



# Perancangan Gim *Visual Novel* Arok Dedes untuk Meningkatkan Kesadaran Literasi Sejarah bagi Remaja

Rikhana Widya Ardilla <sup>a,1</sup>, Edi Jatmiko <sup>b,2</sup>, Mochamad Faizal Rochman <sup>c,3</sup>

<sup>a,b,c</sup> Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Yogyakarta  
<sup>1</sup> [rikhanaardilla13.5d@gmail.com](mailto:rikhanaardilla13.5d@gmail.com); <sup>2</sup> [edijatmiko@isi.ac.id](mailto:edijatmiko@isi.ac.id); <sup>3</sup> [m.faizal.rch@gmail.com](mailto:m.faizal.rch@gmail.com)

## ABSTRAK

Salah satu kisah sejarah yang masih relevan dan diangkat dalam media populer remaja adalah pendirian Kerajaan Singasari. Contoh novel roman histori berlatar Singasari adalah Arok Dedes karya Pramoedya Ananta Toer. Arok Dedes memberikan kesempatan generasi muda untuk berkenalan dengan kisah Singasari dengan lebih kompleks dan kritis. Tujuan perancangan ini adalah untuk memberikan bentuk wahana baru bagi novel Arok Dedes dalam bentuk media audio visual interaktif yaitu gim *visual novel* sehingga menjadi jembatan bagi generasi muda untuk mengenal dan menikmati Arok Dedes, sejarah berdirinya Singasari serta meningkatkan literasi sejarah melalui jenis—jenis media baru seperti gim yang dekat dengan generasi muda.

### *Visual Novel Game Design Adaptation of Arok Dedes Novel to Increase Historical Literacy Awareness in Adolescents*

*One of the most relevant and familiar historical tales of Indonesia that is often adapted in popular teen medias is the founding of Singasari. One example is the historical romance Arok Dedes by Pramoedya Ananta Toer. Arok Dedes provides the younger generation an opportunity to acquaint themselves with the tale of Singasari in a more complex and critical manner. The purpose of this design is to provide a new vehicle for Arok Dedes in the form of an interactive audio-visual media of the visual novel which can serve as a bridge to the younger generation to familiarize themselves with and enjoy Arok Dedes, the history of Singasari's founding, and to increase historical literacy through new forms of media more familiar with the younger generation such as video games.*

#### Kata kunci

Literasi Sejarah  
Ken Arok  
Ken Dedes  
Remaja Akhir  
*Visual Novel*

#### Keywords

Historical Literacy  
Ken Arok  
Ken Dedes  
Late Adolescent  
Visual Novel

## 1. Pendahuluan

Pembelajaran sejarah yang diberikan kepada remaja di tingkat sekolah seringkali mendorong apati terhadap pembahasan sejarah. Hal ini ditunjukkan oleh Kurniawan (2017) dalam kajiannya yang membahas pendidikan sejarah. Gilbert (2019) juga menekankan apati pelajar dalam mendekati sejarah secara kritis dan komprehensif. Hal ini dapat menjadi permasalahan serius terutama jika dalam proses pengenalan pemuda terhadap sejarah lebih banyak terekspos kepada media yang menyajikan sejarah tanpa kepedulian terhadap literasi sejarah.

Dalam mengenalkan sejarah ke generasi muda, diperlukan strategi khusus terkait media yang dekat dengan mereka sehingga generasi muda tidak hanya mengenal sejarah melalui kegiatan belajar dalam kelas tapi dari hal-hal yang akrab dengan keseharian, hiburan, atau hobi mereka. Pendiri Komunitas Historia Indonesia Asep Kambali mengatakan, konten hiburan dan media sosial dapat digunakan untuk memberikan informasi terkait sejarah (Irawan, 2017).

---

Menurut Kurniawan (2017), bahasa yang digunakan dalam buku paket dan LKS ini merupakan bahasa ilmiah yang cenderung membuat peserta didik mudah bosan karena sejarah menjadi pelajaran yang dimaknai sebagai kegiatan menghafal tanggal peristiwa saja. Dalam Gilbert (2019), remaja menjadi tertarik dengan sejarah ketika mereka merasakan hubungan manusiawi dengan tokoh-tokoh sejarah dan kesadaran akan adanya berbagai perspektif dalam sejarah.

Media dengan tema sejarah lokal juga perlu diberagamkan. Menurut Octavia (2021), generasi sekarang lebih menyukai dan tertarik mempelajari sejarah negara lain. Hal ini terjadi karena banyak produk grafis impor berbentuk gim atau komik dengan tema sejarah luar negeri. Misalnya, gim *Sengoku Basara* yang mengambil tema *sengoku jidai* di Jepang atau *visual novel* berjudul *Hakuoki* dengan karakter-karakter *shinsengumi* yang berasal dari Jepang.

