



Business Intelligence untuk Validasi Desain Karakter Berbasis Budaya pada Game Aventala: “The Lost Tribe”

Fardani Annisa Damastuti*, Sevtian Bintang Yoda, Fony Revindasari, Naufal Airlangga Kusdianta

Departemen Teknologi Multimedia Kreatif, Teknologi Game, Politeknik Elektronika Negeri Surabaya, Surabaya, Indonesia

Email: ¹*fardani@pens.ac.id, ²sevtianbintangyoda210902@gmail.com, ³fony@pens.ac.id, ⁴nakusdianta@gmail.com

Email Penulis Korespondensi: fardani@pens.ac.id

Abstrak—Fokus proyek ini adalah desain karakter personifikasi untuk gim Aventala: *The Lost Tribe*, yang memadukan hewan endemik Indonesia dan elemen kebudayaan lokal ke dalam bentuk humanoid serta dokumentasi lembar karakter. Tujuan penelitian ini adalah merumuskan dan memvalidasi sebuah pipeline desain karakter berbasis budaya melalui: (i) perancangan lembar personifikasi yang memetakan aspek fisiologi-fantasi-psikologi-sosiologi, (ii) pengembangan *moodboard* reka-adekan untuk menyelaraskan ton dan persona, dan (iii) pengujian pengguna memakai instrumen Likert enam indikator (mitologi, budaya, fantasi, penamaan, sifat/kepribadian, dan keterbacaan lembar) yang dianalisis dalam dasbor Business Intelligence. Proses penelitian mencakup pemahaman naratif (DRTA), pengumpulan data kualitatif, penyusunan lembar, pembuatan *moodboard*, serta survei daring pada audiens sasaran. Hasil menunjukkan tingkat kepuasan *moodboard* sebesar 85,24% dan penerimaan karakter berada pada rentang 83–86%, menandakan koherensi antara representasi budaya, unsur fantasi, penamaan, dan kepribadian. Temuan ini mengindikasikan bahwa pipeline yang diajarkan efektif sebagai kerangka *evidence-based design* dan artefak lembar personifikasi dapat dipakai lintas-tim untuk menuntun keputusan iterasi desain.

Kata Kunci: Game Design Character; Hewan Endemik; Kebudayaan Indonesia; Personifikasi; Desain Karakter; Game Story-Driven

Abstract—This study focuses on culture-driven character design for Aventala: *The Lost Tribe* by transforming Indonesian endemic animals and cultural elements into humanoid forms documented in a character sheet. The objective is to formulate and validate a culture-driven character design pipeline via: (i) a personification sheet that maps physiology–fantasy–psychology–sociology, (ii) scene-based moodboards to align tone and persona, and (iii) a user study employing a six-indicator 5-point Likert instrument (mythology, culture, fantasy, naming, traits, and sheet readability) analyzed in a Business Intelligence dashboard. The method combines narrative comprehension (DRTA), qualitative data curation, sheet construction, moodboard development, and an online survey with the target audience. Results show a moodboard satisfaction level of 85.24% and character acceptance ranging from 83% to 86%, indicating coherence across cultural representation, fantasy elements, naming, and traits. These findings suggest the proposed pipeline is effective for evidence-based design, and the personification sheet serves as a practical cross-team artifact to guide iteration decisions.

Keywords: Game Design Character; Endemic Animals; Culture Elements; Personification; Original Character; Story-Driven Game

1. PENDAHULUAN

Perkembangan industri game di Indonesia menunjukkan tren yang semakin meningkat, dengan banyaknya pengembang yang menciptakan konten lokal yang kaya akan budaya dan nilai-nilai lokal[1]. Desain karakter adalah bagian penting dari pengembangan game karena merupakan representasi budaya dan cerita yang ingin disampaikan selain berfungsi sebagai komponen visual. Dalam konteks ini, proyek Aventala merupakan game Adventure Story-Driven yang mengangkat cerita tentang menghilangnya peradaban Mahitala. Aventala juga menggunakan latar tempat, tokoh dan juga unsur kebudayaan berdasarkan hal-hal yang bersifat endemik dan asli Indonesia. Menekankan di segi cerita dan estetika bermain, Aventala menghadirkan banyak tokoh dengan banyak latar yang berbeda-beda. Dengan begitu diperlukan seseorang yang membuat latar belakang yang kuat agar tidak menjadikan karakter tersebut menjadi karakter bayangan dan juga memiliki perasaan hidup. Perasaan hidup merupakan kondisi dimana karakter memiliki pemikirannya sendiri ketika dihadapkan dengan suatu masalah atau suatu hal[2]. Dalam kerangka penelitian, kebutuhan tersebut memunculkan persoalan utama: bagaimana memformalkan “perasaan hidup” menjadi seperangkat indikator yang dapat diukur dan divalidasi pada audiens sasaran, sehingga keputusan iterasi karakter tidak semata berbasis preferensi tim, melainkan berbasis data yang dapat dipertanggungjawabkan.

