

# Visual Novel Kisah Ratu Tribhuwana Wijayatunggadewi Berbasis Multimedia

Ni Nyoman Novitri Ramadani Theresena<sup>1</sup>, I Gede Harsemadi<sup>2</sup>, I Gede Nika Wirawan<sup>3</sup>

<sup>123</sup>Sistem Informasi

Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali

Denpasar, Indonesia

e-mail: <sup>1</sup>komingtheresena11@gmail.com, <sup>2</sup>harsemadi@stikom-bali.ac.id,

<sup>3</sup>nika\_wirawan@stikom-bali.ac.id

## Abstrak

Tribhuwana Wijayatunggadewi adalah raja ketiga dan perempuan pertama yang menjadi Raja Majapahit. Beliau merupakan tokoh penting dalam membangun Kerajaan Majapahit menuju masa kejayaannya. Karier pemerintahan Tribhuwana Wijayatunggadewi sangat gemilang dan mencerminkan putri yang berbhakti pada orang tua, maka sangat disayangkan apabila masyarakat tidak mengetahui kisah sejarah pada masa kepemimpinan Tribhuwana Wijayatunggadewi. Maka dari itu dibuat sebuah media yang dapat berfungsi dalam aspek akademis dan hiburan untuk meningkatkan ketertarikan masyarakat pada sejarah masa kepemimpinan Tribhuwana Wijayatunggadewi. Media yang akan digunakan adalah visual novel untuk membantu proses pembelajaran. Visual novel ini dibuat dengan menggunakan perangkat lunak Ren'Py, serta menggunakan 6 tahapan penelitian yang dimulai dari pengumpulan data, analisis kebutuhan sistem, desain sistem, implementasi sistem, pengujian sistem, dan penarikan kesimpulan. Penelitian ini menghasilkan sebuah visual novel kisah Ratu Tribhuwana Wijayatunggadewi berbasis multimedia. Hasil akhir penelitian dengan kuesioner yang dilakukan kepada 55 responden menunjukkan visual novel ini dapat meningkatkan pengetahuan masyarakat mengenai sejarah masa pemerintahan Tribhuwana Wijayatunggadewi. Pengujian black box menunjukkan semua tombol dalam visual novel berfungsi dengan baik.

**Kata kunci:** visual novel, majapahit, tribhuwana wijayatunggadewi, sejarah, Ren'py.

## Abstract

Tribhuwana Wijayatunggadewi was the third king and the first woman to become King of Majapahit. He was an important figure in building the Majapahit Kingdom towards its heyday. The career of the Tribhuwana Wijayatunggadewi government is very brilliant and reflects the daughter who sided with her parents, so it is very unfortunate if the public does not know the historical story during the leadership of Tribhuwana Wijayatunggadewi. Therefore, a media was created that can function in academic and entertainment aspects to increase public interest in the history of tribhuwana Wijayatunggadewi's leadership. The media that will be used is a visual novel to help the learning process. This visual novel was created using Ren'Py software, and uses 6 stages of research starting from data collection, system needs analysis, system design, system implementation, system testing, and drawing conclusions. This research resulted in a visual novel about Ratu Tribhuwana Wijayatunggadewi based on multimedia. The final results of the study with a questionnaire conducted on 55 respondents showed that this visual novel could increase public knowledge about the history of the reign of Tribhuwana Wijayatunggadewi. Black box testing shows all the buttons in the visual novel are working fine.

**Keywords:** visual novel, majapahit, tribhuwana wijayatunggadewi, history, Ren'py.

## 1. Pendahuluan

Tribhuwana Wijayatunggadewi adalah Raja Majapahit ketiga dan perempuan pertama yang menjadi Raja Majapahit dengan gelar Sri Tribhuwanottunggadewi Maharajasa Jayawisnuwardhani yang memerintah pada tahun 1328-1350 [1]. Pada awalnya kemampuan Tribhuwana Wijayatunggadewi diragukan oleh banyak pihak, tapi beliau berhasil membuktikan bahwa perempuan bisa menjadi Raja dengan begitu baik, tidak ada bedanya dengan laki-laki. Pemerintahan Tribhuwana terbukti membawa dampak baik untuk Kerajaan Majapahit dimana masa-masa keemasan mulai terjadi pada masa