Kisah pendirian Singasari yang diambil dari kitab *Pararaton* masih relevan dengan masyarakat Indonesia. Salah satu karya novel roman histori berlatar Singasari adalah *Arok Dedes* karya Pramoedya Ananta Toer. Dalam novel ini, Pram fokus menyorot intrik-intrik politik semacam perebutan kekuasaan, perselisihan antara aliran kepercayaan, serta adu domba antara pemegang kekuasaan dibandingkan dengan elemen-elemen mistis seperti kutukan keris Mpu Gandring. *Arok Dedes* memberikan kesempatan generasi muda untuk berkenalan dengan kisah Singasari dengan lebih kompleks dan kritis.

*Arok Dedes* memiliki potensi besar untuk dikembangkan menjadi gim. Sebuah *visual novel* fiksi sejarah Indonesia yang dapat memberikan pengalaman bermain nan interaktif tanpa melepaskan narasi yang telah disusun Pram dalam novel aslinya. Bentuk gim *visual novel* juga memberikan pengalaman *cause and effect* (sebab-akibat) melalui *multibranching* (memiliki banyak cabang akhiran cerita). Mengingat pasar gim di Indonesia yang sedang berkembang dengan pendapatan gim dalam negeri yang mencapai US\$1,92 miliar pada 2021 serta menempati peringkat ke-16 secara global pada tahun 2021 (Karnadi, 2021) dan nilai-nilai sejarah yang ada dalam novel ini, maka perancangan ini diharapkan akan menjadi jembatan bagi generasi muda untuk mengenal dan menikmati sejarah berdirinya Singasari melalui *Arok Dedes*.

## 2. Metode

### 2.1. Metode Perancangan

Perancangan ini membutuhkan data yang akan disebar kepada 40 responden dengan kriteria remaja akhir (18-22 tahun), berkewarganegaraan Indonesia, dan menggemari gim *visual novel*. Penyebaran angket dilakukan untuk mengetahui ketertarikan remaja terhadap gim bertema sejarah. Selanjutnya data sekunder yang diperlukan berupa teori-teori mengenai komunikasi visual ilustrasi dan referensi gim dan perancangan serupa lainnya. Data dikumpulkan melalui berbagai sumber yang telah ada yaitu dokumentasi, gim sejarah melihat dari aspek genrenya, buku kepustakaan, internet, skripsi, dan media lainnya. Data visual diperoleh dari artefak kerajaan Singasari yang didapatkan dari buku, foto, internet, maupun dokumentasi pribadi.

Metode pengumpulan data dilakukan melalui kajian pustaka dan observasi. Kajian pustaka adalah seluruh bahan bacaan yang mungkin pernah dibaca dan dianalisis, baik yang sudah dipublikasikan maupun sebagai koleksi pribadi yang digunakan sebagai referensi dasar. Perancangan ini berdasar pada dua buku yaitu *concept art Arok Dedes* (Banindro, Zacky & Ardilla, 2021) dan novel *Arok Dedes* karya Pram serta jurnal-jurnal dengan perancangan serupa. Observasi adalah kegiatan pengamatan terhadap sebuah objek untuk mendapatkan informasi dari objek tersebut. Observasi partisipasi adalah observasi dengan pengamat yang ikut terlibat langsung dengan objek yang sedang diamati. Dokumentasi adalah cara

---

memperoleh dan menyimpan data yang digunakan untuk perancangan. Dokumentasi didapatkan melalui survey dan proses produksi.

Survey adalah proses mengambil data dari responden melalui penyebaran angket yang diberikan oleh peneliti. Hasil survey kemudian dianalisis untuk menciptakan media yang sesuai dengan preferensi *target audience*. Perancangan ini membutuhkan data yang akan disebar kepada 30 responden dengan kriteria remaja akhir (18-22 tahun), berkewarganegaraan Indonesia yang disebar melalui *Google Form* secara daring. Wawancara adalah percakapan yang dilakukan antara narasumber dengan pewawancara yang digunakan untuk mendapatkan informasi. Wawancara dilakukan kepada orang yang memiliki keahlian dalam bidangnya.

Perancangan ini menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Menurut Luther dalam Prayogha dan Pratama (2020), proses pengembangan gim *Visual Novel* ini mencakup 6 proses, yaitu: 1) *Concept*, yang terdiri dari kegiatan riset, mengumpulkan referensi visual, menentukan konsep dan jenis aplikasi, merancang *moodboard* dan *concept art*; 2) *Design*, yang terdiri dari kegiatan merancang *game design document*, menulis naskah cerita gim, merancang *storyboard*, merancang *flowchart* ui/ux; 3) *Material Collecting*, yaitu kegiatan merancang aset visual gim, dan mencari aset audio; 4) *Assembly*, yakni pembuatan program gim dengan Unity dan Tyrannobuilder; 5) *Testing*, yaitu pengujian kepada *target audience*; 6) *Distribution*, yaitu kegiatan pengunggahan aplikasi gim pada *playstore*, dan pembuatan merchandise.

