

## **Perancangan Visual Novel Berbasis Sejarah G30S Melalui Pendekatan *Multiple Choice* Untuk Remaja dan Dewasa Awal**

**Dani Achmad Zakaria<sup>1</sup>, R. Eka Rizkiantono<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup>*Desain Komunikasi Visual, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya*  
Email: <sup>1</sup>0851194000020@its.ac.id, <sup>2</sup>raditya@its.ac.id

### **Abstract**

*Controversies surrounding the 30th September Movement (G30S) in Indonesia have become sensitive issues, especially concerning the Indonesian Communist Party's (PKI) resurgence. Even after the Era Reformasi, fear and paranoia toward the PKI still exist in society and become politicization subject, which stems from the background of the Orde Baru regime, where the history of G30S were only presented in single version. This limits diverse perspectives and objective information, despite the existence of seven different theories behind G30S. Essentially, this issue arises because of the limited historical references available to the public. So, a media platform is needed that can present multiple perspectives on the G30S events in a coherent narrative. The chosen media for this project is a Visual Novel with multiple-choice approach. This media and method are selected because they provide readers to explore multiple possibility storyline, covering four different G30S theories. The research method used will involve qualitative data, including literature studies from books, notes, and historical documentation. This data will be corroborated through interviews with experts to confirm its accuracy. Once the data is gathered, the design process will be executed in several stages, analyzed it with experts, and resulting the prototype. The prototype will be tested with user testing sample and refined to reach the final design. This design aims to enhance the historical reference materials to the younger generation, specifically the G30S events, and provide an understanding that multiple historical possibilities can exist. As a result, people will be wiser in responding current phenomena.*

*Keyword: History of G30S, Visual Novel, Multiple Choice.*

### **Pendahuluan**

Indonesia pernah mengalami masa-masa kelam dalam sejarahnya, salah satunya adalah peristiwa G30S. G30S merupakan rangkaian panjang upaya kudeta yang dirancang oleh Partai Komunis Indonesia (PKI), dengan puncaknya adalah penculikan enam jenderal dan satu perwira Angkatan Darat Tentara Nasional Indonesia (TNI-AD). Peristiwa ini diyakini berawal dari melemahnya pemerintahan Indonesia yang ditandai dengan menurunnya kesehatan Presiden Republik Indonesia, Sukarno.

Terjadinya G30S sebagai bagian dari sejarah Indonesia menghasilkan tragedi yang berlarut-larut. Hingga saat ini, stigma buruk terhadap PKI masih ada, seperti yang diungkapkan dalam berita CNN yang mengutip hasil survei Media Survei Nasional oleh Rico Marbun. Hasil survei menunjukkan bahwa 46,6% responden Indonesia masih percaya akan kebangkitan PKI, sementara 45% tidak percaya, dan sisanya tidak tahu. Dari responden yang percaya akan kebangkitan PKI, 42,5% menyatakan bahwa hal ini terkait dengan hubungan dekat Indonesia dengan China, dan 17,7% responden mengaitkannya dengan penangkapan beberapa ulama. Sekitar 1,3% responden lainnya berpendapat bahwa

paham komunisme tidak akan pernah hilang (Makki, 2021).

Data tersebut didukung oleh fakta di lapangan bahwa setiap pemilu. Isu kebangkitan PKI dan ketakutan terhadap paham kiri tampaknya menjadi agenda rutin. Terlebih pada pilpres 2019, Joko Widodo dituding sebagai representatif neo-PKI, sementara Prabowo Subianto diduga ditunggangi oleh Hizbut Tahrir Indonesia (HTI) (Wicaksono, 2019). Dugaan kepada kedua calon tersebut didasari oleh rasa takut masyarakat terhadap paham kiri dan radikalisme. Kejadian lain yang mengidikasikan ketakutan masyarakat terhadap kebangkitan PKI terlihat dalam beberapa kebijakan pemerintah, seperti pembubaran HTI melalui perppu ormas no.2 tahun 2017 dan pembongkaran patung Soeharto di Kostrad pada tahun 2021 (Permana, 2021).

Sejarah memiliki kekuatan untuk mendidik dan membentuk pola pikir melalui cerita (Yamin, 1958). Namun, pada masa Orde Baru, cerita tentang G30S hanya menghadirkan satu versi yang mencitrakan PKI sebagai pihak kejam yang melakukan pengkhianatan terhadap 7 Jendral TNI-AD, padahal sudah ada 7 teori berbeda mengenai siapa dalang dibalik peristiwa tersebut. Penayangan film pengkhianatan G30S/PKI jug dianggap sebagai propaganda Orde Baru yang membenarkan penghakiman terhadap mereka yang diduga terafiliasi dengan PKI (Ardelia, 2020). Genosida, politisasi isu kebangkitan PKI, rasa ketakutan berlebih terhadap komunisme merupakan akibat dari propaganda ini.

Selain faktor politik, minimnya literasi masyarakat Indonesia sejalan dengan teori dari Walter J. Ong yang menyatakan bahwa masyarakat Asia Selatan dan Tenggara adalah masyarakat lisan yang lebih percaya rumor daripada bacaan. Persepsi beragam dari parasejarawan yang menimbulkan pro dan kontra terhadap cerita sejarah juga mempengaruhi rendahnya literasi sejarah masyarakat (Pribadi, 2020). Maka dari itu perlu suatu media yang dapat memfasilitasi semua pendapat sejarawan tanpa mengurangi kredibilitas teori satu sama lain. Media yang memenuhi kriteria tersebut adalah Visual Novel.