Game Design Character merupakan role pecahan dari Game Design yang memiliki fungsi untuk bertanggung jawab membuat karakter secara deskriptif dan mempertahankan hal-hal bersifat manusiawi lainnya agar karakter tidak sekedar ada dalam game [3]. Game Design Character juga bertanggung jawab agar kesinambungan karakter dengan cerita tetap utuh [4]. Dalam game Aventala sendiri Game Design Character bertugas untuk meriset lebih dalam mengenai sebuah karakter terhadap 3 parameter yang sudah disebutkan sebelumnya. Disini Game Designer Character akan bekerjasama dengan Game Design Story mengenai alur, dialog dan aksi yang dilakukan oleh karakter, selanjutnya juga bekerjasama dengan Game Artist untuk menggambarkan bentuk 2 Dimensi dan diwujudkan dalam bentuk 3 Dimensi [5]. Personifikasi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia merupakan perumpamaan benda mati sebagai orang atau manusia [6]. Dalam dunia penulis sendiri personifikasi adalah teknik yang digunakan untuk menambahkan kualitas manusia ke hal-hal yang non-manusia. Dalam penulisan cerita fantasy pasti ada saja yang diluar nalar manusia namun diterapkan ke bentuk tulisan. Biasanya objek hewan seringkali digunakan untuk personifikasi ke dalam bentuk manusia. Hewan endemik Indonesia akan dipilih oleh penulis. Hewan endemik sendiri berarti spesies hewan alami yang tinggal di suatu tempat tertentu yang unik karena tidak ditemukan di tempat lain [7]. Selain menggunakan hewan endemik Indonesia, karakter akan juga di adaptasikan oleh nilai-nilai kebudayaan Indonesia agar karakter yang dibuat lebih menonjol dan masuk kedalam cerita yang ada. Karakter yang dibuat akan banyak dibaluti oleh hal-hal fantasy karena karakter tersebut



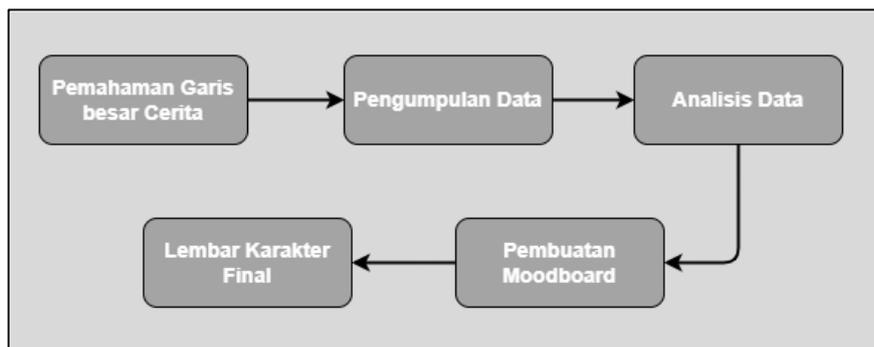
akan digunakan dalam game dengan genre Story-Driven Fantasy. Pendekatan ini secara sadar menempatkan personifikasi berbasis budaya sebagai strategi utama yang menggabungkan riset budaya, penamaan, sifat/kepribadian, dan sistem visual; tujuannya bukan hanya menghasilkan bentuk yang menarik, melainkan menghadirkan agen naratif yang kredibel dan selaras secara semantik dengan dunia Aventala.

Penelitian ini menekankan pada proses pembuatan lembar karakter yang bertujuan sebagai panduan bagi tim pengembang agar lebih mudah dalam memahami informasi tentang suatu karakter. Lembar karakter ini tidak hanya berguna bagi tim pengembang, tetapi juga dapat digunakan sebagai informasi tambahan bagi pemain. Dengan demikian, pemain dapat lebih merasakan kedalaman dan keaslian karakter yang mereka mainkan. Melalui pemahaman yang lebih mendalam ini, diharapkan pemain akan mendapatkan pengalaman bermain yang lebih imersif dan nyata. Sebagai kontribusi praktis dan teoretis, penelitian ini merumuskan pipeline Business Intelligence (BI) untuk analisis–validasi desain karakter berbasis budaya; menyusun instrumen survei skala Likert dengan enam indikator kunci (mitologi, budaya, fantasi, penamaan, sifat/kepribadian, dan keterbacaan lembar); mengevaluasi empat karakter Aventala pada pengguna sasaran seraya melaporkan metrik penerimaan di kisaran 83–86% serta skor moodboard 85,24%; dan menyediakan artefak lembar personifikasi sebagai dokumentasi lintas-tim agar kontinuitas desain–cerita–artistik tetap terjaga dari konsepsi hingga implementasi. Secara keseluruhan, naskah diorganisasikan secara naratif mulai dari landasan teori dan studi terkait, konteks dunia Aventala, metodologi (pipeline BI dan instrumen), hasil evaluasi, diskusi, hingga simpulan dan arah pekerjaan lanjut.

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Tahapan Penelitian

Penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahapan yang sistematis dan terstruktur. Langkah awal penelitian dimulai dengan mempelajari garis besar cerita untuk mengidentifikasi tema dan komponen penting yang akan digunakan dalam desain karakter. Tahap ini melibatkan analisis dan pengembangan alur cerita yang akan menjadi dasar bagi karakter yang dirancang. Proses pengumpulan data dilakukan setelah memahami kisah. Pada tahap ini, penulis melakukan penyelidikan mendalam mengenai hewan endemik Indonesia, makhluk mitologis, dan elemen kebudayaan lokal yang relevan. Pendekatan kualitatif digunakan untuk mengumpulkan data yang mencakup wawancara dan penelitian literatur guna mendapatkan informasi yang diperlukan.