Selanjutnya tahap uji dan evaluasi media. Uji publik dilakukan dengan memberikan gim kepada 3 hingga 10 *target audience*. Respon kemudian dikumpulkan melalui angket. Umpan balik yang diterima setelah uji publik dikumpulkan kemudian dianalisis. Identifikasi perbedaan antara ekpetasi dengan hasil di lapangan. Hasil media awal dibandingkan dengan hasil media akhir untuk menemukan perbedaannya. *Improve* dan *upgrade*, hasil umpan balik serta hasil identifikasi perbedaan digunakan untuk melakukan perbaikan dan penambahan pada hasil akhir. Validasi selanjutnya dilakukan untuk mengetahui apakah konten yang diangkat dari bentuk novel menjadi gim sudah sesuai kepada *stakeholder*.

## 2.2. Metode Analisis Data

Perancangan ini menggunakan metode analisis 5W+1H dengan penjabaran sebagai berikut: 1) *What*, Apa yang akan dirancang? 2) *Who*, untuk siapa perancangan ini ditujukan? 3) *Where*, dimana batasan lokasi *target audience* dalam perancangan ini? 4) *When*, kapan perancangan ini dilaksanakan? 5) *Why*, Kenapa perancangan ini perlu dilaksanakan? 6) *How*, Bagaimana merancang gim *visual novel Arok Dedes* untuk meningkatkan kesadaran literasi sejarah bagi remaja Indonesia?

## 2.3. Metode Multimedia Development Life Cycle

Metode MDLC yang digunakan adalah metode Luther yang terdiri atas enam tahap yaitu Konsep (*Concept*), Perancangan (*Design*), Pengumpulan Bahan (*Material Collecting*), Pembuatan (*Assembly*), Pengujian (*Testing*), dan Pendistribusian (*Distribution*). Berdasarkan Prayogha dan Pratama (2020) deskripsi tiap tahap MDLC adalah sebagai berikut: 1) Konsep, yaitu pada tahap *concept* (pengonsepan) adalah tahap untuk menentukan konsep, tujuan, target pengguna, dan lain-lain; 2) Perancangan atau *Design* (perancangan) adalah tahap pembuatan spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, dan tampilan; 3) Pengumpulan Bahan atau *Material Collecting* adalah tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan. Bahan-bahan tersebut, antara lain seperti gambar clip art, foto, animasi, video, audio, dan lain lain yang dapat diperoleh secara gratis atau berbayar kepada pihak tertentu sesuai dengan rancangannya; 4) Pembuatan atau tahap *assembly* adalah tahap

---

pembuatan semua objek atau bahan multimedia. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap desain, seperti *storyboard*, *flowchart*, atau struktur navigasi; 5) Pengujian atau tahap *testing* (pengujian) dilakukan setelah menyelesaikan tahap pembuatan (*assembly*) dengan menjalankan aplikasi dan mengujinya untuk memastikan semua fitur berjalan dengan baik. Metode pengujian yang digunakan adalah *blackbox testing* untuk memastikan bahwa suatu event atau masukan akan menjalankan proses yang tepat dan menghasilkan output sesuai dengan tujuan; 6) Pendistribusian, yaitu setelah dilakukan pengujian, dan setelah dilakukan evaluasi terkait aplikasi sudah sukses dijalankan pada beberapa device, maka langkah terakhir dari metode Luther adalah *distribution*, yaitu tahapan mendistribusikan aplikasi melalui media-media yang dapat digunakan pengguna untuk menginstall aplikasi.

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### 3.1 Tujuan Kreatif

Menciptakan pengalaman interaktif dan edukatif yang dapat memikat pemain gim terhadap sejarah dan budaya Jawa khususnya periode Singasari, serta sebagai pengenalan budaya dengan format visual yang baru. Tujuan kreatif lainnya adalah memberikan alternatif gim *mobile* dengan mengangkat sejarah dan kearifan Indonesia dan juga menanamkan nilai-nilai moral yang terkandung dalam novel Arok Dedes kepada pembaca muda.

#### 3.2 Strategi Kreatif

Strategi kreatif dilakukan pertama-tama dengan menyajikan cerita Arok Dedes melalui genre *Visual novel* yang mudah dimainkan dan memberikan agensi kepada pemain untuk terlibat langsung dalam cerita. Kedua, menampilkan karakter dan latar Jawa periode Singasari yang akurat dan sesuai dengan bukti arkeologis yang ada. Ketiga, memasukkan konten edukasi budaya Jawa periode Singasari. Keempat, menghadirkan tampilan visual dan busana yang akurat dengan periode Singasari. Kelima, menghadirkan tampilan visual dan musik yang khas budaya Jawa. Keenam, menyajikan kembali kisah Arok Dedes karya Pramoedya Ananta Toer sebagai perkenalan karya sastra Indonesia.