Visual Novel adalah salah satu media *storytelling* populer, berupa buku cerita naratif dilengkapi dengan gambar pendukung seperti ilustrasi dan foto. Visual Novel adalah bentuk penceritaan interaktif yang menggabungkan narasi, grafis visual, dan pilihan pemain, menciptakan pengalaman yang imersif. Dalam adaptasinya, Visual Novel menampilkan karakter, latar belakang, dialog berbasis teks, serta alur cerita dengan cabang yang berbeda. Pemain dapat memilih pada titik-titik penting dalam cerita, menghasilkan berbagai akhir cerita (Taylor, 2007).

Visual Novel memiliki banyak genre, mulai dari romantis, komedi, hingga *sci-fi*, fantasi, dan historikal. Sehingga, media ini dapat dinikmati oleh berbagai usia, termasuk remaja dan dewasa awal. Data dari survey Manga Gamer menunjukkan bahwa mayoritas audiens Visual Novel berusia 18-30 tahun, dengan sebagian besar berada dalam rentang usia 18-24 tahun (Gronnings, 2015). Kelebihan Visual Novel adalah kemampuannya menyajikan lebih dari satu alur cerita melalui sistem *multiple choice*. Hal ini relevan dengan kompleksitas peristiwa G30S yang terdiri dari banyak teori dan kejadian yang terjadi secara bersamaan. Penggunaan sistem *multiple choice* memudahkan pengguna

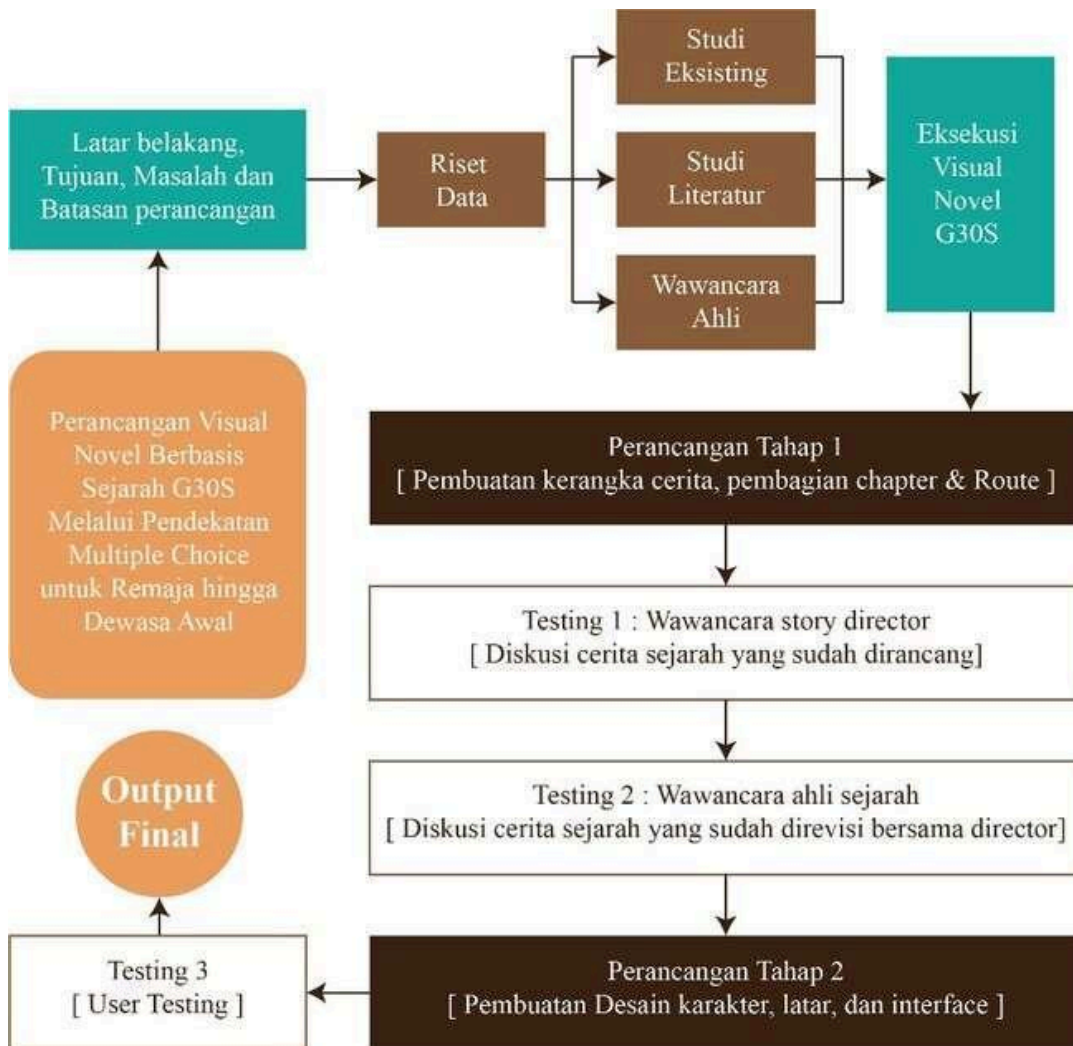
untuk menjelajahi berbagai kemungkinan sejarah yang ada.