Gambar 1. Tahapan Penelitian

Untuk menyelesaikan masalah penelitian ini, metodologi sistematis digunakan, yang dibagi menjadi beberapa tahapan untuk memastikan bahwa setiap langkah dalam proses penelitian dilakukan dengan hati-hati dan terukur. Metode ini juga memastikan bahwa hasil penelitian sesuai dengan harapan. Ini adalah tahapan penyelesaian masalah yang digunakan dalam penelitian ini.

2.2 Pemahaman Narasi (DRTA)

Tahap pembuka diarahkan untuk memahami garis besar cerita Aventala menggunakan pendekatan Directed-Reading-Thinking Activity (DRTA). Prosesnya dimulai dari elaborasi judul “Aventala: The Lost Tribe” sebagai pemantik prediksi makna cerita, yang mengerucut pada tema “peradaban yang hilang” dan implikasinya terhadap latar historis serta kemungkinan alur di masa lampau. Prediksi awal kemudian diuji melalui pembacaan terarah terhadap sinopsis dan naskah ringkas, diikuti verifikasi dan revisi prediksi berdasarkan bukti naratif, hingga dirumuskan ringkasan alur yang menjadi dasar bagi pengambilan keputusan desain karakter. Hasil tahap ini adalah peta tema, konflik, dan peran karakter yang akan dipersonifikasi, berikut batasan diegetik agar setiap keputusan visual dan naratif tetap konsisten dengan dunia cerita [8].

2.3 Pengumpulan Data

Sesudah kerangka naratif dipahami, pengumpulan data dilakukan secara kualitatif melalui studi pustaka terarah dan, bila diperlukan, wawancara singkat dengan narasumber relevan. Sumber utama meliputi hewan endemik Indonesia, makhluk



mitologis Nusantara, serta elemen kebudayaan lokal yang kontekstual dengan tema cerita [9]. Data dikurasi berdasarkan kriteria relevansi geografis, representasi nilai dan simbol budaya, kekhasan visual yang dapat ditransformasikan ke bentuk humanoid, ketersediaan referensi yang kredibel, serta sensitivitas budaya untuk menghindari simplifikasi atau stereotip. Proses pencatatan dilakukan di Miro untuk pemetaan visual (kartu referensi, relasi konsep, dan rujukan gambar) serta di tabel dokumen untuk metadata deskriptif (sumber, ringkasan, kutipan kunci, dan catatan adaptasi). Hasilnya adalah himpunan referensi budaya-fauna-mitologi yang siap diturunkan ke keputusan desain [10].

2.4 Perancangan Data Personifikasi

Dengan data yang telah terkurasi, perancangan lembar personifikasi dilakukan sebagai dokumen kerja lintas-tim. Struktur lembar memuat empat aspek yang saling terhubung[11]. Fisiologi merangkum identitas dasar dan rujukan visual: nama panggilan, arti dan asal penamaan, tanggal lahir dan usia diegetik, tinggi dan berat badan, warna rambut atau bulu dan kulit serta mata, kondisi atau cacat fisik yang relevan dengan cerita, asal kebudayaan, referensi pakaian, perhiasan atau aksesoris, serta contoh karakter pembanding [12]. Fitur fantasi menjelaskan unsur non-realistis yang melekat pada karakter sesuai genre *story-driven fantasy*—misalnya kemampuan, tanda tubuh, atau artefak magis—beserta alasan naratif dan batasan penggunaannya agar tetap selaras dengan referen budaya. Psikologi mendeskripsikan spektrum kepribadian yang operasional (misalnya optimis–pesimis, ekstrovert–introvert, logis–intuitif, pemberani–penakut), filosofi hidup dan prioritas karakter, kecenderungan bersantai atau bekerja, tingkat kepercayaan diri, cara karakter mendeskripsikan dirinya, keunggulan utama, serta aspek yang ingin ia ubah. Sosiologi menautkan karakter dengan lingkungan sosialnya: opini umum karakter lain, jejaring orang terdekat, dan figur paling berpengaruh dalam hidupnya. Keempat aspek ini ditulis naratif namun terstruktur sehingga dapat dibaca desainer cerita maupun artis 2D/3D tanpa kehilangan konteks[13].

2.5 Moodboard Karakter

Moodboard dikembangkan sebagai *reka-adekan* yang menyelaraskan narasi, ton, dan persona karakter sebelum produksi aset. Isinya menggabungkan pilihan visual (warna dominan, material, siluet, gesture) dan cuplikan dialog pendek yang merefleksikan peran sosial karakter[14]. Reka-adekan dirancang konsisten dengan latar, waktu, dan penokohan yang telah ditetapkan dalam lembar personifikasi, sehingga menjadi jembatan antara keputusan konseptual dan implementasi visual. Sebagai ilustrasi singkat, dialog dapat berupa percakapan situasional yang menampakkan tujuan, konflik, dan gaya bicara karakter, misalnya “*Kau dengar itu? Angin timur membawa bau damar—jejak para penambang perahu. Kita tak sendirian di teluk ini.*” Cuplikan semacam ini membantu penulis mengembangkan aksi dan respons karakter secara alami pada skenario permainan[15].

