

ISSN 2087-0930



UNIVERSITAS
BUDI LUHUR

**SEMINAR NASIONAL
MULTI DISIPLIN ILMU**

**SENMI VIII
2017**

PROSIDING

Tema :

**INOVASI TEKNOLOGI DAN KEWIRAUSAHAAN
DALAM MEMPERKUAT DAYA SAING BANGSA**

**Strengthening the Nation's Competitiveness :
The Role of Technological Innovation and Entrepreneurship**

akarta, 22 April 2017



Penerbit
UNIVERSITAS BUDI LUHUR

Bidang : KOMUNIKASI

No	ID	Judul	Penulis	Hal
1	015-0205CS	Strategi Komunikasi Terpadu Dalam Mempromosikan Budaya Betawi Melalui Event Festival Palang Pintu Kemang Ke XI	Ita Suryani, Asriyani Sagiyanto	KOM-1
2	016-0364CS	Strategi Komunikasi Organisasi Dalam Meningkatkan Loyalitas Kader Partai Hanura (Studi Kasus untuk Menghadapi Pemilihan Gubernur DKI Jakarta Tahun 2017)	Swastiningsih	KOM-16
3	026-0347CS	Hiperrealitas Dalam Iklan (Studi Semiotika Jean Baudrillard Pada Iklan Rexona <i>Invisible Dry</i>)	Nofrizal, Agus Kristian, HamdanYuafi	KOM-23
4	038-0328CS	Pemanfaatan Media Sosial Pada Kegiatan komunikasi Pemasaran Untuk Memperkenalkan Kedai Kopi "Kopi Menantu Nusantara" Kepada Konsumen Baru	Dany, Rachmawati	KOM-35
5	039-0361CS	Game Visual Novel Sebagai Produk Industri Kreatif Digital: Analisis Simbolik "Twist Majapahit"	Dendi Pratama, Winny Gunarti Widya Wardani, Taufiq Akbar	KOM-44
6	040-0326CS	Model Komunikasi Osgood and Schramm Pada Pengajar dan Orang Tua Murid Anak TK Berkebutuhan Khusus Dalam Acara Parents Workshop Di Sekolah HIGHSOPE Indonesia Bintaro Januari 2017	Menati Fajar Rizki	KOM-52
7	052-0391CS	Media Relations PT Blue Bird Group (Tbk) Menghadapi Pemberitaan Negatif	Eko Sumardi	KOM-58
8	053-0335CS	Penerapan Nilai-Nilai Budi Luhur Dalam Penyebaran Berita Di Media Sosial (Studi Kasus Penyebaran Berita Hoax Di Facebook)	Yousep Eka Irawan, Ursula Rosyana Garini, Isa Wijayanti, Amalia Rizky Fatonah	KOM-65
9	063-0324CS	Analisis Wacana Kritis Dalam Pemberitaan Pelecehan Seksual dan Kekerasan Perempuan Wilayah Provinsi Daerah Khusus Ibukota Dki Jakarta Tahun 2016 (Studi Deskriptif Tribunnews.com)	Raden Cahyo Prabowo	KOM-73
10	075-0378CS	Representasi Etnis dan Ras dalam Perancangan Karakter Animasi (Analisa Visual Matrix Sistem pada Desain Karakter Animasi Upin Ipin)	Benny Muhdaliha	KOM-79
11	082-0337CS	Manajemen Penyiaran Program Berita Televisi Berbasis Jurnalisme Damai (Studi Kasus Program Berita "Halo Indonesia" di DAAI TV, Jakarta)	Shinta Kristanty	KOM-88
12	083-0379CS	Asas Praduga Tak Bersalah Dalam Berita Sidang Kasus Kematian Wayan Mira Oleh Media Online	Indah Suryawati	KOM-99
13	085-03103CS	Gugat Cerai Artis Perempuan Dalam Bingkai Media (Studi Kasus Gugatan Julia Perez Atas Gaston Castano pada Program Infotainment Seleb On News Di MNC TV)	Laksmi Rachmaria	KOM-110

GAME VISUAL NOVEL SEBAGAI PRODUK INDUSTRI KREATIF DIGITAL: ANALISIS SIMBOLIK “TWIST MAJAPAHIT”

Visual Novel Game As A Digital Creative Industry Product:
Symbolic Analysis of “Twist Majapahit”

Dendi Pratama¹, Winny Gunarti Widya Wardani², Taufiq Akbar³

^{1,2,3}Fakultas Bahasa dan Seni, Desain Komunikasi Visual
Universitas Indraprasta PGRI, Jl. Nangka No. 58, Jakarta, 12530

Telp : (021) 7818718 Fax: (021) 78835283

E-mail : ¹dendipratama@yahoo.com, ²winnygw@yahoo.com, ³grapickology.ta@gmail.com

Abstract

Progress in the field of information technology enables the digital creative industry products such as game more potential in the development of creative economy based media. Digital creative industry products can be referred to as a cultural product because it contains ideas, symbols, as well as a view of life associated with cultural values in where the product was made. As a work of visual communication design, the product of Visual Novel "Twist Majapahit" that set in Indonesian culture can be referred to as a product of cultural industry. This study analyzes the Visual Novel, the work of creator Indonesia Kawamata Hiruma, as an audiovisual game design of the Kingdom of Majapahit. The discussion uses a qualitative approach with reference to the signification theory of Charles Peirce. Method of the signs reading as symbol based on the criteria of human creativity, vehicles for symbolic messages, and intellectual property. The analysis showed that the Visual Novel "Twist Majapahit" can be the games that educate and entertain because it contains messages of symbolic culture through the creation of its visual character, and has intellectual property that is worth selling. This product can also be a scientific reference for game developers to improve the creativity through the contents of local culture.