pemerintahan Tribhuwana Wijayatunggadewi, beliau bahkan memosisikan diri sebagai panglima perang Kerajaan Majapahit ketika menumpas pemberontakan wilayah Sadeng dan Keta [2]. Tribhuwana Wijayatunggadewi melakukan perluasan wilayah kekuasaan dalam skala besar untuk dapat menyatukan Nusantara dibawah Kerajaan Majapahit dengan bantuan Mahapatih Gajah Mada. Ketika Kerajaan Majapahit sedang mengalami masa keemasan dan kejayaan, sang Ibu Gayatri Rajapatni meninggal dunia, Tribhuwana Wijayatunggadewi memutuskan untuk turun takhta dan menyerahkan takhta pada putranya Hayam Wuruk, Tribhuwana Wijayatunggadewi tidak pernah haus akan kekuasaan dan bersedia untuk naik menjadi Raja Majapahit karena bhaktinya pada sang Ibu Gayatri [3].

Rasa bhakti yang tinggi membuat Tribhuwana menjadi seorang putri yang pantas menjadi teladan bagi banyak orang, beliau bahkan membuktikan bahwa emansipasi wanita sudah terjadi sejak zaman dahulu di Indonesia. Meskipun memiliki karier yang gemilang selama masa pemerintahannya dan berhasil membuat Kerajaan Majapahit mencapai masa keemasan, namun banyak masyarakat sekarang tidak mengetahui sejarah masa kepemimpinan Tribhuwana Wijayatunggadewi, sesuai dengan hasil kuesioner yang dibagikan kepada 55 orang responden, dimana pengetahuan mengenai sejarah masa kepemimpinan Tribhuwana Wijayatunggadewi hanya memperoleh nilai 43%. Nilai 43% bukan merupakan hasil yang baik, mengingat Majapahit merupakan kerajaan besar yang merupakan bagian dari sejarah Indonesia. Kisah sejarah ini merupakan warisan budaya yang harus dilestarikan. Sedikitnya kepedulian masyarakat mengenai sejarah dapat mengakibatkan hilangnya cerita sejarah dalam ingatan masyarakat Indonesia. Padahal sejarah memiliki peranan yang begitu penting dalam pembinaan karakter bangsa karena nilai sejarah yang bersifat mendidik dan menjadi teladan nyata untuk masyarakat. Secara historis pembinaan karakter bangsa bertumpu pada kesadaran akan sejarah dari bangsa itu sendiri [4]. Sejarah ini penting untuk diingat oleh bangsa karena memiliki berbagai nilai kehidupan didalamnya mulai dari semangat pantang menyerah, bhakti pada orang tua, dan peningkatan emansipasi wanita. Melihat begitu pentingnya nilai sejarah ini maka diperlukan sebuah media untuk bisa menceritakan kembali sejarah masa kepemimpinan Tribhuwana Wijayatunggadewi kepada masyarakat Indonesia.