2.6 Instrumen Survei & Prosedur

Validasi persepsi pemain dilakukan menggunakan kuesioner skala Likert 5 poin (1 = sangat tidak setuju sampai 5 = sangat setuju) yang memetakan enam indikator: mitologi, budaya, fantasi, penamaan, sifat/kepribadian, dan keterbacaan lembar [16]. Setiap indikator dioperasionalisasi melalui beberapa butir pernyataan; sebagai contoh, indikator budaya menilai kesan keautentikan dan penghormatan terhadap nilai lokal, indikator fantasi menilai konsistensi unsur magis dengan dunia Aventala, sementara indikator keterbacaan menilai kejelasan dan kelengkapan informasi pada lembar personifikasi. Uji coba awal (pilot) dengan kelompok kecil dilakukan untuk memeriksa kejelasan butir dan estimasi durasi pengisian; umpan balik dari pilot digunakan untuk menyempurnakan diksi dan tata urut butir. Sampel utama direncanakan $N = 30$ responden yang sesuai dengan audiens sasaran gim; kriteria inklusi meliputi pengalaman bermain minimal pada genre *adventure/story-driven* dan familiaritas dasar dengan budaya Indonesia. Seluruh partisipasi didasarkan pada persetujuan sadar (informed consent) dan menjaga kerahasiaan data individual [17]. Validitas isi ditopang melalui *expert review* singkat oleh panel kecil (misalnya desainer game/artist/ahli budaya) untuk menilai kesesuaian butir dengan indikator; bila diperlukan, indeks kesepakatan sederhana dapat dicatat. Reliabilitas internal direncanakan dihitung menggunakan Cronbach’s alpha per indikator; nilai $\geq 0,70$ dipandang memadai untuk pengukuran eksploratori pada studi desain. Pengumpulan data dilakukan secara daring; hasil kuesioner diekspor dalam format CSV untuk dianalisis lebih lanjut[18].

2.7 Analisis Data

Jawaban kuesioner diekspor (ETL) ke dasbor Business Intelligence untuk pembersihan, agregasi, dan visualisasi [19]. Metrik utama meliputi rata-rata skor per butir/indikator, persentase penerimaan (proporsi jawaban 4–5), dan kategori evaluatif lima tingkat. Visual yang digunakan berupa diagram batang (perbandingan indikator) dan diagram radar (profil karakter). Hasil dijadikan dasar rekomendasi iterasi: ambang $\geq 80\%$ melaju ke produksi; 70–79% perlu revisi minor dan *retest*; $<70\%$ diarahkan ke redesain terfokus [20].

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Penyusunan Lembar Karakter

Lembar karakter disusun sebagai keluaran terpadu dari seluruh tahapan sebelumnya dan berfungsi sebagai parameter personifikasi yang utuh. Dokumen ini menghimpun rujukan budaya, fauna endemik, dan mitologi untuk memandu perwujudan bentuk humanoid yang dapat diaplikasikan oleh artist, sekaligus menyediakan konteks naratif yang dapat dieksplorasi lebih dalam oleh penulis cerita. Informasi inti yang diakomodasi mencakup empat aspek yang saling terkait.



Danendra Gustiadi Daghdha seperti yang bisa dilihat pada gambar menggunakan model tanduk yang menyerupai mahkota dengan motif dari keris pamor buntal mayit yang mempunyai makna pembelajaran tentang hidup dan juga mengingat tentang kematian. Warna biru pada tanduknya juga dipilih karena sesuai dengan tempat hidupnya membuat tanduknya tidak terlalu mencolok namun ketika tubuhnya membara birunya akan bersinar. Danendra Gustiadi Daghdha juga menggunakan kalung yang terjantai pada dahi ditengah-tengah tanduknya. Salah satu matanya memiliki luka akibat dari dirinya sendiri, saat Danendra Gustiadi Daghdha mengamuk dan tidak bisa mengontrol kekuatannya sehingga mengakibatkan ia terluka akibat ulahnya sendiri. Memiliki rambut yang panjang dan berwarna putih untuk memberikan kesan dingin dan berwibawa [21]. Danendra Gustiadi Daghdha juga memiliki badan yang besar personifikasi dari wujud Sang Hyang Antaboga yang besar dan agung. Pakaiannya merupakan beskap jawan yang megah personifikasi dari sosok seorang raja pada cerita Aventura. Pada kedua lengan atasnya ditambahkan aksesoris kelat bahu dengan ujung berbentuk kepala naga untuk memberikan tanda bahwasanya dirinyalah sang Rajanya. Penggunaan atribut seperti kain jarik dengan motif parang dan juga sandal slop merupakan pernak-pernik pendukung untuk melengkapi sosoknya sebagai raja di peradabannya. Warna ekornya serupa dengan warna tanduknya, ukuran dari ekor yang besar menandakan Danendra Gustiadi Daghdha merupakan pribadi yang matang dan dewasa.

3.3 Pengujian

Pada tahapan ini dilakukan pengujian terhadap karakter personifikasi yang sudah dikerjakan sebelumnya terhadap aspek keberhasilan implementasi dari personifikasi karakter. Metode yang digunakan adalah skala likert untuk mengumpulkan data dari responden. Pada pengujian ini menggunakan media kuesioner online dengan memberikan pernyataan kepada pengguna untuk meyakinkan responden menjawab dalam beberapa tingkatan dari pernyataan yang disediakan pada kuesioner.

3.3.1 Subjek Pengujian

Subjek Pengujian dilakukan pada lingkungan dengan spesifikasi perangkat komputer atau laptop minimal Windows 7 atau ponsel pintar, yang memiliki web browser dan koneksi internet yang baik dan stabil. Pengujian ini ditargetkan kepada 30 responden berusia 10-25 tahun ke atas, baik pria maupun wanita, yang merupakan pemain game bertema fantasi serta mengetahui tentang hewan endemik, makhluk mitologi, dan kebudayaan Indonesia.

