

Perancangan Desain Karakter Dalam Game Entangled Untuk Usia 19-25 Tahun

Diah Permatasari¹, Aninditya Daniar², Alfian Candra Ayuswantana³

¹Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitek dan Desain, Univeristas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur

Jl. Raya Rungkut Madya no.1 Gunung Anyar, Surabaya 60294, Kontak Telepon +62 (031) 870 6369
e-mail: diahp0000@gmail.com

² Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitek dan Desain, Univeristas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur

Jl. Raya Rungkut Madya no.1 Gunung Anyar, Surabaya 60294, Kontak Telepon +62 (031) 870 6369
aninditya.daniar.dkv@upnjatim.ac.id

³ Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitek dan Desain, Univeristas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur

Jl. Raya Rungkut Madya no.1 Gunung Anyar, Surabaya 60294, Kontak Telepon +62 (031) 870 6369
alfianayuswantana.dkv@upnjatim.ac.id

ARTICLE INFO

Article history:

Received March 2026

Revised April 2026

Accepted June 2026

Available online July 2026

ABSTRACT

The Entangled game is designed as an interactive medium to convey the problem of ghost nets to the 19–25 age group through a visual novel format that relies on narrative and visuals as a means of communication. This medium is presented to highlight the problem of ghost nets which are a serious threat to marine ecosystems because they destroy habitats, endanger marine biota, and impact the social and economic aspects of coastal communities, but are still poorly understood by the younger generation due to the limited availability of engaging and communicative educational media. In designing this game, character design plays a key supporting element that helps convey conservation messages emotionally and narratively through character representation, dialogue, and relationships between characters in the storyline. The method used is a mixed method with data collection through interviews, literature studies, and questionnaires, which are then developed using the Game Development Life Cycle (GDLC) approach to ensure the game design process runs systematically.

Keywords: Educational Game, Visual Novel; Ghost Nets, Character Design, Environment

1. Pendahuluan

Perkembangan game sebagai media komunikasi mengalami pergeseran signifikan dalam satu dekade terakhir. Game yang awalnya dipandang semata sebagai hiburan kini berkembang menjadi media interaktif yang mampu menyampaikan pesan kompleks secara efektif. Aria Cahya Diva wt.al (2025) mendefinisikan game sebagai sistem dengan aturan, tujuan, dan hasil terukur[1], sementara McGonigal dalam aisyah A (2025) menekankan unsur tujuan, aturan, sistem umpan balik, dan partisipasi sukarela[2]. Definisi ini menunjukkan bahwa game memiliki potensi sebagai media

komunikasi yang menggabungkan narasi, struktur, dan keterlibatan aktif pemain dalam konteks tujuan tertentu, termasuk edukasi.

Di Indonesia, pengguna game didominasi oleh kelompok usia muda yang terbiasa dengan media digital. Survei Decision Lab dalam daniar A(2020) menunjukkan bahwa pemain game mobile terbesar berasal dari rentang usia 16–24 dan 25–34 tahun, masing-masing sebesar 27%. Kondisi ini membuka peluang bagi pengembangan media edukatif berbasis game[3]. Penelitian tentang *Game-Based Learning* juga menunjukkan bahwa pendekatan ini mampu meningkatkan keterlibatan, pemahaman, dan kompetensi audiens melalui pengalaman belajar yang interaktif dan bermakna [4]

Salah satu genre game yang relevan untuk penyampaian isu kompleks adalah visual novel. Visual novel menggabungkan teks, ilustrasi, audio visual, serta pilihan interaktif yang memungkinkan pemain memengaruhi alur cerita [5]. Genre ini unggul dalam membangun keterlibatan emosional dan kognitif karena pemain merasakan konsekuensi dari setiap keputusan. Penelitian terbaru menunjukkan bahwa visual novel edukatif efektif meningkatkan pemahaman dan keterlibatan emosional pemain terhadap isu lingkungan, dengan peningkatan skor pemahaman hingga 80% pada studi perubahan iklim [6]. Temuan serupa juga terlihat pada visual novel bertema budaya lokal yang mencatat peningkatan pemahaman sebesar 79,3%.

