspot.com/2022/08/hang-tuah-5-bersaudara.html> . [Accessed 23 Juni 2024].
- [12] Mingwa, "Jinx" 25 November 2022 [Online]. https://www.lezhinus.com/en/comic/jinx_en . [Accessed 23 Juni 2024].
- [13] J. Danial, "Hang Tuah The Animation?" 21 Oktober 2010 [Online]. <https://dojef.blogspot.com/2010/10/hang-tuah-animation.html?m=1> . [Accessed 23 Juni 2024].
- [14] A.A.Samad, "Sulalatus Salatin Sejarah Melayu Tun Perak " 2015 [Online]. <https://online.anyflip.com/byaom/bjrg/mobile/> . [Accessed 23 Juni 2024].
- [15] Hangpcdua, "BENDAHARA Timeline : Sultanate Melaka" [Online]. <https://pin.it/2rvJkcZri> . [Accessed 23 Juni 2024].
- [16] Anonymous, 2022 [Online] <https://crystal.cafe/meta/res/2780.html> . [Accessed 23 Juni 2024].
- [17] Koong.bg, "Boost up!" 4 September 2023 [Online]. <https://www.instagram.com/p/CwvezfeSNsr/?igsh=N244cmkyb3JhbnVj> . [Accessed 23 Juni 2024].
- [18] Măbócè, "A close up of a man with glasses and a t-shirt" 4 September 2023 [Online]. <https://www.seaart.ai/explore/detail/cjqtrh94msb5rgdgv4g> . [Accessed 25 Juni 2024].
- [19] TheFourthSon, "Daddy Bear" [Online]. <https://pin.it/5y7JDFmmf> . [Accessed 23 Juni 2024].
- [20] Jasminblute, "Kerajaan Malaka" 5 Agustus 2018 [Online]. <https://sportinggoodmedia.wordpress.com/2018/08/05/kerajaan-malaka-2/> . [Accessed 24 Juni 2024].
- [21] Sustainable Living Institute (save), "WARRIOR OF THE ARCHIPELAGO - HANG TUAH" 9 Januari 2015 [Online]. <https://sustainablelivinginstitute.blogspot.com/2015/01/warrior-of-archipelago-hang-tuah.html?m=1> . [Accessed 24 Juni 2024].
- [22] GARDAPOS, "Prihatin Nasib Melayu Rempang, Sultan Pelalawan Berkirim Surat Kepada Presiden RI" 2 Oktober 2023 [Online]. <https://gardapos.com/read/detail/2699/prihatin-nasib-melayu-rempang-sultan-pelalawan-berkirim-surat-kepada-presiden-ri> . [Accessed 24 Juni 2024].
- [23] Wakala Induk Nusantara, "Di Bintang, Dirham Perak Sultan Kembali. Sejarah kembali ditoreh di Nusantara, Insya Allah pada hari Jum'at Kesultanan Bintang Darul Masyhur akan meluncurkan Koin Dirham Perak Sultan Bintang" 4 September 2014 [Online]. https://www.wakalanusantara.com/detilurl/Di-Bintang_-Dirham-Perak-Sultan-Kembali/1550/id/ . [Accessed 24 Juni 2024].
- [24] B.A.K.J. Iskandar, Buku Destar Alam Melayu, 2021.
- [25] TVTROPES, "Ikemen Vampire Characters." [Online]. <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Characters/IkemenVampire>. [Accessed 24 Juni 2024].
- [26] Atopearth, "Walking Under The Sky" 2011 [Online]. <https://atopearth.tumblr.com/tagged/ikemen%20vampire>. [Accessed 24 Juni 2024].
- [27] BubbyPaws, "IKEMEN PRINCE: Beauty and Her Beast Season 2 TRAILER IS OUT!", 15 November 2022 [Online]. <https://bubby-paws.tumblr.com/post/701004881480286208/ikemen-prince-beauty-and->

- her-beast-season-2 . [Accessed 24 Juni 2024].
- [28] M.H. Farhad, "Digital Graphic of Village Scenery Landscape Background" 1 April 2023 [Online]. <https://www.creativefabrica.com/product/digital-graphic-of-village-scenery-landscape-background-27> . [Accessed 24 Juni 2024].
- [29] Xiongyu, "No fundo da ilustração das montanhas e lagos da floresta densa do verão" [Online]. https://br.freepik.com/fotos-premium/no-fundo-da-ilustracao-das-montanhas-e-lagos-da-floresta-densa-do-verao_46153455.htm . [Accessed 24 Juni 2024].
- [30] Polycube, "Anime Estilo de Arte Natureza Meio Ambiente Conceito de Arte Ilustração Imagem de Fundo" [Online]. https://br.freepik.com/fotos-premium/anime-estilo-de-arte-natureza-meio-ambiente-conceito-de-arte-ilustracao-imagem-de-fundo_36071774.htm . [Accessed 24 Juni 2024].
- [31] NetmarbleMonsters, "Castle Interior" 2013 [Online]. <https://id.pinterest.com/pin/684336105868168214/> . [Accessed 24 Juni 2024]
- [32] Wikidot, "Gilded Throne" 8 Februari 2023 [Online]. <http://corwyn.wikidot.com/golden-throne>. [Accessed 24 Juni 2024].