3.3.2 Penghitungan Pengujian

Dalam penyelidikan ini, kuisisioner dibagikan kepada peserta yang berpartisipasi dalam gim Aventura. Kuisisioner terdiri dari enam pertanyaan. Selanjutnya, menganalisis hasil tes dengan menghitung hasil survei dari pertanyaan kuisisioner yang telah diisikan oleh peserta, menggunakan perhitungan yang diberikan oleh rumus berikut.

$$\text{Nilai persentase yang dicari} = \frac{x}{\text{skor ideal}} \times 100\% \quad (1)$$

$$X = \sum (N * R) \quad (2)$$

Pada perhitungan ini, Y adalah persentase yang dicari dan dihitung sebagai $Y = X / \text{Skor ideal} \times 100\%$. Nilai X merupakan total skor aktual, yaitu penjumlahan untuk seluruh butir kuisisioner dari hasil perkalian antara nilai setiap pilihan jawaban (N) dan jumlah responden yang memilihnya (R). Skor ideal didefinisikan sebagai nilai Likert tertinggi dikalikan jumlah pertanyaan dan dikalikan jumlah responden. Dengan demikian, N merepresentasikan bobot nilai pada skala Likert untuk tiap opsi jawaban, sedangkan R merepresentasikan banyaknya responden yang memilih opsi tersebut. Setelah persentase diperoleh, hasil diklasifikasikan menggunakan kategori pada Tabel 1 sesuai rentang persentase yang telah ditetapkan. Tabel 1. Bobot Indikator Katagori

Tabel 1. Bobot Indikator Katagori

Persentase	Indikator Kategori
80 – 100%	Sangat Baik
60 – 79%	Baik
40 – 59%	Cukup
20 – 39%	Kurang
0 – 19%	Sangat Kurang

3.3.3 Jenis Pengujian

Pada pengujian proyek akhir ini terdapat terdapat dua hal yang diujikan yaitu, pengujian terhadap personifikasi dan sifat karakter yang akan diujikan dengan melihat kesesuaian bentuk dan lembar karakter serta pengujian moodboard karakter dengan melihat kesesuaian cerita dengan moodboard yang dibuat sebelumnya [22]. Pegujian ini dibagi menjadi enam pertanyaan yang ditujukan kepada lima karakter personifikasi yang terbagi menjadi 2 kategori, pengujian terhadap personifikasi karakter yang berfokus pada impementasi atribut personifikasi pada karakter dan pengujian terhadap sifat karakter yang berfokus pada implementasi lembar karakter sebagai media informasi personifikasi karakter. Tabel pernyataan pada kuisisioner bisa di dilihat pada tabel dibawah.

**Tabel 2.** Pertanyaan pada Kuesioner

Kategori	Pernyataan
Personifikasi Karakter	<ol style="list-style-type: none"> 1. Makhluk Mitologi/Suku yang digunakan yaitu (makhluk mitologi/Suku) dari kepercayaan masyarakat (asal makhluk mitologi/Suku), sudah tergambar pada karakter (yang telah tercipta) 2. Unsur kebudayaan suku (asal makhluk mitologi) yang dipersonifikasikan, sudah terimplementasikan pada karakter (yang telah tercipta) 3. Penambahan unsur fantasi pada karakter sudah ada dan sesuai dengan karakter (yang telah tercipta) 4. Penggunaan nama (nama karakter) sudah sesuai dengan arti dan juga karakter yang tercipta
Sifat Karakter	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sifat yang dibuat pada karakter (yang telah tercipta) sudah sesuai dengan perannya pada Game Aventala 2. Proses personifikasi karakter dari referensi dan lembar karakter sudah tersampaikan dengan jelas sehingga menciptakan karakter (yang telah tercipta)
Moodboard Karakter	Dari penggalan naskah cerita dibawah, (nama karakter) merupakan pribadi yang (pernyataan mengenai penokohan)

Setelah kuesioner di bagikan dan diisi oleh responden, berikut ini adalah hasil dari kuisisioner perosnifikasi, penokohan serta moodboard karakter.

3.3.4 Pengujian Personifikasi dan Sifat

Pengujian ini difokuskan untuk menguji apakah personifikasi karakter dalam gim yang diadaptasi dari hewan endemik, makhluk mitologi, serta kebudayaan Indonesia telah terimplementasikan dengan baik pada karakter yang diuji. Pengujian dilakukan dengan mengamati proses personifikasi karakter dan membandingkannya dengan bentuk akhir dari karakter tersebut. Selain itu, pengujian ini bertujuan untuk mengevaluasi apakah lembar karakter mampu menyampaikan informasi yang diperlukan dengan baik kepada pembaca, dengan menampilkan lembar karakter dan menyesuaikannya dengan bentuk akhir serta sifat-sifat yang telah dirancang agar sesuai dengan cerita. Berikut adalah hasil kuisisioner yang dibagikan kepada responden.

a. Hasil Pengujian Personifikasi dan Sifat Karakter Dewi Dhita Naraya

Berikut adalah hasil perhitungan pengujian dari karakter Dewi Dhita Naraya untuk pengujian personifikasi dan sifat karakter.