Edukasi sendiri merupakan proses sadar dan terencana yang berakar pada pengalaman peserta didik [4]. Dalam konteks isu lingkungan, edukasi menjadi krusial karena rendahnya literasi ekologis dapat menghambat perilaku pro-lingkungan. Data kuesioner menunjukkan hanya 16% responden yang memahami isu jaring hantu secara jelas. Padahal, penelitian menunjukkan bahwa literasi lingkungan berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumsi dan tindakan berkelanjutan[7].

Jaring hantu atau *Abandoned, Lost, or Discarded Fishing Gear* (ALDFG) merupakan ancaman serius bagi ekosistem laut karena terus menjebak biota secara pasif dan merusak habitat. Selain berdampak ekologis, jaring hantu juga menimbulkan kerugian sosial-ekonomi bagi nelayan, sebagaimana ditunjukkan oleh berbagai studi di Indonesia dan data global yang memperkirakan 640.000 ton alat tangkap terlantar masuk ke laut setiap tahun. Kondisi ini menegaskan bahwa jaring hantu bukan isu abstrak, melainkan masalah nyata yang membutuhkan peningkatan kesadaran publik.

Kelompok usia 19–25 tahun, yang termasuk generasi Z, merupakan target strategis karena tingginya penetrasi internet dan karakter mereka sebagai digital natives. Data APJII menunjukkan bahwa Gen Z menyumbang 34,4% pengguna internet di Indonesia. Pada fase emerging adulthood, individu berada dalam tahap eksplorasi nilai dan pembentukan sikap jangka panjang, sehingga edukasi lingkungan memiliki peluang besar untuk terinternalisasi. Berdasarkan hal tersebut, pengembangan game visual novel edukatif dipandang relevan sebagai media kampanye konservasi laut. Media ini mampu menyampaikan isu jaring hantu secara naratif, emosional, dan interaktif, sekaligus mendorong keterlibatan aktif audiens muda. Tujuan perancangan ini adalah menciptakan media yang tidak hanya menginformasikan, tetapi juga membangun empati, kesadaran, dan motivasi audiens untuk berperilaku pro-lingkungan serta berpartisipasi dalam upaya pelestarian laut.

Desain karakter, dalam game visual novel berperan sebagai elemen utama yang menghubungkan narasi, emosi, dan keterlibatan pemain dalam alur cerita. Karakter tidak hanya berfungsi sebagai representasi visual, tetapi juga sebagai subjek naratif yang membawa konflik, nilai, dan makna isu melalui interaksi serta pilihan yang dihadapi pemain. Tingkat stilisasi visual pada karakter memungkinkan audiens melakukan identifikasi diri secara lebih kuat, sehingga pesan yang disampaikan dapat diterima secara personal dan reflektif (McCloud, 1993). Desain karakter yang

efektif juga mampu mengomunikasikan kepribadian, motivasi, dan peran karakter melalui aspek visual, ekspresi, serta pola interaksi di dalam game tanpa bergantung sepenuhnya pada dialog tekstual (Isbister, 2006). Dalam konteks game naratif, keterlibatan pemain terhadap karakter terbentuk melalui hubungan antara pilihan, konsekuensi, dan pengalaman emosional yang dihasilkan selama permainan, sehingga karakter menjadi media penting dalam penyampaian pesan edukatif dan nilai sosial (Ryan, 2001).

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan metode campuran (mixed method), kombinasi dari metode kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan kualitatif digunakan untuk menggali fenomena secara mendalam melalui wawancara dengan narasumber konservasi laut dan *game designer*, serta studi literatur guna memahami konteks, dampak, dan kebutuhan edukasi terkait isu jaring hantu. Sementara itu, pendekatan kuantitatif diterapkan melalui penyebaran kuesioner kepada responden untuk mengukur tingkat pengetahuan, minat, dan persepsi terhadap media edukasi berbasis game. Menurut Sugiyono (2020), metode campuran memungkinkan pengumpulan data yang lebih lengkap, valid, dan saling melengkapi antara data numerik dan data deskriptif.[8]

