KARTALA VISUAL STUDIES
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Komunikasi dan Desain Kreatif
Universitas Budi Luhur
Jl. Ciledug Raya, Jakarta Selatan, 12260. DKI Jakarta, Indonesia
Telp: 021-585 3753 Fax: 021-585 3752
https://jurnal.budiluhur.ac.id/index.php/kartala

# PERANCANGAN GAME VISUAL NOVEL FOLKLOR MITOS HORROR NUSANTARA DENGAN MENGGUNAKAN PENDEKATAN MDA FRAMEWORK

**Ahmad Thabathaba'i S.[1], Ricky Widyananda Putra[2]**

[1, 2] Program Studi Desain
Komunikasi Visual, Fakultas
Komunikasi & Desain Kreatif,
Universitas Budi Luhur, Indonesia

e-mail: thaba@budiluhur.ac.id[1], rickywidyanandaputra@budiluhur.ac.id[2]

| Received : Juni, 2024 | Accepted : Juni, 2024 | Published : Juni, 2024 |
|---|---|---|

***Abstract***

*The abundant cultural richness of Indonesia has bestowed a variety of myths, legends, and folk tales that have been cherished heritage from generation to generation. Nusantara folklore and myths offer captivating and mysterious stories, often intertwined with the supernatural, ghosts, or mystical creatures. However, with the increasing influence of foreign cultures, there is a pressing need to uplift and preserve the cultural heritage of Nusantara. In the entertainment industry, the horror genre has gained popularity, especially in the gaming world, whether in action games, adventures, or interactive stories like visual novels. Horror games provide thrilling and suspenseful experiences, combining strong atmospheres and narratives to create an eerie ambiance. Therefore, the horror genre is utilized in the design of this game to deliver captivating and adrenaline-inducing experiences for players. The visual novel approach is employed to enable players to immerse themselves in Nusantara folklore and horror myths. In the game design process, the MDA Framework approach is used as the primary guideline. The MDA Framework divides the gaming experience into three main components: mechanics, dynamics, and aesthetics. This approach ensures harmony between game rules, player emotional responses, interactions, and the overall impression desired in terms of visual presentation, atmosphere, and conveyed messages. It is hoped that a consistent and satisfying gaming experience can be created for players, while simultaneously introducing them to the myths, folklore, and cultural richness of Nusantara.*

***Keywords***: *Folklore, Horror Myths, Game, Visual Novel, MDA Framework*

**Abstrak**

Kekayaan budaya Indonesia yang melimpah telah memberikan beragam mitos, legenda, dan cerita rakyat yang menjadi warisan berharga dari generasi ke generasi. Folklor dan mitos Nusantara menawarkan kisah-kisah yang memikat dan misterius, sering kali terkait dengan alam gaib, hantu, atau makhluk mistis. Namun, dengan pengaruh budaya asing yang semakin masuk, perlunya upaya untuk mengangkat dan melestarikan warisan budaya Nusantara menjadi semakin mendesak. Di ranah industri hiburan, genre horor telah menjadi populer, termasuk dalam dunia game, baik dalam bentuk game aksi, petualangan, atau cerita interaktif seperti visual novel. Game horor menawarkan pengalaman yang

mendebarkan dan menegangkan, menggabungkan atmosfer dan cerita yang kuat untuk menciptakan suasana yang mencekam. Oleh karena itu, genre horor digunakan dalam perancangan game ini untuk memberikan pengalaman yang memikat dan menggugah adrenalin bagi para pemain. Pendekatan visual novel digunakan untuk memungkinkan pemain merasakan dan terlibat dalam cerita folklor dan mitos horor Nusantara. Dalam proses perancangan game, pendekatan MDA Framework digunakan sebagai pedoman utama. MDA Framework membagi pengalaman permainan menjadi tiga komponen utama, yaitu mekanik, dinamika, dan estetika. Pendekatan ini memastikan keselarasan antara aturan permainan, respons emosional dan interaksi pemain dengan permainan, serta kesan keseluruhan yang ingin dicapai dalam hal presentasi visual, suasana, dan pesan yang ingin disampaikan. Diharapkan pengalaman bermain yang konsisten dan memuaskan dapat diciptakan bagi para pemain, sambil secara bersamaan memperkenalkan mereka pada mitos, folklor, dan kekayaan budaya Nusantara.