Tabel 3. Hasil Kuesioner Personifikasi dan Sifat Dewi Dhita Naraya

Pernyataan	Persentase	Indikator Kategori
Makhluk Mitologi	89%	Sangat Baik
Unsur Kebudayaan	83%	Sangat Baik
Unsur Fantasi	88%	Sangat Baik
Penggunaan Nama	88%	Sangat Baik
Sifat Karakter	83%	Sangat Baik
Lembar Karakter	86%	Sangat Baik
Rata-Rata	86,16%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil perhitungan yang didapatkan pada tabel 3, dengan menunjukkan rata-rata 86,16% yang diketahui bahwa user merasa karakter Dewi Dhita Naraya sudah sangat baik dalam penyampaian informasi pada lembar katakter serta pengimplementasian hewan endemik, makhluk mitologi dan kebudayaan Indonesia kedalam personifikasi karakter.

b. Hasil Pengujian Personifikasi dan Sifat Adhiraja Nahita Ranangloka

Berikut adalah hasil perhitungan pengujian dari karakter Adhiraja Nahita Ranangloka untuk pengujian personifikasi dan sifat karakter.

Tabel 4. Hasil Kuesioner Personifikasi dan Sifat Adhiraja Nahita Ranangloka

Pernyataan	Persentase	Indikator Kategori
Makhluk Mitologi	77%	Baik
Unsur Kebudayaan	81%	Sangat Baik
Unsur Fantasi	90%	Sangat Baik
Penggunaan Nama	84%	Sangat Baik
Sifat Karakter	87%	Sangat Baik
Lembar Karakter	84%	Sangat Baik
Rata-Rata	83,83%	Sangat Baik



Berdasarkan hasil perhitungan yang didapatkan pada tabel 4, dengan menunjukkan rata-rata 83,83% yang diketahui bahwa user merasa karakter Adhiraja Nahita Ranangloka sudah sangat baik dalam penyampaian informasi pada lembar katakter serta pengimplementasian hewan endemik, makhluk mitologi dan kebudayaan Indonesia kedalam personifikasi karakter.

c. Hasil Pengujian Personifikasi dan Sifat Danendra Gustiadi Daghdha

Berikut adalah hasil perhitungan pengujian dari karakter Danendra Gustiadi Daghdha untuk pengujian personifikasi dan sifat karakter.

Tabel 5. Hasil Kuesioner Personifikasi dan Sifat Danendra Gustiadi Daghdha

Pernyataan	Persentase	Indikator Kategori
Makhluk Mitologi	86%	Sangat Baik
Unsur Kebudayaan	85%	Sangat Baik
Unsur Fantasi	83%	Sangat Baik
Penggunaan Nama	83%	Sangat Baik
Sifat Karakter	80%	Sangat Baik
Lembar Karakter	85%	Sangat Baik
Rata-Rata	83,66%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil perhitungan yang didapatkan pada tabel 5, dengan menunjukkan rata-rata 83,66% yang diketahui bahwa user merasa karakter Dewi Dhita Naraya sudah sangat baik dalam penyampaian informasi pada lembar katakter serta pengimplementasian hewan endemik, makhluk mitologi dan kebudayaan Indonesia kedalam personifikasi karakter.

d. Hasil Pengujian Personifikasi dan Sifat Maro Garda Angkaradana

Berikut adalah hasil perhitungan pengujian dari karakter Maro Garda Angkaradana untuk pengujian personifikasi dan sifat karakter.

Tabel 6. Hasil Kuesioner Personifikasi dan Sifat Maro Garda Angkaradana

Pernyataan	Persentase	Indikator Kategori
Makhluk Mitologi	77%	Baik
Unsur Kebudayaan	81%	Sangat Baik
Unsur Fantasi	90%	Sangat Baik
Penggunaan Nama	84%	Sangat Baik
Sifat Karakter	87%	Sangat Baik
Lembar Karakter	84%	Sangat Baik
Rata-Rata	83,33%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil perhitungan yang didapatkan pada tabel 6, dengan menunjukkan rata-rata 83,33% yang diketahui bahwa user merasa karakter Maro Garda Angkaradana sudah sangat baik dalam penyampaian informasi pada lembar katakter serta pengimplementasian hewan endemik, makhluk mitologi dan kebudayaan Indonesia kedalam personifikasi karakter.

e. Hasil Pengujian Personifikasi dan Sifat Atmina I'Suindana

Berikut adalah hasil perhitungan pengujian dari karakter Atmina I'Suindana untuk pengujian personifikasi dan sifat karakter.

Tabel 7. Hasil Kuesioner Personifikasi dan Sifat Atmina I'Suindana

Pernyataan	Persentase	Indikator Kategori
Makhluk Mitologi	83%	Sangat Baik
Unsur Kebudayaan	83%	Sangat Baik
Unsur Fantasi	86%	Sangat Baik
Penggunaan Nama	83%	Sangat Baik
Sifat Karakter	84%	Sangat Baik
Lembar Karakter	83%	Sangat Baik
Rata-Rata	83,66%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil perhitungan yang didapatkan pada tabel 7, dengan menunjukkan rata-rata 83,66% yang diketahui bahwa user merasa karakter Atmina I'Suindana sudah sangat baik dalam penyampaian informasi pada lembar katakter serta pengimplementasian hewan endemik, makhluk mitologi dan kebudayaan Indonesia kedalam personifikasi karakter.