Keywords : Visual novel, digital creative industry, signification theory

Abstrak

Kemajuan teknologi informasi memungkinkan produk industri kreatif digital seperti game memiliki potensial dalam pengembangan ekonomi kreatif berbasis media. Produk industri kreatif digital dapat disebut sebagai produk budaya karena di dalamnya memuat gagasan, simbol, maupun pandangan hidup yang terkait dengan nilai-nilai budaya di tempat produk itu dibuat. Sebagai karya desain komunikasi visual, produk Visual Novel "Twist Majapahit" yang berlatar budaya Indonesia dapat disebut pula sebagai produk industri budaya. Studi ini menganalisis Visual Novel karya kreator Indonesia Kawamata Hiruma sebagai sebuah desain game audiovisual tentang tokoh-tokoh Kerajaan Majapahit. Pembahasan menggunakan pendekatan kualitatif dengan mengacu pada teori signifikasi Peirce. Metode pembacaan tanda sebagai simbol didasarkan pada kriteria kreativitas manusia, sarana untuk pesan simbolik, dan kekayaan intelektual. Hasil analisis menunjukkan bahwa Visual Novel "Twist Majapahit" dapat menjadi permainan yang edukatif sekaligus menghibur, karena memuat pesan-pesan budaya secara simbolik melalui penciptaan karakter visualnya, serta memiliki kekayaan intelektual yang bernilai jual. Produk ini juga dapat menjadi referensi ilmiah bagi para pengembang game untuk mengembangkan kreativitas melalui konten-konten budaya lokal.

Kata kunci : Visual novel, industri kreatif digital, teori signifikasi

1. PENDAHULUAN

Maraknya produk game digital saat ini menjadi salah satu penanda perkembangan industri kreatif digital di Indonesia. Kehadiran telekomunikasi seluler generasi keempat (4G) juga semakin menuntut para pengembang game di Indonesia untuk lebih kreatif menghasilkan produk-produk game berbasis media yang kompetitif. Pengamatan yang pernah dilakukan Samuel Henry, pengembang game digital dan koordinator Internasional *Game Development Association* (IGDA) Indonesia, menyebutkan bahwa bisnis produksi game digital sangat potensial. Hal ini dapat dilihat dari jumlah studio pembuatan game dari skala besar dan menengah, yaitu sedikitnya terdapat 60 hingga 70 studio yang aktif membuat game sepanjang tahun 2012, dan jumlah ini meningkat hingga 100 persen dibandingkan tahun sebelumnya. Ini belum termasuk produksi dari pengembang game skala kecil yang jumlahnya ratusan [1].

Di antara berbagai jenis produksi game digital, Visual Novel menjadi produk permainan interaktif yang potensial untuk ikut meramaikan sektor ekonomi kreatif. Untuk memainkan Visual Novel dibutuhkan media audio visual berupa perangkat game yang memiliki konsol. Permainan ini dapat dimainkan di komputer pribadi, menggunakan Windows, Mac, Android, atau *browsers*. Menurut Cavallaro [2], Visual Novel yang dalam bahasa Jepang disebut *bijuaru noberu* adalah jenis permainan petualangan yang dilengkapi pilihan interaksi, dialog, dan alur cerita yang mengandung misteri, sehingga para pemain dapat memilih sendiri waktu dan karakter visual yang ingin dimainkan, dan setiap pilihan tersebut nantinya dapat mempengaruhi adegan berikutnya yang muncul. Di sinilah letak kesenangan bermain Visual Novel tersebut.

Produk Visual Novel Indonesia berjudul "Twist Majapahit" menjadi pilihan dalam studi ini, karena masih terbatasnya produksi Visual Novel lokal yang mengangkat tema bernilai sejarah dan budaya Indonesia. "Twist Majapahit" karya pengembang indie, Kawamata Hiruma (menggunakan nama samaran Jepang) diproduksi mulai tahun 2012, dan diluncurkan tahun 2013. Visual Novel ini berkisah tentang perjalanan Kerajaan Majapahit melalui narasi 12 karakter Raja-raja Majapahit dengan gaya visual yang mendapat pengaruh dari gaya *anime*.



Gambar 1: Visual Novel Twist Majapahit

Sumber: <https://terrafantasia.wordpress.com/2013/08/01/17/>, diakses 14 Maret 2017.