***Kata Kunci:*** Foklor, Mitos Horror, Game, Visual Novel, MDA Framewor

## 1. PENDAHULUAN

Indonesia sebagai negara dengan kekayaan budaya yang melimpah memiliki ragam mitos, legenda, dan cerita rakyat yang menjadi warisan berharga dari generasi ke generasi. Folklor Nusantara menawarkan cerita-cerita yang memikat dan misterius, mengisahkan kisah-kisah yang sering kali terkait dengan alam gaib, hantu, atau makhluk mistis. Folklor berasal dari 2 kata yaitu *folk* dan *lore*, *folk* berarti sekelompok orang yang memiliki ciri- ciri pengenal fisik, sosial, dan budaya sehingga membedakan dari kelompok-kelompok lainnya. *Lore* adalah kebiasaan dari *folk*, yaitu sebagian kebudayaannya yang diwariskan secara turun-temurun melalui lisan atau melalui suatu contoh yang disertai gerak isyarat atau alat pembantu mengingat (Thabathaba'i & Putra, 2021, dalam Endaswara, 2013). Namun, dengan masuknya pengaruh budaya asing, kita perlu memperkenalkan dan melestarikan warisan budaya nusantara. Hal ini dikarenakan sudah tergerusnya budaya lokal. Bukan saja dari sisi sosial yang terjadi di masyarakat tetapi dalam industri kreatif pun juga harus bisa memasukan unsur-unsur budaya nusantara sebagai identitas suatu bangsa dan negara.

Berkaitan dengan industri kreatif, Indonesia memiliki peluang besar dalam menumbuhkan industri kreatif berbasis budaya. Adapun sektor industri kreatif yaitu Aplikasi, Arsitektur, Desain Interior, Desain Produk, Desain Komunikasi Visual, Fashion, FAV (Film, Animasi dan Video), Fotografi, Game Developer, Kriya, Kuliner, Musik, Penerbitan, Periklanan, Seni Pertunjukan, Seni Rupa, Televisi dan Radio (Kemenparekraf, 2020). Game developer atau pengembangan game menjadi salah satu karya yang dimana dalam membuat suatu game memiliki ide awal yang akan di buat. Dalam mengembangkan ide awal para produsen game terkadang melihat fenomena atau hal yang disukai pada masyarakat. Semisal berkaitan dengan genre game yang akan di buat. Salah satu jenis genre game yang disukai masyarakat berkaitan dengan horor.

Di ranah industri hiburan, genre horor telah menjadi populer begitu pula dalam dunia game, baik dalam bentuk game aksi, petualangan, atau cerita interaktif seperti visual novel. Genre horor adalah jenis genre yang cerita dan plotnya dibangun sedemikian rupa sehingga mampu memberikan rasa ngeri pada pembaca/penonton (Widaningsih, 2019). Pada game, genre horor menawarkan pengalaman yang mendebarkan dan menegangkan, menggabungkan elemen atmosfer dan cerita yang kuat untuk menciptakan suasana yang mencekam. Oleh karena itu, genre horor digunakan dalam perancangan game ini untuk memberikan pengalaman yang memikat dan menggugah adrenalin bagi para pemain.