3. Hasil Dan Pembahasan

3.1 Konsep Visual

Konsep visual merupakan gagasan utama yang menjadi dasar dalam perancangan desain karakter, mencakup penentuan gaya ilustrasi, suasana, palet warna, proporsi bentuk, ekspresi, serta elemen visual lain yang berfungsi untuk merepresentasikan kepribadian dan peran karakter dalam narasi. Konsep visual berperan penting dalam membangun identitas karakter sekaligus menciptakan keterikatan emosional antara pemain dan karakter melalui konsistensi tampilan visual. Pemilihan gaya gambar dalam perancangan desain karakter ini ditetapkan dengan mengacu pada studi komparator visual novel *Stillwater*, khususnya pada pendekatan ilustrasi yang menekankan kesederhanaan bentuk, penggunaan warna yang mendukung suasana emosional, serta ekspresi karakter yang kuat.



Gambar 3.1. Gaya Ilustrasi Game Visual Novel Stillwater

[Sumber: <https://pin.it/5AOe68RxH>]

Warna menjadi salah satu aspek penting dalam perancangan desain karakter karena berperan dalam membangun suasana, identitas visual, serta respons emosional audiens. Berdasarkan hasil kuesioner terhadap 96 responden, sebanyak 42,7% responden memilih palet warna natural sebagai preferensi utama dalam tampilan visual karakter. Pemilihan palet warna natural dalam desain karakter game *Entangled* digunakan untuk memperkuat konteks lingkungan laut dan pesisir yang menjadi latar cerita, sekaligus mendukung penyampaian isu jaring hantu secara visual



Gambar 3.2. Gaya Ilustrasi Game Visual Novel Stillwater
[Sumber: dokumen pribadi]

Pemilihan latar belakang karakter utama didasarkan pada hasil kuesioner yang menunjukkan bahwa mayoritas responden merupakan pelajar yang tertarik pada game visual novel, yaitu sebesar 59% dari 100 responden pada sebaran pertama dan 64,6% dari 113 responden pada sebaran kedua. Oleh karena itu, MC dirancang sebagai mahasiswa atau mahasiswi agar selaras dengan target audiens usia 19–25 tahun. Desain karakter utama disediakan dalam dua versi, yaitu laki-laki dan perempuan, sebagai representasi visual pemain.