Kebanyakan produk Visual Novel Indonesia dipengaruhi pada gaya Visual Novel Jepang, karena awal kemunculan jenis permainan ini memang berasal dari Jepang. Jepang terkenal dengan produksi Visual Novel yang tinggi setiap bulannya, dan keberadaan produk-produknya telah menguasai pasar global. Oleh karena itu, visualisasi bergaya *anime* pada Visual Novel lokal dianggap dapat menjadi salah satu strategi untuk bisa merebut pasar lokal maupun internasional.

Selain jumlah produksi lokal yang masih terbatas, para pengembang game saat ini juga umumnya masih memilih tema-tema populer seperti percintaan, dan hanya beberapa pengembang yang memberanikan diri untuk menciptakan game Visual Novel dengan muatan budaya. Produk Visual Novel bertema budaya Indonesia juga memiliki potensi nilai jual yang tinggi. Pesan yang didesain dalam Visual Novel dapat memuat gagasan, simbol, maupun pandangan hidup masyarakat setempat, dan menjadikannya sebagai produk simbolik budaya. Kekayaan dan keragaman budaya Indonesia sesungguhnya dapat diangkat sebagai tema dan diolah menjadi permainan Visual Novel yang menarik. Fungsi game pada dasarnya dapat menjadi media komunikasi sosial budaya, dan lebih memasyarakat dengan pengguna lokal, sehingga para pengembang game harus berupaya mengembangkan kreativitas dan menciptakan karya yang bernuansa konten lokal [3].

Realitas ini memunculkan sebuah pertanyaan, apakah kriteria yang diperlukan dalam sebuah produk Visual Novel yang kompetitif dalam konteks industri kreatif? Fakta ini menjadi tantangan dan peluang bisnis tersendiri bagi para pengembang Visual Novel Indonesia, khususnya para kreator atau desainer game. Pembahasan tentang Visual Novel "Twist Majapahit" ini diharapkan dapat menjadi sumber inspirasi, sekaligus mendorong perkembangan produk industri kreatif digital yang mengedepankan nilai budaya lokal, di antaranya melalui tema-tema sejarah Indonesia.

Studi ini menganalisis secara kualitatif Visual Novel "Twist Majapahit" dengan menggunakan pendekatan desain game sebagai produk simbolik. Sebagai permainan yang berbasis media audio-visual dan bersifat interaktif, informatif, dan menghibur, Visual Novel ini mendasarkan penciptaannya pada tanda-tanda visual sebagai simbol yang membawa pesan dan gagasan bernilai budaya.

2. TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

Produk game Visual Novel merupakan karya desain yang menyajikan permainan interaktif. Hal ini tertuang pada penjabaran tentang produk industri kreatif di dalam Undang-Undang tentang perindustrian.

2.1. Desain dan Permainan Interaktif

Pengertian industri kreatif di sini mengacu pada Undang-Undang No. 5/1984 tentang Perindustrian yang tertuang pada Pasal 1 tentang Ketentuan Umum, khususnya ayat 13 tentang teknologi tepat guna, yaitu teknologi yang tepat dan berguna bagi suatu proses untuk menghasilkan nilai tambah. Dalam konteks Visual Novel sebagai permainan interaktif yang berbasis teknologi komputer, maka definisi industri kreatif di sini mengacu pada yang sudah dikeluarkan Departemen Perdagangan Republik Indonesia yaitu industri yang berasal dari pemanfaatan kreativitas, keterampilan, dan bakat individu, di mana hasil dari inovasi cipta dan kreativitas individu tersebut dengan sendirinya memberi pengaruh pada ekonomi nasional, karena mampu menghasilkan sebuah produksi yang mendatangkan peluang, tantangan dan inovasi baru dari segi pengetahuan maupun kreativitas. Selain itu, Departemen Perdagangan Republik Indonesia juga membuat pemetaan 15 sub sektor di dalam industri kreatif. Sub sektor Desain dan Permainan Interaktif termasuk di dalamnya. Desain di dalam pemetaan tersebut didefinisikan sebagai kegiatan kreatif yang terkait dengan kreasi desain, termasuk di dalamnya adalah desain grafis. Sedangkan permainan interaktif didefinisikan sebagai kegiatan kreatif yang berkaitan dengan kreasi, produksi, dan distribusi permainan komputer dan video yang bersifat hiburan, ketangkasan, dan edukasi. Disebutkan pula bahwa sebagian permainan interaktif bukan didominasi sebagai hiburan semata-mata tetapi juga sebagai alat bantu pembelajaran atau edukasi [4].

Terkait dengan Visual Novel, maka penciptaan permainan ini juga melibatkan desain dan permainan interaktif. Desain Visual Novel merupakan desain animasi dua dimensi yang dilengkapi dengan tema, latar cerita, latar belakang, dan kejutan-kejutan sebagai klimaks dari pilihan misteri yang ditawarkan dalam permainan tersebut. Sedangkan permainan interaktif di dalamnya memungkinkan para pemain untuk berinteraksi dengan karakter-karakter pilihannya, dan pilihan cerita yang menghasilkan respon berbeda.