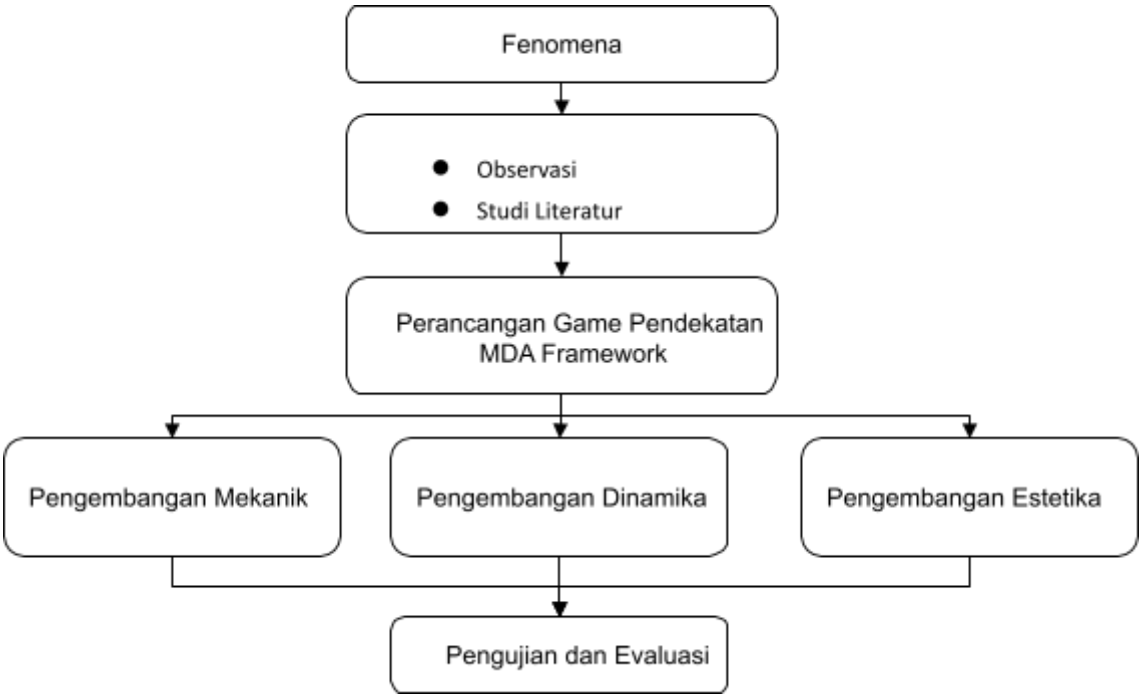
Salah satu genre game yang menekankan pada narasi dan cerita adalah visual novel. Visual novel merupakan salah satu genre permainan video yang berfokus pada permainan dialog teks naratif. Visual novel merupakan salah satu jenis atau genre permainan yang biasanya menampilkan cerita dalam bentuk digital berupa gambar, video, teks dialog, suara karakter dan efek suara yang ada untuk mendukung suasana cerita, serta tindakan yang dapat mempengaruhi jalan cerita (Masunah, 2023). Dengan menggunakan gambar dan teks, visual novel menyampaikan cerita dengan cara yang mirip dengan membaca buku atau menonton film interaktif. Pilihan- pilihan yang dibuat oleh pemain dapat mempengaruhi alur cerita dan akhir yang dihasilkan. Pendekatan visual novel digunakan dalam perancangan game ini untuk memungkinkan pemain merasakan dan terlibat dalam cerita folklor dan mitos horor Nusantara.

Dalam proses perancangan game, pendekatan MDA Framework digunakan sebagai pedoman utama. MDA Framework membagi pengalaman permainan menjadi tiga komponen utama, yaitu mekanik (mechanics), dinamika (dynamics), dan estetika (aesthetics) (Hunicke, LeBlanc, & Zubek, 2004). Pendekatan ini memastikan keselarasan antara aturan permainan, respons emosional dan interaksi pemain dengan permainan, serta kesan keseluruhan yang ingin dicapai dalam hal presentasi visual, suasana, dan pesan yang ingin disampaikan. Dengan menerapkan pendekatan MDA Framework, diharapkan pengalaman bermain yang konsisten dan memuaskan dapat diciptakan bagi para pemain.

Tujuan dari perancangan game ini adalah untuk menciptakan pengalaman yang mendalam dan menarik bagi pemain sambil secara bersamaan memperkenalkan mereka pada mitos, folklor, dan kekayaan budaya Nusantara. Dengan menggabungkan elemen-elemen budaya tersebut dengan genre horor dan pendekatan visual novel, diharapkan game ini mampu menyajikan sebuah pengalaman bermain yang unik dan berkesan.

## 2. METODE PENELITIAN

Metode yang dilakukan dalam penciptaan karya ini menggunakan pendekatan MDA Framework dari LeBlanc MDA Framework merupakan kerangka kerja yang digunakan dalam menganalisa aspek-aspek yang ada pada sebuah game. Pada framework ini terbagi atas 3 komponen utama yaitu Mekanik, Dinamika, dan Estetika. Teknik pengumpulan data yang pengkarya lakukan dengan menggunakan hasil observasional mengenai bentuk estetika interaksi yang lahir dalam diri pengguna ketika mereka memainkan sebuah game. Sumber lain yang pengkarya gunakan ialah dokumentasi-dokumentasi berupa dokumen berupa naskah/transkrip mengenai cerita rakyat dalam konteks mitos horror. Analisis yang pengkarya yang dilakukan mengolah hasil observasi menjadi bentuk teks narasi yang nantinya diterjemahkan dalam bentuk audio-visual dalam memproduksi game dan mengolah dokumen-dokumen lain sebagai data pelengkap dalam merangkai alur cerita.