Generasi muda menjadi target utama dalam perancangan Visual Novel G30S ini, karena relevan dengan demografi usia pengguna Visual Novel. Media ini juga berfungsi sebagai sarana hiburan bertema sejarah, yang saat ini masih belum tersedia di Indonesia. Harapan dari perancangan Visual Novel G30S ini adalah untuk membuka wawasan masyarakat, khususnya generasi muda, terhadap peristiwa G30S. Menggunakan media ini, masyarakat dapat belajar dari masa lalu dan mencegah tragedi serupa terjadi di masa depan. Dengan pemahaman yang lebih mendalam terhadap sejarah, generasi muda dapat lebih bijaksana dalam menghadapi tantangan masa kini dan masa depan. Maka, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana merancang Visual Novel yang mampu menceritakan secara linear lebih dari teori peristiwa G30S dalam satu media.

Batasan masalah dalam penelitian ini hanya membahas 4 teori utama peristiwa G30S yakni teori PKI, TNI- AD, Soeharto dan Soekarno. Tujuan perancangan visual novel ini antara lain mampu memuat 4 teori G30S, serta mengabadikan peristiwa tersebut dalam bentuk media digital sebagai alternatif baru pembelajaran sejarah. Sedangkan manfaat perancangan bagi akademisi adalah sebagai media pada kondisi politik Indonesia di masa lalu, serta membantu mereka berpikir multiperspektif, kritis, dan holistik dalam menanggapi fenomena di masa depan. Manfaat bagi institusi dan masyarakat adalah sebagai media pembelajaran untuk mengantisipasi kejadian serupa di masa depan, dokumentasi fakta sejarah sekaligus alternatif media hiburan baru.

### **Metode**

Berikut merupakan kerangka penelitian untuk mempermudah proses perancangan:



Gambar 1. Kerangka Penelitian  
(Sumber: *Zakaria, 2023*)

### **Studi Literatur**

Data dari studi literatur diambil dari sumber yang memuat konten tentang G30S, sumber tersebut berperan sebagai pedoman dalam penulisan cerita sejarah G30S. Selain buku resmi, sumber literatur lain didapatkan dari catatan sejarah, dokumen negara, jurnal ilmiah, dan media online sebagai pelengkap informasi.

### **Studi Eksisting**

Dilakukannya studi eksisting bertujuan untuk menganalisa konten referensi dan komparasi yang relevan dengan Visual Novel G30S. Studi eksisting berfokus mendapatkan prinsip-prinsip dalam perancangan output dengan mengidentifikasi susunan pola, motif, desain objek, warna, dan penyampaian cerita/ makna.

### **Wawancara Ahli**

Wawancara bersama ahli bersifat konsultasi dan konfirmasi, dimana perancang memberikan hasil progres pada setiap tahap untuk direview dan direvisi kembali sebelum menuju ke tahap selanjutnya, tujuan wawancara ini adalah untuk menjaga kualitas output perancangan sekaligus membuatnya tetap relevan pada sumber sejarah aslinya. Seminggu sebelum sesi wawancara dimulai, perancang mengirimkan progres output untuk direview terlebih dahulu, sehingga narasumber dapat memahami konteks saat wawancara berlangsung. Terdapat 3 wawancara dengan 3 ahli yang berbeda.

### **Perancangan Tahap 1 – *Finding***

Perancangan Tahap 1 dilaksanakan sebelum wawancara. Pada tahap ini, perancang masih mengeksplorasi gaya desain serta membuat sketsa umum terkait desain visual, sedangkan pada narasi masih di tahap kerangka cerita, dimana perancang masih menyusun poros utama cerita dari 4 teori G30S, lalu membaginya menjadi *route* yang dipisahkan oleh *multiple choice*, hasil dari Perancangan Tahap 1 adalah draft naskah yang siap diimplementasikan menjadi Visual Novel.

### **Perancangan Tahap 2 – *Designing assets***

Tahap ini merupakan eksekusi desain, dimana progres yang telah direvisi pasca wawancara sudah menjadi aset siap pakai. Eksekusi desain ini meliputi desain karakter tokoh, desain identitas visual, ilustrasi scene, ilustrasi latar belakang, desain *interface*, parafrasa naskah. Aset tersebut dikembangkan, dan diatur pada kerangka Visual Novel yang dirancang pada perangkat lunak Adobe XD. Tahap ini menghasilkan *prototype* output yang siap untuk diujikan kepada target audiens.

### **User Testing**

*Prototype* diujikan kepada 20 *sample* yang memenuhi kriteria sebagai target audiens. Sample diberikan waktu satu minggu untuk menggunakan *prototype*, setelah itu masing-masing dari *sample* diberi kuesioner untuk menjawab pengembangan apa saja yang diperlukan untuk membuat *prototype* menjadi lebih baik.

### **Finishing**

Hasil dari *user testing* dievaluasi kembali dan menjadi perbaikan pada output utama, dari sana perancangan dapat disempurnakan sehingga siap untuk dipublikasikan.