Melalui desain dan permainan interaktif iniliah, Visual Novel yang berlatar budaya Indonesia dapat mengedukasi pemainnya dengan cara-cara yang lebih menghibur.

2.2. Kriteria Produk Industri Kreatif

Sebuah barang atau jasa dapat dikategorikan sebagai produk industri kreatif apabila di dalamnya memuat kriteria-kriteria tertentu. Berdasarkan definisi yang dikeluarkan oleh UNCTAD (United Nations Conference on Trade and Development) pada tahun 2010, industri kreatif adalah istilah umum yang mencakup berbagai aktivitas, produk, dan jasa, di antaranya termasuk desain game, yang keseluruhannya dihubungkan dengan tiga fitur atau kriteria, yaitu: Pertama, memerlukan masukan dari kreativitas manusia (*human creativity*). Kedua, ada sarana untuk pesan-pesan simbolik (*vehicles for symbolic messages*) yang membawa makna. Ketiga, memuat, setidaknya potensial, kekayaan intelektual (*intellectual property*) milik individu atau kelompok, meliputi hak cipta, merek dagang, dan desain [5].

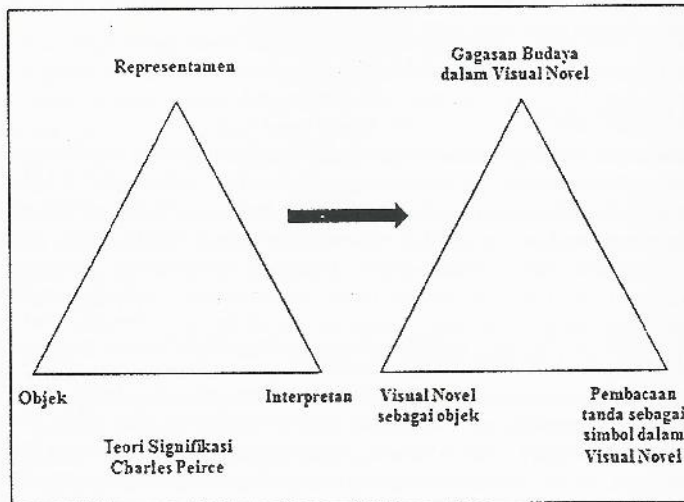
Secara teknis umum, produk industri kreatif adalah sebuah pengalaman dalam menghasilkan sebuah aktivitas yang mendatangkan kesenangan, makna, dan dalam jangkauan yang lebih luas menjadi potensi keuntungan di sektor ekonomi kreatif. Dalam konteks Visual Novel, produk industri kreatif dapat disebut pula sebagai industri budaya. Istilah industri budaya didefinisikan sebagai hasil penggabungan daya cipta, produksi, dan komersialisasi produk yang sifatnya tidak kasat mata dan memiliki nilai-nilai kultural. Pengertian industri budaya di dalamnya termasuk karya desain dan visual. Karya industri budaya dianggap dapat menambah nilai pada produk dan menciptakan nilai-nilai bagi individu dan masyarakat. Industri budaya juga bersifat padat pengetahuan dan padat karya, mampu menciptakan lapangan kerja dan kesejahteraan, mampu menumbuhkembangkan kreativitas dan mendorong pembaruan proses produksi dan komersialisasi. Pada saat yang sama, industri budaya berperan sangat penting dalam pengembangan dan pelestarian keragaman budaya serta dalam upaya memastikan akses yang demokratis [6].

Berdasarkan pengertian di atas, maka dapat dikatakan Visual Novel "Twist Majapahit" dapat dikategorikan ke dalam produk industri budaya. Sebagai sebuah produk game, "Twist Majapahit" memiliki nilai-nilai budaya melalui narasi sejarah tentang Kerajaan Majapahit. Produk ini menawarkan nilai-nilai edukasi dengan gaya menghibur sebagai bagian dari pembaruan di bidang proses produksi yang lebih komersial untuk mampu bersaing dengan Visual Novel lainnya dari mancanegara, khususnya Jepang. Dari segi distribusi, pengembang produk ini memastikan akses yang mudah bagi pengguna melalui pendistribusian di jejaring sosial dan situs-situs populer.

2.3. Teori Tanda Sebagai Simbol

Teori signifikasi atau penandaan digunakan untuk membaca tanda-tanda visual sebagai simbol yang ada di dalam produk Visual Novel. Dalam pandangan Charles Peirce, tanda merupakan representamen dan konsep, benda, gagasan, yang diacunya sebagai objek, kemudian makna yang diperoleh dari sebuah tanda tersebut diistilahkan sebagai interpretan. Dalam proses penandaan atau signifikasi tersebut, representamen, objek, dan interpretan, hadir sebagai struktur triadik. Pada studi ini, yang mengkhususkan tanda sbagai simbol adalah tanda yang mewakili objeknya melalui kesepakatan atau persetujuan dalam konteks spesifik [7]. Oleh karena itu, dapat dikatakan visualisasi tanda di dalam produk simbolik dirancang untuk menyandikan sumber acuan untuk merepresentasikan sebuah hubungan yang bermakna.