**Gambar 1.** Diagram Alur Penelitian

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Implementasi Mekanik

Mekanik dalam konteks pembuatan game mengacu pada aturan, prosedur, dan sistem yang mengatur interaksi antara pemain dan permainan. Mekanik mencakup segala hal mulai dari

cara pemain bergerak dan berinteraksi dengan lingkungan, hingga sistem pertarungan, pengumpulan sumber daya, dan kemajuan dalam permainan.

1. **Judul Game**

   Judul game ini adalah "Belenggu". Dalam game ini, "Belenggu" merujuk pada kisah karakter bernama Asri, yang memiliki kakak bernama Sari. Sari mengalami kekerasan di sekolah dan akhirnya mengakhiri hidupnya karena depresi. Akibatnya, Sari menjadi arwah yang tidak tenang dan sering mengganggu di sekolah. Asri sebagai adik merasa bertanggung jawab atas kematian kakaknya dan memutuskan untuk menyelesaikan masalah ini dan mengungkap pelaku kekerasan yang menyebabkan Sari menderita.

2. **Genre atau Topik**

   Game ini bertemakan Horor Misteri dengan jenis Visual Novel. Pemain akan bermain untuk menemukan teka-teki dari cerita-cerita yang disajikan dalam game ini. Pemain akan mengikuti perjalanan emosional Asri melalui narasi yang kuat, dialog, dan adegan visual yang dramatis.

3. **Tujuan**

   Game ini bertujuan dengan mengangkat folklor nusantara. Selain itu game ini dapat menjadi alat untuk menyampaikan pesan tentang kekerasan seksual, dengan mengangkat isu-isu sosial ini, pembuat game berharap dapat meningkatkan kesadaran dan memicu diskusi yang lebih luas dalam masyarakat.

4. **Platform & Rating**

   Dalam pengembangan game “Belenggu”, platform yang digunakan sebagai media publikasinya yaitu PC, dengan segmentasi anak remaja.

5. **Level**

   Dalam game ini, pemain harus menemukan setiap teka-teki dalam game tersebut untuk membuka babak selanjutnya. Game ini memiliki 8 babak untuk pemain selesaikan. Pemain harus teliti dan fokus dalam jalan cerita pada game ini.

6. **Konsep Art**

   Konsep Art dalam game ini menggunakan style semi realis. Pemain akan merasa lebih terlibat dalam cerita dan lingkungan game. Detail yang lebih halus dalam grafis akan memperkuat atmosfer mencekam dan menghadirkan pengalaman yang lebih imersif. Pemain juga dapat lebih mudah meresapi nuansa dan detail dari lingkungan serta karakter-karakter, sehingga memperkaya pengalaman bercerita secara keseluruhan.

**Gambar 2.** Key Visual dari game Belenggu

**B. Implementasi Dinamika**

Dinamika dalam konteks pembuatan game mengacu pada perilaku sistem permainan yang muncul dari interaksi antara pemain dan mekanik permainan. Dinamika adalah hasil dari bagaimana pemain merespons dan berinteraksi dengan mekanik yang telah ditetapkan dalam permainan.

1. **Storyline**

   a. **Awal Cerita**

   Bermula ketika komunikasi antara Sari dan Asri terputus, Asri mulai merasa khawatir dan curiga bahwa ada sesuatu yang terjadi pada kakaknya, Sari, yang saat itu sedang menempuh pendidikan di kota. Akhirnya, Asri memutuskan untuk mencari tahu keberadaan kakaknya dengan meminta bantuan dari Bara, yang merupakan anggota organisasi di kampus tempat Sari berkuliah.

   b. **Permulaan Konflik**

   Di kampus tersebut, sering terjadi insiden kesurupan yang menciptakan rumor tentang keberadaan kuntilanak di lingkungan kampus. Ketika terjadi kesurupan, biasanya perempuan yang menjadi sasaran kuntilanak, menyebabkan reaksi berupa berteriak, berlari, menangis, atau bahkan hanya terdiam dengan gerakan yang tidak wajar, tetapi yang pasti selalu meminta pertolongan.