### **Pembahasan**

Luaran perancangan ini berupa aplikasi *interactive storybook* untuk *PC* dan *Mobile*. Pada desain finalnya terdapat konten yang berisi 4 teori G30S, yang antara lain teori PKI, teori TNI, teori Soeharto dan teori Soekarno, masing masing teori terdapat lebih dari satu *Route*, sehingga pembaca dapat masuk dari satu teori ke teori yang lainnya pada beberapa fase. Untuk membuat konten semakin baik, terdapat ilustrasi visual yang mendukung deskripsi dari narasi ceritanya, masing masing ilustrasi memiliki gambar latar belakang tempat, dan karakter yang sedang berada dalam situasi cerita tersebut. Selain itu untuk menambah pengalaman positif dalam menggunakan luaran ini, terdapat beberapa tombol navigasi dan fitur membaca lainnya, sehingga desain *interface* pada aplikasi juga merupakan salah satu luarannya.

#### **1. Konsep Komunikasi.**

Sesungguhnya Sejarah tidak dapat dipahami secara harfiah melalui satu sudut pandang cerita, karena melibatkan banyak tokoh dan situasi yang berkontribusi dalam pembentukannya. Oleh karena itu, cerita sejarah yang adil harus menggambarkan berbagai sisi, terutama pada peristiwa G30S yang memiliki lebih dari satu teori mendasarinya. Visual Novel dipilih sebagai media menceritakan teori PKI, TNI, Soeharto, dan Soekarno bersamaan berdasarkan keutuhan konten, dimana setiap teori disatukan menjadi satu kesatuan yang berkesinambungan, menunjukkan bahwa sejarah tidak dapat dipahami dari satu sudut pandang saja. Metode *multiple choice* digunakan untuk menggabungkan keempat cerita menjadi satu alur yang dapat dipilih.

#### **2. Konsep Visual**

Pada konten bertema sejarah, konten harus membuat audiens percaya bahwa setting yang dibangun benar benar terjadi dan mendekati kejadian akurat melalui gaya artistik yang secara spesifik sesuai dengan cerita sejarah yang dibahas, sehingga mampu menjaga keseimbangan antara realisme dan seni visualnya. Mempertimbangkan hal tersebut, Visual Novel G30S berfokus pada gaya ornamental dan simbol simbol sejarah.

### **Proses Perancangan**

#### **Identitas Visual Produk**

Visual Novel G30S memiliki Main title yang diberi nama 1965-G30S: Sang Citraleka, logo terdiri dari angka 1965 yang merujuk ke tahun dimana peristiwa G30S terjadi dan kata G30S yang merupakan singkatan dari “Gerakan 30 September” yang mana sebutan itu adalah nama populer dari peristiwa penculikan 7 jenderal TNI-AD. Sedangkan sebagai

Judul utamanya adalah Sang Citraleka, dalam kombinasi diksinya Sang Citraleka merujuk ke sebuah subyek, yakni si Citraleka ini. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Citraleka sendiri memiliki definisi “Seorang pejabat yang menulis prasasti.” Keputusan pemilihan kata ini berasal dari jenis kontennya perancangan yakni cerita sejarah, dimana sejarah sifatnya tertulis dan siapapun yang terlibat dapat menjadi penulisnya, judul ini relevan dengan peristiwa G30S yang memiliki indikasi lebih dari satu orang yang medalangnya.



Gambar 2. Alternatif typeface pada judul  
(Sumber: Zakaria, 2023)

Sebelum merancang *main title*, diperlukan percobaan pada beberapa alternatif *typeface*. *Typeface* yang terpilih harus bisa menjadi penanda dan identitas serta menjadi bentuk simbolik utama dari karya yang diimplementasikan pada media media yang memuat muatan konten tersebut, hal ini didasari oleh penggunaan *Main title* yang memiliki persamaan fungsi dengan logo bagi sebuah karya cerita visual.



Gambar 3 . *Main title* Visual Novel G30S  
(Sumber: Zakaria, 2023)

Berdasarkan pertimbangan tersebut, *main title* ini menggunakan *font* Optimus Princeps Semi Bold. *Typeface* ini merupakan jenis serif yang mewakili kesan klasik namun tetap elegan dengan bentuk garis yang dinamis. *Typeface* ini dieksekusi secara eksperimental untuk menghasilkan kesan yang kuat, dramatis dan kolosal. Hasil tersebut dapat dilihat pada Gambar 3. Pada gambar tersebut dapat nampak sebuah pusaran yang menyerupai ledakan pada bagian tengah teks, penggambaran tersebut merupakan analogi peristiwa G30S yang merupakan ledakan kejadian beruntun dalam rentang waktu yang relatif singkat, susunan melingkar merupakan penggambaran efek dari peristiwa G30S yang menyeret banyak pihak berkepentingan di dalamnya.

Elemen visual lainnya adalah Tipografi, Tipografi digunakan untuk main title, teks interface dan teks narasi konten. Pada Main title perancang menggunakan dasar font Optimus Princeps Semi Bold, sedangkan pada teks navigasi *interface* produk perancang menggunakan font Cocogoose, Tujuan utama digunakannya kedua jenis font ini, sebagai main title serta teks navigasi adalah legibilitasnya yang tinggi.

### **Draft Naskah**

Sesuai dengan alur perancangan, setelah mengumpulkan data dari studi literatur serta studi eksisting konten komparasi dan referensi, perancang mulai membuat alur *route* dari keempat teori G30S. Keempat teori yang diceritakan masing masing dibuat *route* utama dan alternatifnya, hasil dari proses ini adalah naskah *draft* 1.