#### 3.3 Program Kreatif dan Visualisasi

##### a. Judul Gim



Gambar 1. Logo Gim

Gim ini memiliki judul Arok Dedes: Langkah Dedes. Judul gim diambil dari judul asli novel Pramoedya Ananta Toer yang ditambah dengan subjudul “Langkah Dedes” sebagai penanda sudut pandang utama dalam gim ini, yaitu sudut pandang Dedes.

##### b. Sinopsis Gim

Kehidupan Dedes berubah. Awalnya Ia hanya seorang gadis yang tinggal bersama ayahnya di desa dan menjalani hidup sebagai seorang brahmani Siwa. Namun, suatu hari

penguasa setempat bernama Tunggul Ametung datang menculiknya untuk menjadikannya Permaisuri di tanah Tumapel. Dedes kini hidup dalam sebuah lingkungan yang begitu asing baginya. Tapi di saat bersamaan, ia menemukan kekuatan baru pada tangannya. Ia berjanji pada dirinya untuk mengembalikan kehormatannya yang telah diambil Tunggul Ametung. Ini adalah awal dari langkah Dedes.

c. Bentuk Jenis Gim (Genre)

Gim ini bergenre *visual novel* dan *historical fiction* yang memosisikan pemain sebagai Dedes. Pilihan-pilihan Dedes dalam beberapa segmen tertentu akan memengaruhi akhiran cerita yang didapatkan.

d. Jenis Platform Gim

Gim dapat dimainkan dengan platform *mobile* yang diunggah dalam laman *play store* agar mudah diakses oleh target audiens,

e. Inti Mekanisme

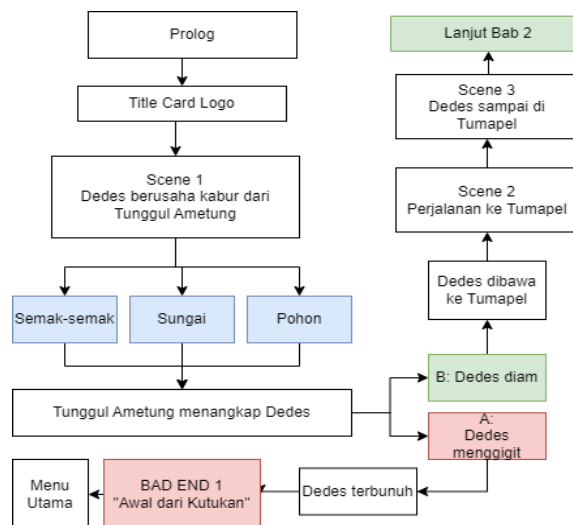


Gambar 2. Skema Inti Mekanisme

Inti mekanisme dari gim ini adalah dalam beberapa segmen yang sudah ditentukan pemain akan diberikan pilihan respon. Respon dapat berakibat langsung dengan kelanjutan cerita, termasuk akhir cerita yang didapatkan pemain. Selain respon dalam bentuk percakapan, ada pula segmen *point and click* yaitu, pemain dapat memilih objek pada layar untuk melanjutkan cerita. Selain mode utama *story*, pemain dapat mengakses laman *Extras* dari menu utama yang berisi deskripsi dari tiap tokoh yang muncul dalam prototip. Terdapat tiga akhir cerita yang tersedia dalam prototip ini yaitu *Arok Dedes*, *Awal dari Kutukan*, dan *Siasat*.

f. Alur Cerita Gim Prolog dan Bab 1

g.



Gambar 3. Alur Prolog dan Bab 1

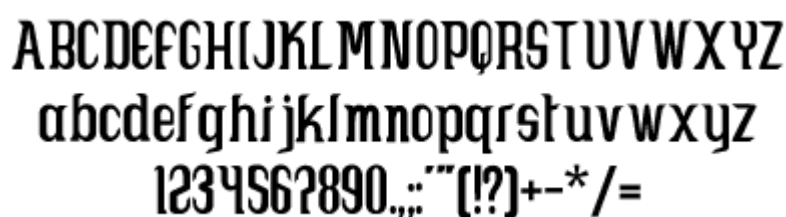
---

#### h. Gaya Layout

Menu utama terdiri dari 5 tombol (mulai, lanjutkan, pengaturan, *Extras*, keluar) letaknya di tengah layar bagian bawah. Logo judul gim di bagian kiri tengah layar dan bagian sekelilingnya diberikan ilustrasi karakter dan motif kawung. HUD *gameplay*: kotak narasi, nama karakter, *next*, *auto*, *skip*, *backlog*, *mute*, dan *Pause*. Kotak narasi terletak di bagian bawah tengah layar dan menutupi karakter dari pinggang ke bawah. Kotak narasi berwarna hitam dengan efek transparan. Kotak nama karakter terletak di bagian kiri atas kotak narasi. Ikon *next*, *backlog*, *mute*, dan *Pause* terdapat di bagian atas sisi kanan dan kiri layar agar mudah digapai ibu jari pemain. Laman *Extras* menggunakan latar kuning kecokelatan seperti warna kertas yang sudah tua. *Icon* aplikasi menggunakan wajah Arok dan Dedes disertai latar berwarna kuning keemasan.