   Saat Sari menyaksikan seseorang yang mengalami kesurupan, ia selalu merasakan adanya keberadaan kakaknya, namun selalu menolak perasaan tersebut. Di sisi lain, Bara yang memiliki kemampuan wangsit seringkali mendapatkan pesan tersirat mengenai kuntilanak tersebut.

   c. **Klimaks**

   Sari dan Bara berhasil melacak keberadaan Sari, yang merupakan seorang anggota klub fotografi. Mereka menemukan sejumlah foto dokumentasi yang menunjukkan bahwa Sari sering berinteraksi dengan komunitas fotografi, khususnya dengan Ari, Rizki, dan Teguh. Namun, ketika Bara

bertanya tentang keberadaan Sari, mereka menjawab bahwa mereka tidak mengetahuinya.
Sari dan Bara akhirnya menemukan alasan Asri tak pernah berkomunikasi, karena terjadinya kasus kekerasan yang membuat dirinya meninggal. Dan inilah yang menjadi alasan mengapa kampus tersebut sering terjadi kesurupan, yan ternyata Sari selalu mencari pertolongan untuk membebaskan dari belenggu dendam yang tersimpan dalam arwahnya. Sari dan Bara akhirnya mencari bukti-bukti kasus tersebut untuk dilaporkan kepada pihak berwajib.

**d. Konflik Mereda**

Sari dan Bara berhasil mengumpulkan semua bukti yang menunjukkan bahwa Ari, Rizki, dan Teguh adalah otak di balik peristiwa tersebut. Namun, proses pencarian bukti itu tidak mudah, karena Bara harus terlibat dalam dunia gaib yang membuat dirinya terkurung di dalam dunia tersebut.

**e. Penyelesaian**

Sari memberikan bukti-bukti tersebut kepada pihak kampus dan berwajib untuk menindaklanjuti kasus ini, yang akhirnya arwah Asri terlepas dari belenggu dan berterimakasih kepada Sari.

**2. Karakter**

Karakter dalam video game visual novel adalah salah satu elemen kunci yang membawa cerita kehidupan dan berperan penting dalam pengalaman pemain. Berikut karakter yang terdapat pada gim visual novel ini:

**a. Asri**

**Gambar 3.** Visual Karakter Asri

Asri adalah seorang Perempuan berumur 19 tahun yang memiliki rambut berwarna hitam, yang teurai hingga leher. Dengan baju berwarna merah muda dan rok panjang berwarna hitam. Ia memiliki sikap baik dan menyayangi kakaknya. Ia memiliki kakak bernama Sari.

**b. Bara**

**Gambar 4.** Visual Karakter Bara

Bara adalah seorang Laki-laki berumur 21 tahun, yang suka menggunakan kemeja putih dengan celana jeans berwarna biru tua. Ia memiliki sikap peduli dan siap menolong kepada siapapun yang butuh. Ia adalah anggota Badan Eksekutif Mahasiswa (BEM) di kampusnya.

**c. Sari**

Sari adalah hantu kuntilanak yang terbunuh karena kasus kekerasan seksual dengan rambut yang panjang berwarna hitam dan gaun putih yang telah rusak. Ia selalu mengganggu sekolah dan meminta keadilan bagi dirinya. Ia adalah kakak dari Asri.

**3. Aset Environment**

Aset lingkungan (environment) dalam game "Belenggu" memiliki peran yang sangat penting dalam mempengaruhi pengalaman gameplay dan suasana permainan secara keseluruhan.

Beberapa aset visualnya sebagai berikut:

**a. Kamar**

**b. Dunia Gaib**

**c. Kampus**

**d. Ruang Konseling**

**e. Ruang Kelas**

**4. Kontrol Game**

Pada game ini, pemain hanya perlu menggunakan tombol keyboard yang secara umum digunakan pada game lain untuk menggerakan karakter ataupun melakukan interaksi terhadap karakter lain ataupun benda. Pemain juga diberikan petunjuk untuk memahami kontrol game “Belenggu”.

**5. Tantangan**

Pemain akan dihadapkan pada tantangan untuk mengumpulkan petunjuk dan bukti yang tersebar di sekitar lingkungan sekolah. Mereka harus menggunakan keterampilan investigasi mereka untuk menghubungkan titik-titik penting dalam cerita dan mengungkap misteri di balik kematian Sari. Pemain harus berinteraksi dengan berbagai karakter dalam permainan, termasuk teman-teman Sari, pelaku kekerasan, dan mungkin arwah Sari sendiri. Pemain harus berani menjelajahi lingkungan kampus dan mengumpulkan petunjuk yang diperlukan tanpa terpengaruh oleh suasana yang menakutkan.