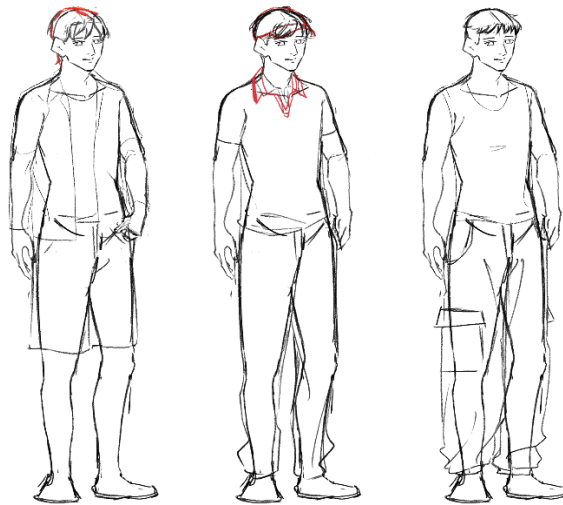


Gambar 2. Moodboard palet referesi karakter utama

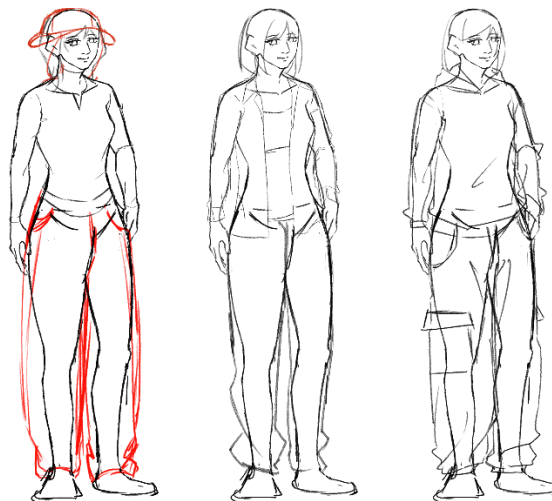
[Sumber: <https://www.istockphoto.com/id/foto/mahasiswa-gm2162335235-582734860?searchscope=image%2Cfilm>, <https://www.antarafoto.com/id/view/2233746/aksi-bersih-pantai-di-pulau-pangalasiang>, <https://www.istockphoto.com/id/foto/seorang-pria-dan-seorang-wanita-sedang-memancing-di-sungai-gm2166572951-586670185?searchscope=image%2Cfilm>, <https://www.antarafoto.com/id/view/2271267/pengumpulan-sampah-pantai>, <https://www.antarafoto.com/id/view/2684518/penanaman-mangrove-di-yogyakarta>, [Wisata penangkaran penyu di Pulau Pramuka Jakarta | ANTARA Foto](#)]

3.3 Proses Perancangan

Proses perancangan desain karakter diawali dengan pembuatan sketsa awal karakter utama perempuan dalam tiga alternatif desain menggunakan software medibang paint. Tahap ini bertujuan untuk mengeksplorasi variasi bentuk, proporsi tubuh, gaya busana, serta visual karakter yang sesuai dengan kebutuhan game.



Gambar 3. 1 Sketsa Alternatif Desain Karakter MC Laki-laki
[Sumber: [dokumen](#) pribadi]



Gambar 3. 2 Sketsa Alternatif Desain Karakter MC Perempuan
[Sumber: [dokumen](#) pribadi]

Ketiga desain alternatif tersebut kemudian dilanjutkan ke tahap pewarnaan. Pada tahap pewarnaan, ketiga desain alternatif karakter perempuan diwarnai dengan pemanfaatan *brush* bertekstur untuk menghasilkan kesan visual yang lebih organik. Pewarnaan diawali dengan penerapan warna dasar sesuai palet warna natural cerah yang telah ditentukan, kemudian dilanjutkan dengan proses *shading* sederhana untuk membangun dimensi bentuk karakter.



Gambar 3. 4 Alternatif Desain Karakter MC Laki-Laki
[Sumber: [dokumen](#) pribadi]

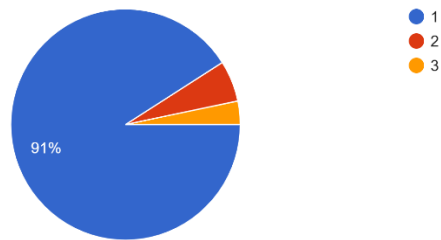


Gambar 3. 5 Alternatif Desain Karakter MC Perempuan
[Sumber: [dokumen](#) pribadi]

3.4 Validasi Desain

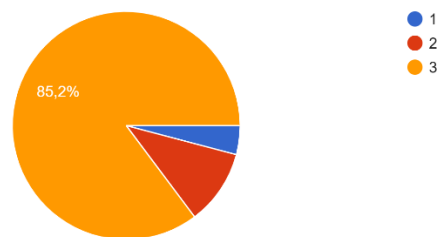
Validasi desain merupakan proses evaluasi yang dilakukan untuk memastikan bahwa suatu rancangan telah sesuai dengan tujuan, kebutuhan pengguna, serta konteks penggunaannya sebelum masuk ke tahap produksi atau implementasi. Kuesioner pemilihan alternatif desain karakter yang disebarakan melalui platform Telegram, Facebook, dan WhatsApp pada tanggal 30 Maret 2026 menunjukkan hasil sebagai berikut:

Desain Karakter Player Laki-Laki
122 jawaban



Gambar 3. 6 Diagram Hasil Pemilihan Desain Karakter MC Laki-Laki
[Sumber: [dokumen](#) pribadi]

Desain Karakter Player Perempuan
122 jawaban



Gambar 3. 7 Diagram Hasil Pemilihan Desain Karakter MC Perempuan
[Sumber: [dokumen](#) pribadi]

Desain karakter terpilih dari MC laki-laki rambut yang sedikit bervolume, dia memakai kaos panjang warna krem, kemudian di layer menggunakan kemeja pendek berwarna hijau. Celana pendek berwarna coklat, serta sandal berwarna coklat .