### **Analisis Karakter Tokoh**

Setelah naskah telah selesai dibuat, proses selanjutnya yang dilakukan dalam perancangan adalah menganalisa tokoh yang berperan dalam Visual Novel G30S, karakter utama ini adalah tokoh sejarah yang benar benar pernah hidup di masa lalu, sehingga diperlukan analisis mendalam untuk menjaga relevansi karakter cerita dengan figur aslinya. Karakter utama ini adalah tokoh yang muncul pada setiap *route*, sehingga memegang peranan kunci dalam cerita, sedangkan tokoh lain yang muncul hanya dalam beberapa scene dikategorikan sebagai karakter pendukung, data mengenai para tokoh ini didapat melalui studi literatur dan data skunder mengenai biodata mereka. Ciri fisik, usia, jabatan, watak dan hubungan antar tokoh pada tabel analisis ditulis berdasarkan *timeline* pada saat peristiwa G30S terjadi, yakni sekitar tahun 1965.

### **Storyboard**

Selain narasi, ilustrasi pada *scene* adalah konten utama pada perancangan ini, sehingga setiap scene harus melalui perencanaan yang matang serta memiliki bobot dalam cerita dan tidak hanya berperan untuk memperpanjang durasi konten. Maka dari itu, dibuatlah *storyboard* dari ilustrasi cerita, storyboard digunakan sebagai potakan visual yang mana hasil akhirnya menyesuaikan konsep visual.

*Storyboard* ilustrasi berupa sketsa kasar hitam putih supaya mudah untuk direvisi, karena pada tahap ini sketsa storyboard dikonsultasikan kepada narasumber sebelum dieksekusi untuk dipastikan kembali apakah ilustrasi sudah cukup representatif, dan layak untuk dieksekusi lebih lanjut, pada tahap konsultasi ini terdapat pengurangan dan penambahan sketsa storyboard baru di luar naskah yang ditulis sebelumnya, sehingga terdapat beberapa perbedaan minor antara naskah dengan sketsa storyboard ilustrasi.






Gambar 5. *Sample storyboard*  
(Sumber: Zakaria, 2023)

Selain narasi, pada Visual Novel G30S, terdapat beberapa *scene* dialog antara beberapa karakter yang berkomunikasi satu sama lain dalam satu *frame* yang sama. Pada scene ini para karakter yang berdialog ditampilkan setengah badan secara statis berjejer satu sama lain. Setiap karakter yang berperan pada scene ini memiliki lebih dari satu ekspresi raut muka, pose serta pakaian, karena selain untuk menyesuaikan latar waktu, tempat dan situasi dari scene, hal ini dilakukan supaya membuat konten tidak terkesan *dragging* dan repetitif, karena narasi dari dialog percakapan cukup panjang dan berat, maka diperlukan penekanan terutama ekspresi serta pose untuk memperkuat setiap isi dari percakapan.



Gambar 5. *Sample storyboard* karakter  
(Sumber: Zakaria, 2023)

Setelah *storyboard* ilustrasi dan karakter selesai dibuat, maka langkah terakhir pada *storyboard* adalah menyatukannya dengan narasi untuk memudahkan pengaturan setiap chapternya, pada bagian ini perancang memperhatikan kembali kesesuaian antara narasi dan ilustrasinya, karena kedua hal ini harus berkesinambungan dan sesuai secara efektif, sehingga tidak ada pemborosan gambar dan kalimat pada setiap bagian ceritanya. Pada tahap ini, Visual Novel sudah mampu untuk dipasangkan ke *wireframe* dan dibuat *prototype*-nya untuk dijalankan sesuai sistem yang direncanakan.

Route : PKI	Chapter : 2-9	Route : PKI	Chapter : 2-10	Route : PKI	Chapter : 2-6
<p>Pada masa krisis kesatuan negara ini, muncul berita bahwa Presiden Soekarno sedang sakit keras. Presiden Soekarno diduga mengidap komplikasi.</p> <p>Jatuhnya kesehatan Presiden Soekarno ini berpotensi membuatnya meninggal. Sekalipun ia sembuh, Presiden Soekarno tidak akan dapat pulih seperti sebelumnya.</p> <p>Berita ini membuat pihak-pihak yang sedang mengincar fase rentannya pemerintahan Indonesia untuk memulai operasinya.</p>	<p>Berita akan meninggalnya Soekarno menimbulkan kekhawatiran pada badan PKI. Pasalnya selama ini Presiden Soekarno selalu melindungi PKI, dan apabila Jendral Ahmad Yani dan A.H Nasution yang menjadi presiden selanjutnya, maka jalankan medukung PKI seperti Soekarno, mereka pasti akan menghancurkan komunisme sampai ke akar akarnya.</p> <p>Maka dari itu, mereka perlu untuk segera mengambil alih pemerintahan sebelum salah satu dari kedua jendral itu naik menjadi presiden.</p>	<p>Mao : "Usulan tersebut relevan, mengingat Indonesia yang sudah berkonfrontasi dengan Malaysia selaku negara persemakmuran Inggris serta keluar dari PBB terancam akan agresi dari negara Neokolonialis lainnya, mempersenjatai rakyat sipil benarkan sebagai bentuk tindakan difensif."</p> <p>Aidit : "Namun, kebijakan untuk mempersenjatai rakyat sipil tersebut akan sulit direstusikan selama Yani dan Nasution masih menjabat."</p> <p>Enlai : "Ada banyak cara untuk menyingkirkan mereka, kami hanya dapat memberikan bantuan suplai senjata api untuk menjamin keberhasilan kadeta kalian."</p>			