3.3.5 Pengujian Moodboard Karakter

Pengujian ini difokuskan untuk menguji moodboard karakter yang sudah dibuat melalui moodboard cerita reka adegan utuh serta juga dilampirkan lembar karakter yang akan dipenggal-penggal dan selanjutnya akan diberikan pernyataan



pendukung. Pengujian ini bertujuan apakah penokohan dari karakter pada moodboard apakah sudah sesuai dengan lembar karakter yang disusun dan apakah penyampaian penokohan karakter sudah bisa disampaikan dengan baik. Berikut hasil kuisioner yang sudah dibagikan kepada responden.

Tabel 8. Hasil Kuesioner Moodboard Karakter

Pernyataan	Skala					Skor Total	Skor Maksimal	Persentase Likert
	1	2	3	4	5			
1	0	1	3	10	16	141	150	94%
2	0	2	2	13	13	117	150	78%
3	0	0	3	12	15	132	150	88%
4	0	2	4	12	12	124	150	82,66%
5	1	1	2	16	10	123	150	82%
6	0	0	4	14	12	128	150	85,33%
7	1	1	3	12	13	125	150	83,33%
8	1	0	2	14	13	128	150	85,33%
9	0	4	3	11	12	121	150	80,66%
10	1	0	4	14	11	124	150	82,66%
11	0	0	2	14	14	132	150	88%
12	0	2	4	15	9	125	150	82,33%
13	0	2	4	10	14	130	150	86,66%
14	1	1	2	11	15	128	150	85,33%
15	0	0	5	13	12	125	150	82,33%
16	0	0	4	13	13	129	150	86%
17	0	2	3	7	18	131	150	87,33%
18	0	0	1	17	12	131	150	87,33%
19	0	1	4	13	12	126	150	84%
20	0	0	3	12	15	132	150	88%
21	0	0	3	9	18	135	150	90%
22	0	0	4	13	13	129	150	86%
23	0	0	6	10	14	128	150	85,33%
	Rata-Rata							85,24%

Berdasarkan hasil perhitungan yang didapatkan, menunjukkan rata-rata 85,24% yang diketahui bahwa responden merasa moodboard karakter sudah sangat baik dalam penyampaian informasi penokohan baik pada cerita maupun pada lembar katakter.

3.4 Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan desain karakter yang menggabungkan makna budaya, relevansi dengan hewan endemik Indonesia, dan daya tarik visual yang kuat. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini sangat sistematis, dimulai dari pemahaman cerita dan bekerja sama dengan tim pengembang game, hingga pengujian desain karakter. Untuk mengukur tingkat kepuasan terhadap desain karakter, kuisioner dengan skala Likert digunakan. Penelitian ini melibatkan berbagai demografi untuk mendapatkan umpan balik yang beragam. Hasil menunjukkan bahwa tingkat kepuasan terhadap moodboard mencapai 85,24%, dan tingkat kepuasan terhadap karakter individu berkisar antara 83 dan 86%, menunjukkan bahwa desain karakter berhasil memenuhi ekspektasi audiens. Adanya temuan penelitian ini menunjukkan kemajuan yang signifikan dalam desain karakter game dengan memasukkan elemen non-visual seperti sosiologi dan psikologi ke dalam proses desain, yang sebelumnya sering diabaikan dalam studi-studi sebelumnya. Desain karakter yang lebih kompleks dengan pendekatan holistik dapat meningkatkan keterlibatan pemain dan memberikan pengalaman bermain yang lebih mendalam.

Penelitian ini memberikan dampak besar pada industri game Indonesia. Integrasi elemen non-visual ke dalam desain karakter dapat meningkatkan efektivitas dan daya tarik karakter dalam permainan. Selain itu, penggunaan hewan endemik dan kebudayaan lokal dapat membedakan game Indonesia dari game lainnya, sekaligus meningkatkan apresiasi terhadap kekayaan budaya dan biodiversitas negara. Penelitian ini juga dapat membantu pengembang game lain untuk menciptakan karakter yang lebih kreatif dan menarik. Secara keseluruhan, penelitian ini berfokus tidak hanya pada aspek teknis pembuatan karakter, tetapi juga pada pengintegrasian nilai-nilai budaya lokal dalam desain game. Diharapkan penelitian ini dapat memberi inspirasi untuk pengembangan game berbasis budaya lokal di Indonesia, serta memberikan wawasan tentang bagaimana komponen budaya dapat berkontribusi pada berbagai aspek lain dalam industri game. Temuan ini menunjukkan bahwa pembuatan desain karakter personifikasi hewan endemik yang berasal dari kebudayaan Indonesia berhasil mencapai tujuan akademik dan mendukung industri kreatif Indonesia. Penelitian ini juga membuka peluang untuk pengembangan konten lokal yang kaya akan nilai budaya dan dapat menarik perhatian audiens global.



3.5 Analisis Business Intelligence dalam Desain Karakter Game

Penggunaan metode kuisioner berbasis Likert dalam pengujian karakter dan moodboard merupakan bagian dari strategi Business Intelligence (BI) yang mendukung pengambilan keputusan dalam pengembangan game. BI memungkinkan pengembang untuk:

- Menganalisis persepsi pengguna terhadap karakter berdasarkan atribut mitologis, kultural, dan fantasi.
- Mengidentifikasi tren preferensi visual dan naratif berdasarkan usia dan latar belakang responden.
- Menggunakan data kuantitatif untuk mendukung desain karakter berbasis bukti, bukan hanya asumsi estetis.
- Memetakan potensi pasar melalui pengujian karakter yang menargetkan segmen usia 10–25 tahun.