Tanda-tanda sebagai simbol di dalam produk Visual Novel "Twist Majapahit" dengan demikian merupakan hasil kreativitas atau daya cipta yang telah dikembangkan sesuai dengan budaya dan masyarakat di tempat produk itu dibuat, sebagai bagian dari proses di dalam industri kreatif digital. Adapun tanda-tanda visual dalam produk Visual ini dapat dibaca melalui alur cerita tentang masa kemajuan, masa kemunduran, dan masa kehancuran Kerajaan Majapahit. Selain itu, tanda-tanda visual juga dapat dibawa melalui penciptaan karakter visualnya. Pembacaan tanda tersebut mengacu pada ketiga fitur dalam kriteria produk industri kreatif yang meliputi kreativitas manusia, sarana pembawa pesan-pesan simbolik, dan potensi kekayaan intelektual yang dimiliki.



Gambar 2: Pembacaan Tanda Sebagai Simbol Berdasarkan Teori Signifikasi

3. PEMBAHASAN

Berdasarkan kriteria yang saling berhubungan dalam pengertian industri kreatif, maka pembahasan Visual Novel "Twist Majapahit" sebagai produk industri kreatif digital juga mengacu pada ketiga fitur tersebut.

3.1. Kreativitas Manusia

Desain Visual Novel "Twist Majapahit" adalah sebuah hasil kreativitas manusia. Penggambarannya secara visual merupakan hasil dari proses berpikir, khususnya dalam menerjemahkan kisah sejarah ke dalam elemen-elemen visual yang mampu membawa pesan. Proses kreativitas dalam diri seorang kreator juga adalah sebuah proses belajar yang bertujuan untuk menemukan keselarasan hidup yang sesuai dengan pandangannya dan masyarakat penggunanya. Kreativitas sering kali menghasilkan karya dan pemikiran yang cerdas, yang tampak berbeda dari yang sudah baku, dan keberadaannya tidak terduga, sehingga menimbulkan wacana baru di kalangan penggunanya [8].

Fitur kreativitas manusia pada desain Visual Novel "Twist Majapahit" dapat terbaca dengan jelas melalui penampilan karakter visual dari ke-12 tokoh raja yang bergaya kontemporer, keluar dari aturan-aturan penampilan yang baku di kalangan kerajaan pada masa lalu. Keberanian untuk menampilkan tokoh sejarah secara berbeda adalah sebuah hasil daya cipta yang mampu membangun fantasi sekaligus inspirasi bagi para pemainnya. Keberanian untuk mencipta melalui karakter juga dapat dibaca sebagai simbol yang menjadi ciri karya Visual Novel tersebut.

3.2. Pesan Simbolik Melalui Tanda

Pesan simbolik melalui tanda dalam Visual Novel "Twist Majapahit" dapat dilihat melalui tiga mode yang ada pada game ini, yaitu:

1. Pesan melalui penceritaan yang singkat, terutama cerita tentang era kemajuan Kerajaan Majapahit, era kemunduran Kerajaan Majapahit, dan era kehancuran Kerajaan Majapahit. Masing-masing era menghadirkan karakter-karakter tokoh yang dapat ditemukan biografinya. Pesan simbolik pada mode ini dapat dibaca melalui visualisasi latar ruang dan waktu, serta kemunculan raja-raja tertentu dengan kepribadiannya.

Table 1: Pesan Simbolik Melalui Alur Cerita.

Alur Cerita	Tanda	Pesan
Kemajuan Majapahit	Latar ruang Latar waktu Kemunculan raja	Kisah keberhasilan Raja Hayam Wuruk
Kemunduran Majapahit		Kedatangan Islam dan kisah pemberontakan
Kehancuran Majapahit		Kisah perang saudara dan kekacauan pemerintahan

2. Pesan melalui pilihan untuk menemukan raja-raja Majapahit yang terdiri dari 12 tokoh, yaitu Raden Wijaya, Jayanagara, Tribhuwana Tunggadewi, Hayam Wuruk, Wikramawardhana, Kencana Wungu, Kertawijaya, Rajasawardhana, Singhawikramawardhana, rawijaya, Girindrawardhana. Para pemain dapat menemukan sang raja apabila berhasil menjawab pertanyaan dari narator pada game ini, yaitu Rekta. Para pemain cukup membuat satu keputusan. Pesan melalui tanda visual para karakter ini dapat dibaca melalui penampilan kostum, aksesori, postur, ekspresi, dan teks dialog yang muncul. Keseluruhan tanda tersebut membangun imajinasi dan fantasi tentang kepribadian para raja.

Table 2: Pesan Simbolik Melalui Karakter Raja Majapahit.