#### Tipografi

##### *Typeface* "Caruban"



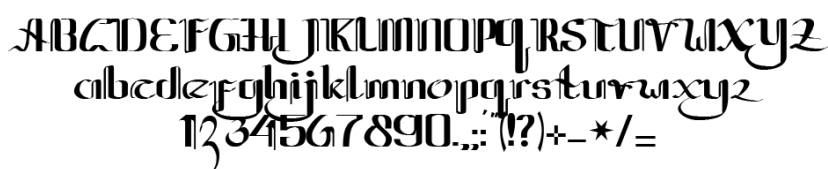
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
1234567890.,:;'!"(?!)+-\*/=

**Gambar 4.** *Typeface* Caruban

*Typeface* "Caruban" yang merupakan *typeface* dekoratif. Caruban digunakan dalam judul gim dan judul bab karena memiliki karakter yang tegas dan ujung-ujung huruf yang meliuk seperti keris, sesuai dengan tema, konteks, dan nuansa gim.

##### *Typeface* "Jawa Palsu"

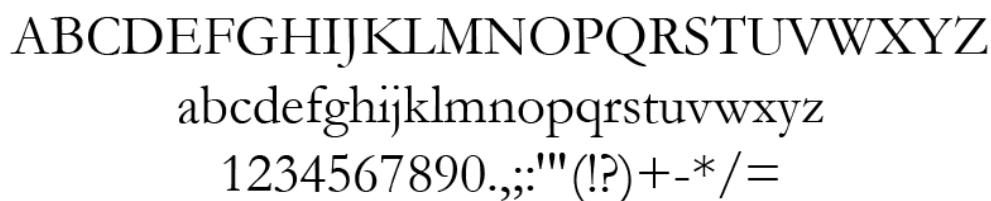
*Typeface* "Jawa Palsu" yang dimodif dan digunakan sebagai subjudul.



ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
1234567890.,:;'!"(?!)+-\*/=

**Gambar 5.** *Typeface* Jawa Palsu

##### *Typeface* "Garamond"



ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
1234567890.,:;'!"(?!)+-\*/=

**Gambar 6.** *Typeface* Garamond

*Typeface* "Garamond" dari jenis serif untuk nama karakter, dan ikon menu baik dalam jendela menu utama dan menu dalam *gameplay*.



Typeface "Roboto Slab"

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
1234567890.,:!"(?!)+-\*/=

Gambar 7. Typeface Roboto Slab

Typeface "Roboto Slab" dari jenis sans serif untuk *body text* gim.

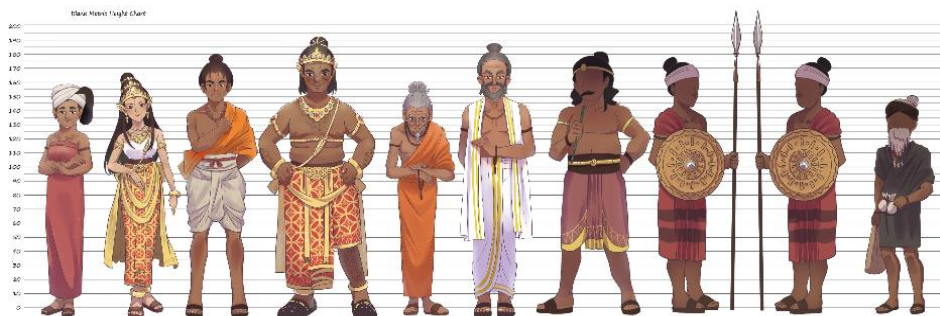
i. Tone Warna



Gambar 8. Palet Warna Pilihan

Tone warna yang digunakan adalah kombinasi antara warna utama kuning atau keemasan, warna merah, dan coklat untuk melambangkan kemewahan, kerajaan, serta sejarah.

j. Karakter



Gambar 9. (Kiri ke Kanan) Rimang, Dedes, Arok, Tunggul Ametung, Lohgawe, Belakangka, Kebo Ijo, Pengawal 1, Pengawal 2, Tabib

*Playable Character*

Dedes

Dedes adalah anak dari Mpu Parwa. Umurnya masih sekitar 16 hingga 18 tahun yang pertama diperistri Tunggul Ametung dan kemudian Arok sehingga menjadi Ibu raja-raja Singasari.