Penerapan BI memberikan arah pengembangan produk yang lebih akurat, meningkatkan *user satisfaction*, serta efisiensi waktu produksi melalui validasi awal konsep.

4. KESIMPULAN

Pembuatan karakter personifikasi dimulai dengan proses pemahaman garis besar cerita menggunakan strategi *Directed Reading Thinking Activity (DRTA)*, dilanjutkan dengan pengumpulan data secara kualitatif terkait hewan endemik, makhluk mitologi, dan kebudayaan Indonesia. Selanjutnya, ide dijabarkan dan moodboard karakter dibuat, sehingga menghasilkan lembar karakter yang dijadikan acuan untuk pembuatan karakter personifikasi. Setelah karakter personifikasi dibuat, informasi yang ada pada lembar karakter dapat dijadikan biodata atau informasi tambahan yang dicantumkan dalam web game untuk pemain dan masyarakat luas. Karakter personifikasi yang dibuat menggunakan media lembar karakter telah terimplementasikan dengan baik. Hal ini terlihat dari pengujian terhadap lima karakter personifikasi yang diuji kepada 37 responden berusia 10-25 tahun, menghasilkan indikator sangat baik. Pengujian dilakukan menggunakan kuesioner dengan metode skala Likert yang berisi pernyataan mengenai proses personifikasi karakter, sifat karakter, dan penggunaan lembar karakter. Hasil pengujian menunjukkan bahwa kelima karakter uji mendapatkan nilai sangat baik, diatas 80%.

REFERENCES

- [1] D. Mutakin, "Pemanfaatan Software SPSS untuk Analisis Instrumen Penelitian dalam PTK," *Jurnal Inovasi dan Manajemen Pendidikan*, 2023, doi: 10.12928/jimp.v3i1.
- [2] N. M. Alawi and N. W. Hananingsih, "Upaya Guru dalam Menerapkan Strategi DRTA untuk Mengatasi Kesulitan Membaca Pemahaman di Sekolah Dasar," *Walada Journal of Primary Education*, vol. 2, no. 3, 2023, doi: 10.61798/wjpe.v2i3.22.
- [3] D. Mervyn, "Analysis of Character Design in Gacha Games through Anthropomorphism," *COMBINES Journal*, 2024.
- [4] M. Z. Yasid and A. Fiyanto, "Designing Illustrations for a Trading Card Game Based on Nusantara Characters," *ABDIDOS Journal*, 2025.
- [5] F. Pramata and others, "Predicting Komodo dragon's potential prey habitat in Riung," *Biodiversitas*, 2023.
- [6] J. S. P. Dewi, A. Astrid, and R. Ilma, "The Effect of Directed Reading Thinking Activity (DRTA) Strategy on Students' Reading Comprehension," *Linguists Journal of Linguistics and Language Teaching*, vol. 9, no. 1, pp. 44–56, 2023, doi: 10.29300/ling.v9i1.10285.
- [7] M. Fadil, "The Use of DRTA to Improve Students' Narrative Reading," *Datokarama English Education Journal*, vol. 5, no. 1, 2024.
- [8] L. Agustina and I. Kasmilawati, "The Value of Folklore Characters in Literacy Reading Materials," *TUNAS: e-Journal*, 2024.
- [9] I. A. P. Apsari and others, "Trypanosoma evansi Infection in Sumba Horses," *JAVEST*, 2024.
- [10] A. Gazis and E. Katsiri, "Serious Games: Review of Applications and Game Engines (Unity vs Unreal)," 2023.
- [11] R. A. Kanyan, "The Semiotics Aspect in the Dayak Motif Design," 2022.
- [12] B. Tiesnamurti and others, "Adaptability of Garut sheep," *Vet World*, 2024.
- [13] D. George and P. Mallery, *IBM SPSS Statistics 29 Step by Step: A Simple Guide and Reference*. Routledge, 2024.
- [14] B. M. Sucahyo, "Representation of Nationalism in Wonderland Indonesia," *Journal/Proceedings to verify*, 2022.
- [15] J. Voimala, "Creating a Video Game Character Design Workflow," 2023.
- [16] J. Akuntansi *et al.*, "Analisis Penerapan Metode One Way ANOVA Menggunakan Alat Statistik SPSS," *Jurnal Riset Akuntansi Soedirman*, 2023, doi: 10.32424/1.jras.2023.2.2.10815.
- [17] W. A. Teniwut and others, "Do coastal communities in small islands value MPAs? Evidence from the Kei Islands," *Mar Policy*, 2023.
- [18] Prima, "Personifikasi," *Jurnal Ilmu Psikologi*, 2022, doi: 10.21107/personifikasi.
- [19] "Perancangan Buku Ilustrasi Transformasi Karakter Fantasi berbasis Hewan Endemik untuk Remaja," *JPTAM*, 2024.
- [20] "Representations in Video Game: The Tension Between Accuracy and Creativity (case of DreadOut)," 2025.
- [21] "Development of Timun Mas Game Platformer to Increase Interest in Indonesian Folklore," in *ICAIIIC Proceedings*, 2023.
- [22] I. Mazidah and others, "Analysis of User Satisfaction with Google Classroom (PIECES)," *JAIEA*, 2024.