Karakter Raja	Tanda	Pesan
Raden Wijaya	Kostum Aksesori Postur Ekspresi Teks dialog	Raja pendiri kerajaan yang inspiratif
Jayanagara		Raja yang penuh perjuangan di tengah pergolakan kerajaan
Tribhuwana Tunggadewi		Ratu pemberani yang tidak takut berperang
Hayam Wuruk		Raja yang strategis dalam kepemimpinannya
Wikramawardhana		Raja yang mendorong perpecahan Majapahit
Kencana Wungu		Ratu yang elegan dan penuh daya pikat
Kertawijaya		Raja yang bertahan di masa penuh bencana
Rajasawardhana		Raja yang dituduh melakukan pembunuhan
Girishawardhana		Raja yang membuat prasasti
Singhawikramawardhana		Raja yang mengembalikan dinasti Singasari
Brawijaya		Raja yang terakhir dan islami
Girindrawardhana		Raja yang dikalahkan kesultanan Demak

3. Pesan melalui tanda galeri. Pada mode galeri ini, para pemain dapat membaca biografi raja, dan biografi karakter pendukung seperti narator Rekta, Mei Xin, dan Gajah Mada, serta deskripsi tentang kuil Majapahit. Syaratnya hanya apabila para pemain telah berhasil mengumpulkan ke-12 raja.

Pesan simbolik melalui ketiga tanda mode ini menjadi sebuah daya tarik tersendiri bagi para peminat yang memang ingin mengetahui sejarah Kerajaan Majapahit dengan cara-cara yang informatif sekaligus menghibur. Apalagi umumnya pelajaran sejarah di sekolah disampaikan melalui buku teks yang minim visualisasi. Dengan penggambaran karakter yang lebih kontemporer, pembacaan tanda visual sebagai pembawa pesan dapat lebih mudah diterima dan dipahami pengguna. Dengan kata lain, Visual Novel berlatar sejarah dapat menjadi sarana penyampai pesan yang sifatnya komunikatif dan edukatif.

3.3. Kekayaan Intelektual

Visual Novel "Twist Majapahit" memiliki kekayaan intelektual, di antaranya adalah dari segi desain dan merek dagang. Untuk merek dagang, pilihan nama pengembang serta studio produksinya menggunakan nama Jepang, Kawamata Hiruma. Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan kreator Visual Novel ini pada bulan Februari 2017 di Universitas AMIK Yogyakarta, pilihan terhadap nama Jepang merupakan bagian dari strategi untuk menembus pasar global yang memang masih didominasi oleh produk game dari

negeri Sakura itu. Kawamata Hiruma sendiri merupakan desainer Indonesia yang masih aktif sebagai pengajar di universitas tersebut.

Sedangkan kekayaan intelektual dari segi desain, dapat menjadi catatan tersendiri, bahwa desain Visual Novel "Twist Majapahit" yang dikerjakan selama hampir setahun itu memang lebih mengutamakan kekuatan pada desain karakter raja-rajanya. Narasi disajikan tanpa misteri dan percabangan cerita, namun mengajak para pemainnya untuk lebih mengenal sejarah melalui gaya penceritaan narator yang bernama Rekta. Meskipun tampil berbeda dengan gaya Visual Novel pada umumnya, namun "Twist Majapahit" tetap mengajak para pemainnya untuk berinteraksi dan mengenal lebih jauh biografi para Raja Majapahit. Menurut Kawamata Hiruma, desain "Twist Majapahit" sebenarnya merupakan bagian pembuka dari rangkaian Visual Novel berlatar sejarah budaya yang nantinya melengkapi episode game tersebut secara keseluruhan.

Perbedaan yang dihadirkan melalui Visual Novel ini dapat dianggap sebagai sebuah keberanian untuk mencipta. Keberanian untuk tampil "berbeda" adalah upaya untuk menarik perhatian orang, khususnya para penggemar game Visual Novel yang sudah terbiasa dengan gaya Visual Novel pada umumnya. Perbedaan ini pun menjadi bagian dari kekayaan intelektual yang memiliki nilai jual. Untuk mendapatkan Visual Novel ini, pengembangnya memberikan akses mengunduh secara gratis kepada peminatnya sebagai bentuk promosi atas merek dagangnya. Para peminat dapat mengakses di antaranya melalui situs: <http://vnproject.org/main-portal.htm>, <https://terrafantasia.wordpress.com/2013/08/01/17/>, <https://vndb.org/p3591>, <http://hkawamata.deviantart.com/>, dan juga melalui *youtube*.

Agar para pemain dan peminat Visual Novel "Twist Majapahit" dapat lebih mengenal kreatornya, nama Kawamata Hiruma yang juga menjadi merek dagang dideskripsikan, di antaranya melalui situs <https://gumroad.com/kawamata>, sebagaimana berbunyi sebagai berikut:

My Name is Kawamata Hiruma, a boy who like to drawing and designing character, specially the chibi ones. Iam starting my career as a doujinka, with my first doujin "Armor Walker", the story about a highschool boy who have the power to wear angel's armor. This job (or I should call it as a hobby), was around 3 years, and with the end of Armor Walker's story in volume 4, I start to be a mangaka. My first manga is Nirvana (sadly it only limited). I worked as mangaka only for one year. and only create one manga, Nirvana, in two volume. almost in the same year, I work as creative designer. In that time (until now, it's probably two years) I create Two novel's story, called Order of Heaven, and Twist. And two doujin called Ajishaka, and Debonium. In January 2013, I try to create a Visual Novel game, and this July, my first Visual Novel game, with Historical theme was published. It called Twist - Majapahit [9].