*Non-Playable Character*

Arok

Arok adalah raja pertama Singasari yang pada awalnya pemuda kaum Sudra yang asal-usulnya tidak jelas namun kemudian berguru kepada Lohgawe dan menikahi Dedes setelah membunuh Tunggul Ametung.

Tunggul Ametung

Seorang sudra, mantan perampok terkuat di satu daerah yang mendapatkan kepercayaan dari Kerajaan Kediri untuk menjadi penguasa Tumapel yang sikapnya pongah, kejam, tamak, dan dungu.

---

Dang Hyang Lohgawe

Lohgawe adalah Brahmana Syiwa yang terhormat dan juga guru Arok. Lohgawe adalah tokoh yang membesarkan Arok serta berlawanan dengan Tunggul Ametung.

Rimang

Rimang adalah salah satu selir Tunggul Ametung yang kini menjadi pengawal setia Dedes. Rimang memiliki kulit sawo matang dan karakteristik wajah wanita Jawa yang agak bulat.

Belakangka

Brahmana Wisnu yang bekerja sebagai pandita negeri atau penasihat keagamaan Tumapel. Umurnya sekitar 55-60 tahun, masih lebih muda dibandingkan Lohgawe.

Kebo Ijo

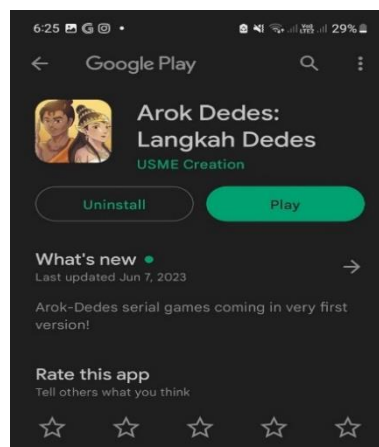
Perwira Tumapel berbadan gemuk yang kemudian difitnah oleh Arok sebagai pembunuh Tunggul Ametung.

Pengawal 1, Pengawal 2, dan Tabib

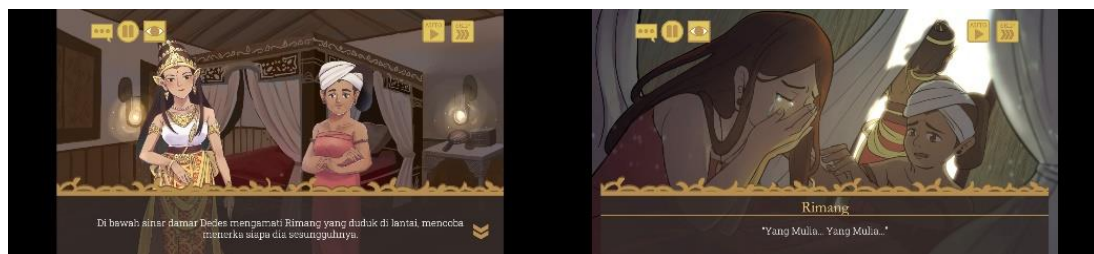
Bawahan-bawahan Tunggul Ametung yang bertanggung jawab atas Dedes.

### 3.4 Media Utama dan Media Pendukung

#### a. Media Utama



**Gambar 10.** Prototipe Gim yang tersedia pada *Play Store*



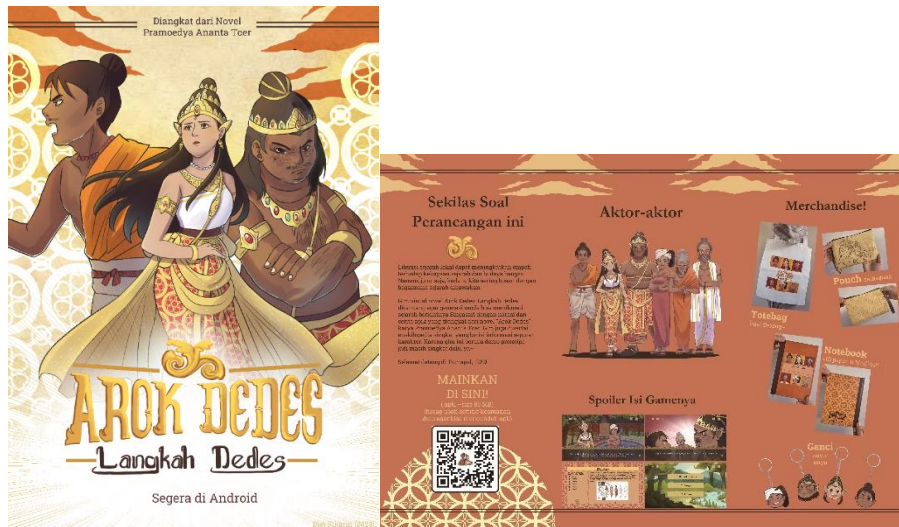
**Gambar 11.** Tangkapan Layar Gim

Media utama perancangan ini adalah prototipe gim alih wahana novel Arok Dedes berjudul "Arok Dedes" dengan sub judul "Langkah Dedes", genre *visual novel* dan *historical fiction*, digital dengan extension .apk, Android versi minimal Android 9, ukuran screen 1920 x 1080, RAM minimal 1 GB. Pemain berperan menjadi salah satu karakter utama dalam gim



dan dapat memilih keputusan sendiri yang akan menentukan ending yang didapatkan. Prototipe yang dirancang terdiri dari tiga bab atau *chapter* dengan durasi permainan kurang lebih 30-40 menit.