**6. Aturan Game**

Aturan dalam game ini yaitu mencari sebuah petunjuk, interaksi dengan karakter lain dan memecahkan teka-teki. Setiap babak pemain akan menghadapi tantangan yang berbeda untuk memasuki babak selanjutnya.

**C. Implementasi Estetik**

Dalam MDA Framework, estetika bukan hanya tentang keindahan visual atau audio, tetapi juga tentang bagaimana semua elemen desain menyatu untuk menciptakan pengalaman yang mengesankan dan memuaskan bagi pemain. Estetika yang kuat dapat meningkatkan daya tarik permainan, meningkatkan keterlibatan pemain, dan meningkatkan kesan keseluruhan dari permainan tersebut. Dalam game “Belenggu” terdapat 2 komponen estetik yaitu:

1. **Narrative**

   Cerita yang dalam dan terperinci tentang kematian Sari, kekerasan di sekolah, dan perjuangan Asri untuk mengungkap kebenaran memberikan landasan yang kuat bagi pengalaman permainan. Narasi yang kuat mampu menarik pemain lebih dalam ke dalam dunia permainan, membuat mereka merasa terhubung dengan karakter-karakter dan memahami motivasi serta emosi yang mereka alami. Ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan pemain, tetapi juga menciptakan pengalaman bermain yang lebih berarti dan mendalam.

2. **Challenge**

   Dengan menghadirkan momen-momen kejutan yang tak terduga, seperti jump scares atau plot twists, game "Belenggu" dapat memicu reaksi emosional yang kuat dari pemain. Kejutan- kejutan ini dapat meningkatkan ketegangan dan ketegangan saat pemain menjelajahi lingkungan yang angker dan misterius. Mereka dapat menciptakan momen yang mendebarkan dan memacu adrenalin, menjaga pemain

tetap tertarik dan terlibat dalam permainan.

**D. Pengujian dan Evaluasi**

Setelah game selesai, game ini dilakukan pengujian untuk memastikan kualitas produk berfungsi sebagaimana mestinya dan memberikan pengalaman yang sesuai dengan ekspektasi pengguna dan dilakukan evaluasi untuk mengidentifikasi kelemahan dan masalah yang perlu diperbaiki. Ini diperlukan untuk memastikan bahwa game sesuai dengan visi dan tujuan desainnya.

## 4. KESIMPULAN

Dalam perancangan game "Belenggu", penerapan MDA framework telah membantu untuk memperkuat pengalaman permainan dan menarik minat pemain. Dengan pendekatan ini, game Belenggu menawarkan berbagai mekanik yang tepat untuk tema dan cerita yang diusung, termasuk tantangan investigasi seperti mencari petunjuk dan memecahkan teka-teki. Dengan pendekatan ini juga memberikan pemahaman mengenai mekanik berinteraksi dengan dinamika permainan dapat membantu pengembang untuk menyesuaikan pengalaman permainan agar tetap menarik. Sehingga tercapainya keselarasan antara mekanik, dinamika, dan estetika dalam perancangan game ini, untuk menciptakan pengalaman permainan yang kohesif dan mendalam.

## 5. DAFTAR PUSTAKA


Hunicke, R., LeBlanc, M., & Zubek, R. MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research. In Proceedings of the AAAI Workshop on Challenges in Game AI. (Vol. 4, No. 1). 2004

Kemenparekraf. Panduan Pelaksanaan Kebersihan, Kesehatan, Keselamatan, dan Kelestarian Lingkungan untuk Sektor Ekonomi Kreatif. Jakarta: Kementeri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (https://api2.kemenparekraf.go.id/storage/app/media/pdf/CHSE%202020/media1594747023handb ookindustrikreatiffinaldigitalversion.pdf). 2020. (Juni 12. 2024)

Masunah, Juju. Proceedings of the Fifth International Conference on Arts and Design Education (ICADE 2022). Amsterdam: Atlantis Press SARL. 2023.

Thabathaba'I S, A., & Putra, R. Representasi Folklor Bali Dalam Video Game Pamali: The Hungry Witch.
Urban: Jurnal Seni Urban, 5(2), 127-138. 2023. doi:https://doi.org/10.52969/jsu.v5i2.50

Widaningsih, Ida. STRATEGI DAN INOVASI PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI ERA REVOLUSI INDUSTRI
4.0. Jawa Timur: Uwais Inspirasi Indonesia. 2019.