Melalui deskripsi tersebut, terlihat sang kreator mencoba menjalin interaksi lebih dekat dengan para peminat Visual Novelnya dengan menceritakan apa adanya tentang dirinya. Hal ini juga dapat menjadi strategi promosi merek dagang sebagai bagian dari kekayaan intelektual.

4. KESIMPULAN

Sebagai model produk industri kreatif digital, Visual Novel "Twist Majapahit" dapat menjadi pendorong pengembangan model-model Visual Novel lokal lainnya yang berlatar sejarah dan budaya Indonesia. Visual Novel "Twist Majapahit" adalah permainan interaktif yang mampu memadukan hasil kreativitas manusia dengan muatan pesan-pesan budaya melalui pesan simbolik pada tanda-tanda visualnya, serta memiliki kekayaan intelektual yang bernilai jual. Hal ini dapat dilihat dari strategi desain yang dikembangkan oleh kreatornya, Kawamata Hiruma, dan strategi merek dagang melalui pilihan nama bergaya Jepang agar mampu bersaing dengan Visual Novel dari Jepang yang masih menguasai pasar global. Permainan berbasis media audio visual ini juga dapat dikembangkan sebagai sarana edukasi yang informatif, komunikatif, dan menghibur, di antaranya melalui penciptaan karakter visual yang lebih bergaya kontemporer tanpa mengubah makna sejarah dalam narasinya. Studi tentang Visual Novel "Twist Majapahit" dapat menjadi referensi ilmiah bagi pengembang individu maupun kelompok untuk lebih berani berkreasi dan lebih kompetitif. Bagi kepentingan nasional, bentuk kreativitas Visual Novel berpotensi untuk ikut mendorong perkembangan sektor ekonomi kreatif, terlebih dengan semakin tingginya interaksi manusia dengan perangkat teknologi informasi, dan semakin pesatnya industri video

negeri Sakura itu. Kawamata Hiruma sendiri merupakan desainer Indonesia yang masih aktif sebagai pengajar di universitas tersebut.

Sedangkan kekayaan intelektual dari segi desain, dapat menjadi catatan tersendiri, bahwa desain Visual Novel "Twist Majapahit" yang dikerjakan selama hampir setahun itu memang lebih mengutamakan kekuatan pada desain karakter raja-raja. Narasi disajikan tanpa misteri dan percabangan cerita, namun mengajak para pemainnya untuk lebih mengenal sejarah melalui gaya penceritaan narator yang bernama Rekta. Meskipun tampil berbeda dengan gaya Visual Novel pada umumnya, namun "Twist Majapahit" tetap mengajak para pemainnya untuk berinteraksi dan mengenal lebih jauh biografi para Raja Majapahit. Menurut Kawamata Hiruma, desain "Twist Majapahit" sebenarnya merupakan bagian pembuka dari rangkaian Visual Novel berlatar sejarah budaya yang nantinya melengkapi episode game tersebut secara keseluruhan.

Perbedaan yang dihadirkan melalui Visual Novel ini dapat dianggap sebagai sebuah keberanian untuk mencipta. Keberanian untuk tampil "berbeda" adalah upaya untuk menarik perhatian orang, khususnya para penggemar game Visual Novel yang sudah terbiasa dengan gaya Visual Novel pada umumnya. Perbedaan ini pun menjadi bagian dari kekayaan intelektual yang memiliki nilai jual. Untuk mendapatkan Visual Novel ini, pengembangnya memberikan akses mengunduh secara gratis kepada peminatnya sebagai bentuk promosi atas merek dagangnya. Para peminat dapat mengakses di antaranya melalui situs: <http://vnproject.org/main-portal.htm>, <https://terrafantasia.wordpress.com/2013/08/01/17/>, <https://vndb.org/p3591>, <http://hkawamata.deviantart.com/>, dan juga melalui *youtube*.

Agar para pemain dan peminat Visual Novel "Twist Majapahit" dapat lebih mengenal kreatornya, nama Kawamata Hiruma yang juga menjadi merek dagang dideskripsikan, di antaranya melalui situs <https://gumroad.com/kawamata>, sebagaimana berbunyi sebagai berikut:

My Name is Kawamata Hiruma, a boy who like to drawing and designing character, specially the chibi ones. Iam starting my career as a doujinka, with my first doujin "Armor Walker", the story about a highschool boy who have the power to wear angel's armor. This job (or I should call it as a hobby), was around 3 years, and with the end of Armor Walker's story in volume 4, I start to be a mangaka. My first manga is Nirvana (sadyly it only limited). I worked as mangaka only for one year. and only create one manga, Nirvana, in two volume. almost in the same year, I work as creative designer. In that time (until now, it's probably two years) I create Two novel's story, called Order of Heaven, and Twist. And two doujin called Ajishaka, and Debonium. In January 2013, I try to create a Visual Novel game, and this July, my first Visual Novel game, with Historical theme was published. It called Twist - Majapahit [9].