b. Media Pendukung



**Gambar 12.** Media Pendukung Poster dan Katalog *Merchandise*

1. *Pra-publikasi*

Media pendukung yang digunakan pada masa pra-publikasi adalah konten media sosial di *fanpage Facebook*, poster gim, serta trailer berdurasi 1-2 menit yang menunjukkan *gameplay*. Media sosial digunakan sebagai media promosi sekaligus wadah interaksi antara pengembang gim dengan audiens. Media sosial nantinya juga berfungsi untuk menunjukkan akses menuju laman unduh gim di *playstore* dan kegiatan *give away merchandise*.

2. *Publikasi*

Media pendukung yang digunakan pada masa publikasi adalah ragam media yang dapat diperoleh audiens saat publikasi di *event* tertentu yakni berupa *merchandise*. Media pendukung yang diproduksi adalah:

a. *Notebook*

Digunakan untuk mencatat poin-poin dalam gim atau catatan pelajaran.

b. *Gantungan kunci*

Digunakan sebagai promosi dalam bentuk aksesoris yang dapat dikaitkan pada kunci, tas, kotak pensil, dan lainnya.

c. *Pouch*

*Pouch* dapat digunakan untuk menyimpan alat tulis yang digunakan saat kelas dan bekerja atau barang lainnya.

d. *Totebag*

*Totebag* digunakan sebagai media promosi yang dapat digunakan untuk *merchandise* gim atau untuk keperluan harian lainnya baik di sekolah, kampus, maupun kantor.

---

### 3.5 Uji Publik

Uji publik dilakukan kepada beberapa responden yang termasuk kedalam lingkup target audiens yang telah ditentukan. Responden memainkan protipe gim dan kemudian diberikan kuisioner berbentuk esai singkat melalui aplikasi perpesanan instan WhatsApp. Kuisioner berisi beberapa aspek: visual gim (warna, UI, dan desain karakter), materi (cerita dan extras), karakter yang berkesan, pesan yang diambil dari cuplikan gim, minat responden dengan topik, serta masukan untuk pengembangan gim selanjutnya. Hasil publik tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Seluruh responden memberikan tanggapan sangat baik terhadap keseluruhan visual gim. Desain visual berhasil menangkap kesan Jawa klasik era Singasari dan dikemas dengan cocok untuk generasi muda.
- b. Penggambaran karakter, pemilihan warna, dan suasana dianggap memudahkan pemain untuk menikmati serta memahami gim.
- c. Materi dalam gim cukup menarik dengan extras yang disediakan. Responden antusias untuk membaca lebih lanjut informasi yang disediakan dalam extras.
- d. Susunan cerita mulai dari intro hingga klimaks juga dapat dengan jelas dimengerti. Seorang responden dengan antusias ingin mengetahui lebih lanjut karakter Arok yang muncul dalam Bab 3.
- e. Mayoritas responden memilih Dedes sebagai karakter yang paling berkesan bagi mereka. Responden terkesan dengan karakterisasi dan visualisasi Dedes dalam gim.
- f. Jawaban responden menunjukkan beberapa komponen pengukur kesadaran sejarah menurut Aisiah dkk (2016), yaitu pemaknaan peristiwa sejarah.
- g. Seluruh responden menjawab tertarik untuk mengenal Singasari lebih dalam. Dari gim ini, pemain dapat mengenal dan dibuat tertarik untuk menelusuri sejarah Indonesia, dalam konteks ini yaitu Kerajaan Singasari.
- h. responden memberikan beragam saran yang dapat digunakan untuk pengembangan gim lebih lanjut. Pertama, pacing dari cerita perlu diperhalus dan opsi yang dapat dipilih perlu diberikan konteks yang lebih banyak untuk menghindari *game over*. Kedua, UI dalam gameplay dapat diberikan *highlight* untuk menunjukkan fungsi masing-masing tombol sehingga lebih *accessible* untuk orang yang kurang familiar dengan gim *visual novel*. Ketiga, animasi teks sebaiknya muncul dari sebelah kiri mengikuti arah baca Bahasa Indonesia, teks juga dapat diperbesar. Selain itu, kata-kata penting seperti nama, tempat, atau istilah-istilah khusus yang jarang ditemui dalam kehidupan sehari-hari sebaiknya diberi *bold* (dipertebal) saat pertama kali muncul dalam cerita.
- i. Berdasarkan hasil uji publik, respon yang telah didapat menunjukkan prototipe gim Arok Dedes: Langkah Dedes berhasil menarik minat generasi muda untuk mengenal sejarah Singasari lebih lanjut.