Gambar 6. *Sample storyboard final*  
(Sumber: Zakaria, 2023)

### Desain Karakter Tokoh

Berkaca kepada konten dengan tema sejarah yang memiliki tuntutan akurasi visualisasi, keaslian estetika, pembangunan dunia yang imersif, maka gaya gambar yang dipilih adalah kartunis semi-realistik. Gaya gambar kartunis semi-realistik juga dipilih karena mampu memberikan penekanan pada pose dan raut wajah dari karakter yang digambarkan karena dramatisasi tersebut memberikan dampak yang berbeda terhadap karakterisasi tokoh sejarah yang dibahas.

Pada Gambar 6, penggambaran tokoh secara mutlak menggunakan referensi, referensi ini di dapatkan dari dokumentasi foto, video dan deskripsi catatan sejarah yang memuat tokoh tokoh tersebut, tujuan dipakainya referensi foto untuk mempertahankan kesesuaian penampilan dengan tokoh aslinya. Selanjutnya dari ciri tokoh yang didapat, Perancang menerapkan teknik simplisasi pada foto referensi, pada proses simplisasi Perancang menyederhanakan ciri struktur wajah, anatomi dan fashion dari sang tokoh, proses ini dilakukan untuk mengadaptasi penampilan sang tokoh menjadi karakter pada output, pada tahap ini perancang melakukan eksekusi desain karakter sesuai hasil analisa. Desain inilah yang selanjutnya dikonsultasikan kepada *content creator* di wawancara 1, sehingga menghasilkan desain akhir.



Gambar 7. Tahap Perancangan Desain Karakter  
(Sumber: Zakaria, 2023)

Langkah terakhir adalah tahap stilasi, lalu pada tahap stilasi tokoh diberikan suatu ciri khas yang pakem, dimana membuat audiens dengan mudah mengidentifikasi satu karakter dengan karakter yang lain. Tahap stilasi yang merupakan desain akhir, merupakan hasil dari wawancara bersama content creator sebagai konsultan standarisasi kualitas desain karakter, serta ahli sejarah yang memastikan apakah karakter tersebut cukup representatif dengan tokoh yang dibawa.

#### *Sample desain prototype*

Halaman pertama pada Visual Novel G30S adalah halaman main menu, dimana terdapat dua tombol kontrol, yakni Start untuk memulai cerita, dan tombol gallery untuk memungkinkan pengguna melihat koleksi ilustrasi scene, latar belakang dan desain karakter pada cerita.



Gambar 8. Main menu Visual Novel G30S  
(Sumber: Zakaria, 2023)

Apabila pengguna memilih untuk Start, maka Visual Novel G30S menampilkan halaman tutorial sebagai panduan kontrol pada saat menjalankan cerita, halaman ini memungkinkan pengguna untuk melihat halaman sebelum dan selanjutnya pada tutorial, pengguna juga dapat melewati halaman tutorial dengan menekan tombol skip.



Gambar 9. Halaman Tutorial Visual Novel G30S  
(Sumber: Zakaria, 2023)

Desain akhir dari *prototype* masih sesuai dengan desain *wireframe* yang dirancang sebelumnya, semua *control panel* berada di lokasi yang sesuai. Beberapa perbedaan adalah penambahan tombol *Save* untuk menyimpan kemajuan cerita dan tombol *load* untuk memuat beberapa *savepoints* yang sudah disimpan sebelumnya, termasuk penambahan potret wajah karakter pada nama karakter yang berdialog.



Gambar 10. Halaman Scene Visual Novel G30S  
(Sumber: Zakaria, 2023)

## Desain Ilustrasi

### *Documentary*



Gambar 11. *Sample Documentary Scene*  
(Sumber: Zakaria, 2023)

*Documentary Scene* adalah salah satu jenis scene yang muncul pada Visual Novel G30S, scene ini menunjukkan kejadian nyata dengan bukti konkrit yang diadaptasi dan diimajinasikan kembali dalam bentuk ilustrasi pada Visual Novel G30S, scene ini bertujuan untuk membuat cerita tetap dalam poros sejarahnya, karena pada beberapa detail kecil kejadian pada cerita dapat membuat keseluruhan konten menjadi keluar dari peristiwa asli yang terjadi. Selain alasan tersebut, scene ini dapat dibuktikan terjadi secara nyata diluar kebenaran satu dari tujuh teori yang ada, sehingga menjadi tidak relevan lagi apabila diimajinasikan kembali dengan ilustrasi yang tidak akurat dari dokumentasinya.