Melalui deskripsi tersebut, terlihat sang kreator mencoba menjalin interaksi lebih dekat dengan para peminat Visual Novelnya dengan menceritakan apa adanya tentang dirinya. Hal ini juga dapat menjadi strategi promosi merek dagang sebagai bagian dari kekayaan intelektual.

4. KESIMPULAN

Sebagai model produk industri kreatif digital, Visual Novel "Twist Majapahit" dapat menjadi pendorong pengembangan model-model Visual Novel lokal lainnya yang berlatar sejarah dan budaya Indonesia. Visual Novel "Twist Majapahit" adalah permainan interaktif yang mampu memadukan hasil kreativitas manusia dengan muatan pesan-pesan budaya melalui pesan simbolik pada tanda-tanda visualnya, serta memiliki kekayaan intelektual yang bernilai jual. Hal ini dapat dilihat dari strategi desain yang dikembangkan oleh kreatornya, Kawamata Hiruma, dan strategi merek dagang melalui pilihan nama bergaya Jepang agar mampu bersaing dengan Visual Novel dari Jepang yang masih menguasai pasar global. Permainan berbasis media audio visual ini juga dapat dikembangkan sebagai sarana edukasi yang informatif, komunikatif, dan menghibur, di antaranya melalui penciptaan karakter visual yang lebih bergaya kontemporer tanpa mengubah makna sejarah dalam narasinya. Studi tentang Visual Novel "Twist Majapahit" dapat menjadi referensi ilmiah bagi pengembang individu maupun kelompok untuk lebih berani berkreasi dan lebih kompetitif. Bagi kepentingan nasional, bentuk kreativitas Visual Novel berpotensi untuk ikut mendorong perkembangan sektor ekonomi kreatif, terlebih dengan semakin tingginya interaksi manusia dengan perangkat teknologi informasi, dan semakin pesatnya industri video

game. Studi ini diharapkan dapat menambah pengetahuan masyarakat dan mendorong para kreator atau desainer game Visual Novel untuk terus meningkatkan daya saing dengan tetap menggali konten-konten lokal bernilai budaya.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam prosesnya, studi ini dapat terlaksana dengan baik berkat dukungan sejumlah pihak. Ucapan terima kasih ditujukan kepada Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi (Ditjen Dikti) lingkup Kopertis Wilayah III, dan Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LP2M) Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Surtan P.H. Siahaan, Kompas Tekno: *Manisnya Bisnis Game Digital di Indonesia*, <http://tekno.kompas.com/read/2012/10/02/16084725/Manisnya.Bisnis.Game.Digital.di.Indone sia, diakses 14 Maret 2017>.
- [2] Dani Cavallaro, *Anime and the Visual Novel. Narrative Structure, Design and Play at the Crossroads of Animation and Computer Games*, North Carolina: McFarland & Company, Inc., 2010, p. 9.
- [3] Brigitta Rena Estidianti dan Rahmatsyam Lakoro, "Perancangan Karakter Game Visual Novel "Tikta Kavva" dengan Konsep Visual Bishonen", Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya, *Jurnal Sains dan Seni Pomits*, Vol. 3, No.2, p. 49, 2014.
- [4] Industri Kreatif DepDag RI, *Studi Mapping Industri Kreatif Indonesia versi Departemen Perdagangan RI*, diakses melalui <http://industri Kreatif-depdag.blogspot.co.id/2007/10/studi-mapping-industri-kreatif.html>, 14 Maret 2017.
- [5] Rosamund Davies and Gauti Sigthorsson, *Introducing The Creative Industries From Theory to Practice*, Sage Publication Ltd., 2013, p. 1-3.
- [6] Guiomar Alonso Cano, Alvaro Garzon, Georges Poussin, Ed., *Kebudayaan, Perdagangan, dan Globalisasi, 25 Tanya Jawab*, Edisi Terjemahan, Yogyakarta: Kanisius, 2005, pp. 15-17.
- [7] Marcel Danesi, *Pesan, Tanda, dan Makna*, Buku Teks Dasar Mengenai Semiotika dan Teori Komunikasi, Yogyakarta: Jalasutra, 2011, pp. 32-33.
- [8] Winny Gunarti, *Sains dan Kreativitas : Pandangan Terhadap Pemikiran John Horgan Dalam "The End of Science"*, dapat diakses melalui http://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Jurnal_Desain/article/viewFile/357/333, *Jurnal Desain*, Vol. 01 No. 01, p. 65, September-Desember 2013.
- [9] Kawamata Hiruma, *Hiruma Kawamata*, diakses melalui <https://gumroad.com/kawamata>, 2013, 14 Maret 2017.