### 4. Kesimpulan

Pelajaran sejarah kerap dianggap sebagai sebuah topik yang membosankan bagi remaja. Padahal, penting bagi generasi muda untuk memiliki ketertarikan dengan literasi sejarah, terutama literasi sejarah lokal. Salah satu upaya untuk meningkatkan literasi sejarah lokal adalah menggunakan media yang dekat dengan mereka. Dalam perancangan ini, sejarah lokal yang diangkat berasal dari novel roman histori *Arok Dedes* karya Pramoedya Ananta Toer. *Arok Dedes* memberikan kesempatan generasi muda untuk berkenalan dengan kisah Singasari dengan lebih kompleks dan kritis. Gim dipilih menjadi media perancangan karena merupakan salah satu media digital yang dekat dengan hobi dan kegiatan remaja.

Genre gim yang dipilih adalah *visual novel* karena *visual novel* dapat memberikan pengalaman bermain nan interaktif tanpa melepaskan narasi yang telah disusun Pram dalam

---

novel aslinya. *Visual novel* memberikan pengalaman sebab-akibat melalui banyaknya akhiran cerita yang didapatkan.

Perancangan ini diawali dengan pengumpulan data verbal, kuisioner, serta wawancara. Hasil data tersebut kemudian dianalisis dengan 5W+1H kemudian dimasukkan dalam alur perancangan menggunakan *Multimedia Development Life Cycle*. Setelah itu, konsep gim ditentukan disertai dengan pembuatan naskah. Konflik Dedes yang mencakup peran dan kekuatan wanita diambil sebagai inti cerita perancangan. Kemudian referensi diambil dari berbagai macam sumber, baik itu visual seperti relief candi, arca, baju adat visualisasi dari perancangan lain, maupun verbal seperti catatan sejarah dan deskripsi dalam novel.

Berdasarkan hasil uji publik, respon menunjukkan gim berhasil menarik minat mengenal sejarah Singasari lebih lanjut. Hal ini menunjukkan kesadaran literasi sejarah dapat ditingkatkan melalui jenis-jenis media baru seperti gim yang dekat dengan generasi muda. Pengangkatan kisah sejarah dengan karya yang sudah terlebih dahulu *established* juga dapat memberikan narasi yang lebih menarik dibanding sekedar membaca teks biasa.

### Referensi

- Aisiah, A., Suhartono, S., & Sumarno, S. (2016). "The measurement model of historical awareness". *Research and Evaluation in Education*, 2(2), 108-121.
- Banindro, Baskoro Suryo, Asnar Zacky, & Rikhana Widya Ardilla. (2021). *Merancang Concept art "Arok Dedes" Adaptasi Novel Pramoedya Ananta Toer*. Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta. Buku Ajar.
- Gilbert, Lisa. (2019). "'Assassin's Creed reminds us that history is human experience': Students' senses of empathy while playing a narrative video game". *Theory & Research in Social Education*, 1-30.
- Irawan, Dika. (2017). "Begini Cara Mengenalkan Sejarah untuk Generasi Milenial", *Bisnis Style*. [Daring]. Tersedia: <https://lifestyle.bisnis.com/read/20171215/220/718774/begini-cara-mengenalkan-sejarah-untuk-generasi-milenial>. [Diakses: 21 Oktober 2022].
- Karnadi, Alif. (2021). "Pasar Gim di Indonesia Mencapai US\$1,92 Miliar pada 2021", *Data Indonesia*. [Daring]. Tersedia: <https://dataindonesia.id/digital/detail/pasar-gim-di-indonesia-mencapai-us192-miliar-pada-2021>. [Diakses: 9 September 2022].
- Kurniawan, Ramilury. (2017). "Antara Sejarah dan Sastra: Novel Sejarah Sebagai Bahan Ajar Pembelajaran Sejarah", *Sejarah dan Budaya: Jurnal Sejarah, Budaya, dan Pengajarannya*. Vol. 11, No. 1 (2017). 55-70.
- Octavia, P., & T. Kusumandyoko. (2021). "PERANCANGAN KOMIK SEJARAH KERAJAAN SINGHASARI UNTUK REMAJA USIA 15-19 TAHUN". *BARIK*, 2(1), 16-30.
- Prayogha, Adhe Pandhu Dwi & Mudafiq Riyan Pratama. (2020). "Implementasi Metode Luther untuk Pengembangan Media Pengembangan Tata Surya Berbasis *Virtual Reality*", *BIOS: Jurnal Teknologi Informasi dan Rekayasa Komputer*. Vol. 1, No. 1, Maret 2020. 1-14.