### *Profile*



Gambar 12. *Sample Profile Scene*  
(Sumber: Zakaria, 2023)

Pada Visual Novel G30S, terdapat juga Profile yang lebih berfokus mengenalkan suatu tokoh melalui tindakannya. *Profile Scene* ini berisi satu atau lebih dari satu karakter. Tujuan utama dari dibuatnya *profile scene* adalah untuk membuat audien lebih mengenal motif, latar belakang, watak, kontribusi dan tujuan dari sang tokoh dalam cerita, maka dari itu profile scene dijadikan sebuah set up dari peran besar sang tokoh yang mempengaruhi

cerita pada pertengahan hingga akhir, sehingga segala hal yang terjadi sudah dipersiapkan dari awal dan tidak terkesan tiba tiba terjadi. Dari Profile ini juga, merupakan kesempatan untuk membangun karakterisasi dari sang tokoh supaya audiens dapat mengenal lebih dalam dan berempati kepada sang tokoh.

### *Metaphor*



Gambar 13. *Sample Metaphor Scene*  
(Sumber: Zakaria, 2023)

Beberapa kejadian pada peristiwa G30S cenderung rumit dan terlalu luas baik secara waktu maupun tempat untuk diilustrasikan, pada situasi ini terdapat solusi untuk membuat penggambaran lain dari peristiwa yang dimaksud, yakni dengan menggunakan pendekatan metafora dan simbolik yang disebut *Metaphor*. Salah satu adaptasi dari *Methapor* dapat dilihat pada gambar 11. Pada ilustrasi tersebut perancang ingin menjelaskan kejadian dimana terdapat posisi yang sulit bagi Indonesia saat dikucilkan dunia dan PBB akibat dari konfrontasinya dengan Malaysia, yang mana kejadian tersebut begitu kompleks latar belakangnya, sehingga perancang memutuskan untuk membuat penggambaran burung Garuda sebagai penggambaran Indonesia dan Harimau Malaya sebagai penggambaran Malaysia yang bertikai dan ditengahi oleh PBB.

### *Dramatic*

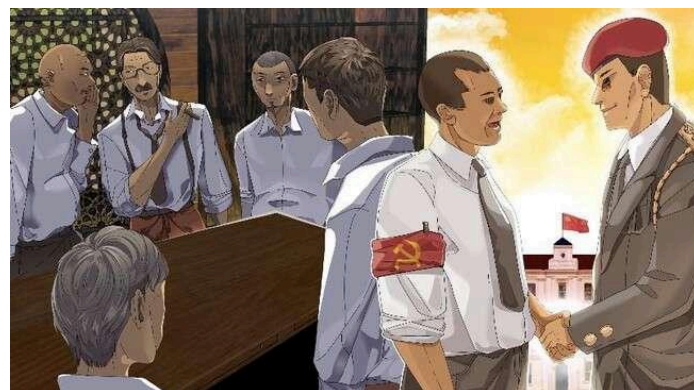
Pada Visual Novel G30S, terdapat beberapa kejadian kecil yang terakumulasi berdampak pada kejadian yang lebih besar, butterfly effect ini dapat terasa menjadi lebih penting apabila didramatisasi. Dramatic Scene mampu memberi penekanan emosional terhadap beberapa situasi dalam cerita tanpa mengubah sejarah yang berjalan, sebagai contoh gambar 54 Yang mengilustrasikan D.N Aidit digambarkan memiliki raut wajah licik dan mengintimidasi secara close up, hal ini menekankan karakter D.N Aidit yang menjadi inisiator pemberontakan PKI. Raut wajah dari D.N Aidit yang diilustrasikan tidak dapat dibuktikan benar terjadi, namun fakta bahwa ada teori yang menyebutkan bahwa dia adalah inisiator dan hal tersebut masih relevan dengan cerita sejarah yang terjadi, maka dramatisasi pada scene ini masih aman. Selain itu, *Dramatic* juga mampu mendukung pengembangan karakterisasi tokoh yang didramatisir, sehingga audien secara tidak langsung diingatkan watak dari masing masing tokoh yang terlibat



Gambar 14. *Sample Dramatic Scene*  
(Sumber: Zakaria, 2023)

### *Continuity*

*Continuity* merupakan *scene* yang berfokus merangkum beberapa peristiwa yang saling berkelanjutan melalui periode dan sebab akibat yang saling berkaitan. Apabila peristiwa terlalu luas dan kompleks, maka perancang mengadaptasinya menjadi *Metaphor*. Namun ketika peristiwa tersebut masih dapat dikaitkan benang merahnya dan mampu dirangkum menjadi satu frame, maka perancang menjadikannya sebagai *Continuity Scene*.



Gambar 15. *Sample Continuity Scene*  
(Sumber: Zakaria, 2023)

### **Kesimpulan**

Pada perancangan Visual Novel G30S ini, generasi muda menjadi target utama karena relevan dengan demografi usia pengguna Visual Novel. Media ini juga berfungsi sebagai sarana hiburan bertema sejarah, yang saat ini masih belum tersedia di Indonesia. Harapan dari perancangan Visual Novel G30S ini adalah untuk membuka wawasan masyarakat, khususnya generasi muda, terhadap peristiwa G30S. Luaran perancangan ini berupa aplikasi *interactive storybook* untuk *PC* dan *Mobile*. Pada desain akhirnya terdapat konten yang berisi 4 teroi G30S, yang antara lain teori PKI, teori TNI, teori Soeharto dan teori Soekarno, masing masing teori terdapat lebih dari satu *Route*, sehingga pembaca dapat masuk dari satu teori ke teori yang lainnya pada beberapa fase.