Gambar 3. 7 Desain Karakter terpilih MC Laki-Laki
[Sumber: [dokumen](#) pribadi]

Desain karakter final MC perempuan yang terpilih memiliki rambut pendek, salah satu bagiannya diselipkan ke belakang. Dia memakai hoodie berwarna hijau, celana cargo panjang berwarna coklat, dan sandal selop hitam.



Gambar 3. 9 Desain Karakter terpilih MC Perempuan
[Sumber: [dokumen](#) pribadi]

4. Kesimpulan

Desain karakter pada game *Entangled* memiliki peran sebagai media penyampaian pesan sekaligus penghubung antara narasi dan pengalaman emosional pemain. Desain karakter dikembangkan dengan mempertimbangkan aspek estetika, kesesuaian target audiens, konteks cerita, serta nilai yang ingin disampaikan. Melalui pendekatan visual lewat penggunaan palet warna natural,

representasi karakter yang dekat dengan kehidupan audiens (mahasiswa usia 19–25 tahun), karakter mampu membangun identitas diri dan meningkatkan keterlibatan pemain dalam alur cerita.

Proses perancangan melalui tahap eksplorasi sketsa, pewarnaan, dan validasi desain. Hasil validasi melalui kuesioner menghasilkan desain karakter terpilih dinilai paling sesuai oleh responden. Dengan demikian, desain karakter yang dihasilkan berfungsi sebagai elemen pendukung visual dan elemen komunikasi yang efektif dalam memperkuat penyampaian pesan dalam game.

Referensi

- [1] Aria Cahya Diva, Ifan Junaedi, and Anton Zulkarnain Sianipar, “PERANCANGAN GAME EDUKASI VISUAL NOVEL BERTEMA PERUBAHAN IKLIM MENGGUNAKAN REN’PY BERBASIS PYTHON,” *Rabit : Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi Univrab*, vol. 10, no. 2, pp. 509–517, Jul. 2025, doi: 10.36341/rabit.v10i2.6196.
- [2] A. Aisyah, “Visual Novel Sebagai Media Pengenalan Cerita Daerah ‘Ki Kures dan Naga Antaboga’ Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle,” *TeIKa*, vol. 15, no. 1, Apr. 2025, doi: 10.36342/teika.v15i1.4074.
- [3] A. Daniar, “KAJIAN VISUAL KARAKTER DESAIN WEBTOON BE A POEM,” *DESKOVI: Art and Design Journal*, vol. 3, no. 2, p. 122, Dec. 2020, doi: 10.51804/deskovi.v3i2.807.
- [4] S. Wahyuning, “Pembelajaran IPA interaktif dengan game based learning,” *Jurnal Sains Edukatika Indonesia (JSEI)*, vol. 4, no. 2, 2022.
- [5] S. F. Anindya, “Prototipe Framework Pengembangan Visual Novel Berbasis Godot Engine,” *Seminar Nasional Inovasi Vokasi*, vol. 3, pp. 388–396, 2024.
- [6] Y. Gui, Z. Cai, Y. Yang, L. Kong, X. Fan, and R. H. Tai, “Effectiveness of digital educational game and game design in STEM learning: a meta-analytic review,” *Int. J. STEM Educ.*, vol. 10, no. 1, p. 36, May 2023, doi: 10.1186/s40594-023-00424-9.
- [7] D. C. Salshabella, D. K. Wardani, and M. Sabandi, “FROM EDUCATION TO ACTION: ENVIRONMENTAL LITERACY AS A PREDICTOR OF GREEN CONSUMPTION IN URBAN SOCIETIES,” *SOSIOEDUKASI: JURNAL ILMIAH ILMU PENDIDIKAN DAN SOSIAL*, vol. 14, no. 2, pp. 1340–1351, Aug. 2025, doi: 10.36526/sosioedukasi.v14i3.5976.
- [8] Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif R&D*. Bandung : CV. Alfabeta, 2019.