Sejarah tidak dapat dipahami secara harfiah melalui satu sudut pandang cerita, karena melibatkan banyak tokoh dan situasi yang berkontribusi dalam pembentukannya. Oleh karena itu, cerita sejarah yang adil harus menggambarkan berbagai sisi, terutama pada peristiwa G30S yang memiliki lebih dari satu teori mendasarinya. Gaya gambar kartunis semi-realistis juga dipilih karena mampu memberikan penekanan pada pose dan raut wajah dari karakter yang digambarkan karena dramatisasi tersebut memberikan dampak yang berbeda terhadap karakterisasi tokoh sejarah yang dibahas.

Pada Visual Novel G30S, terdapat beberapa kejadian kecil yang terakumulasi berdampak pada kejadian yang lebih besar, butterfly effect ini dapat terasa menjadi lebih penting apabila didramatisasi. Dramatic Scene mampu memberi penekanan emosional terhadap beberapa situasi dalam cerita tanpa mengubah sejarah yang berjalan.

### **Ucapan Terima Kasih**

Dengan penuh kerendahan hati, pada kesempatan ini secara khusus perancang mengucapkan terima kasih kepada Allah Swt yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya. Kedua Orangtua dan keluarga yang memberikan dukungan baik secara materi maupun immateril. Bapak R. Eka Rizkiantono, S.Sn., M.Ds., selaku dosen pembimbing saya. 20 sample *User Testing* yang merupakan target audiens. Teman-teman yang dengan tulus membantu menyelesaikan Tugas Akhir: Dayyan, Mateen, Rakha, Zenia, Rey, Atik, Ivana, Biba, Salman dan anggota Laut Menari Studio. Serta Johann Sebastian Bach yang dengan karyanya mampu mendekorasi waktu saya menjadi lebih indah.

### **Pustaka**

- Ardelia, A. (2020). *G30S: PKI, Komunisme, dan Rekayasa Sejarah Orde Baru..* Diakses pada tanggal 18 Juli, 2023 dari <https://geotimes.id/opini/g30s-pki-komunisme-dan-rekayasa-sejarah-orde-baru/>
- Gronnings, D. (2015). *The Results of Manga Gamer's Visual Novel Licensing Survey.* Diakses pada tanggal 10 Juli, 2023 dari <https://nichegamer.com/the-results-of-manga-gamers-visual-novel-licensing-survey/>
- Indonesiasatu.co. (2016). *Minimnya Literasi Sejarah, Lemahkan Pemaknaan Toleransi.* Diakses pada tanggal 18 Juli, 2023 dari <https://indonesiasatu.co/detail/minimnya-literasi-sejarah--lemahkan-pemaknaan-toleransi>
- Makki, S. (2021). *Survei: 46,6 Persen Warga Percaya PKI Bangkit di RI.* Diakses pada tanggal 11 Nopember, 2022 dari <https://www.cnnindonesia.com/nasional/20210930120301-20-701458/survei-466-persen-warga-percaya-pki-bangkit-di-ri>
- Newsroom, N. (2021). Balada Jenderal Gatot dan Isu Kebangkitan PKI yang Muncul Tiap Akhir September.



- Permana, R. H. (2021). *Deretan Kejadian yang Diklaim Jadi Isu Kebangkitan PKI*. Diakses pada tanggal 11 Nopember, 2022 dari <https://news.detik.com/berita/d-5746555/deretan-kejadian-yang-diklaim-jadi-isu-kebangkitan-pki>
- Pour, J. (2010). *Gerakan 10 September : Pelaku, Pahlawan dan Petualang*. Jakarta: Penerbit Buku Kompas.
- Pribadi, S. E. (2020). *Pentingnya Meliterasikan Sejarah di Antara Minimnya Minat dan Pemerhati Sejarah*. Diakses pada tanggal 18 Juli 18, 2023 dari <https://www.kompasiana.com/sigit19781986/5e32e758097f3662d52aca43/pentingnya-meliterasikan-sejarah-di-antara-minimnya-minat-dan-pemerhati-sejarah>
- Rahmat, D. (2021). *Isu Kebangkitan PKI, "Agenda Rutin" Politik Indonesia*. Diakses pada tanggal 18 Juli, 2023 dari <https://d3kepolisian-unla.ac.id/2021/09/29/isu-kebangkitan-pki-agenda-rutin-politik-indonesia/>
- Taylor, E. (2007). Dating-simulation games: leisure and gaming of Japanese youth culture. *Southeast Review of Asian Studies*, 29, 129.
- Wibowo, S. E. (2015). *YPKP 65 Klaim 3 Juta Lebih Korban Tewas lantaran Dituduh PKI*. Diakses pada tanggal 2 Nopember, 2022 dari <https://www.cnnindonesia.com/nasional/20150930054754-20-81729/ypkp-65-klaim-3-juta-lebih-korban-tewas-lantaran-dituduh-pki>
- Wicaksono, A. (2019). *Debat Capres di Antara Hantu Komunisme dan Bayang Radikalisme*. Diakses pada tanggal 18 Juli 18, 2023 dari <https://www.cnnindonesia.com/nasional/20190328171928-32-381559/debat-capres-di-antara-hantu-komunisme-dan-bayang-radikalisme>
- Yamin, M. (1958). Bandung: Djurusan Sedjarah . *Seri Kuliah Sejarah*.