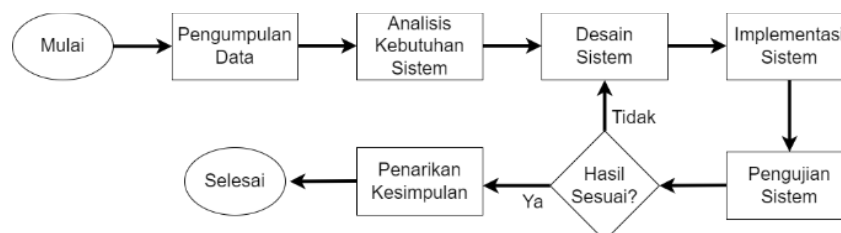
Solusi dalam mengatasi permasalahan yang terjadi yaitu dengan mengangkat dan mengasimilasi kisah masa kepemimpinan Tribhuwana Wijayatunggadewi dengan teknologi modern untuk menggugah ketertarikan masyarakat. Sebuah media yang bersifat sebagai sarana akademis dan hiburan diperlukan agar dapat menarik minat generasi muda yang merupakan *target audience* utama. Berbagai pertimbangan mengenai beragam jenis media dilakukan, untuk mencari media yang cocok dengan generasi muda saat ini dan pertimbangan ini membuat visual novel dipilih sebagai sarana eksekusi untuk memperkenalkan kembali kisah masa kepemimpinan Tribhuwana Wijayatunggadewi. Visual novel merupakan penggambaran cerita yang berisi teks, dan gambar karakter yang disajikan dengan pilihan yang mungkin untuk mempengaruhi cerita [5]. Visual novel memiliki keunggulan dari sisi kemudahan dalam menyampaikan cerita, serta kedekatannya dengan sudut pandang dari pengguna visual novel. Diharapkan dengan adanya adaptasi visual novel ini dapat membantu untuk meningkatkan pengetahuan dan ketertarikan masyarakat mengenai masa kepemimpinan Tribhuwana Wijayatunggadewi.

## 2. Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan dalam beberapa tahapan untuk memperlancar semua kegiatan. Tahapan penelitian dimulai dari Pengumpulan Data, Analisis Kebutuhan Sistem, Desain Sistem, Implementasi Sistem, Pengujian Sistem, Penarikan Kesimpulan, seperti pada Gambar 1.

Pengumpulan data menjadi penunjang utama dalam penelitian, dimana data dikumpulkan dengan dua cara yaitu penyebaran kuesioner dan studi literatur. Kuesioner merupakan suatu alat yang digunakan untuk mengumpulkan data, dimana didalamnya berisi pertanyaan atau pernyataan yang akan dijawab oleh responden [6]. Hasil dari kuesioner menunjukkan perlunya sebuah media untuk dapat mengangkat kembali cerita sejarah ini. Studi literatur merupakan teknik pemecahan masalah dengan cara menelusuri sumber tulisan yang sudah pernah dibuat sebelumnya [7]. Studi literatur menjadi landasan berjalannya alur cerita yang disajikan dalam visual novel, dengan studi literatur yang tepat membuat kisah sejarah kepemimpinan Tribhuwana Wijayatunggadewi dapat diceritakan kembali kepada masyarakat dengan lebih jelas dan menarik. Analisis kebutuhan sistem menghasilkan kebutuhan fungsional dan non fungsional yang diperlukan untuk pembuatan sistem, analisis dilakukan untuk memahami bagaimana sistem akan berfungsi nantinya [8]. Desain sistem menggambarkan setiap proses yang diterapkan dalam sistem [9]. Implementasi sistem menyelesaikan perancangan dari desain yang sudah dibuat menjadi sistem yang utuh dan siap untuk diuji coba [10]. Pengujian sistem dilakukan dengan dua cara yaitu *black box testing* dan penyebaran kuesioner kepada responden, *black box testing* digunakan untuk menguji antar muka dari sistem untuk menentukan hasilnya sesuai dengan harapan [11], kuesioner dipergunakan untuk melihat response

masyarakat terkait sistem yang sudah disebar. Apabila hasil pengujian sistem sesuai dengan harapan maka ditariklah kesimpulan untuk menentukan keberhasilan sistem.



Gambar 49. Diagram Alur Penelitian.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian adalah visual novel kisah Ratu Tribhuwana Wijayatunggadewi Berbasis Multimedia. Visual novel yang dikembangkan berbasis *personal computer* dan bisa dijalankan pada sistem operasi *windows*. Berdasarkan diagram alur penelitian dilakukan melalui 6 tahap pembuatan yaitu, pengumpulan data, analisis kebutuhan sistem, desain sistem, implementasi sistem, pengujian sistem, dan penarikan kesimpulan.

#### 3.1. Pengumpulan Data

##### 3.1.1. Kuesioner

Pengumpulan data dengan menggunakan kuesioner bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan masyarakat mengenai kisah sejarah masa kepemimpinan Tribhuwana Wijayatunggadewi. Kuesioner skala likert merupakan persepsi seseorang atau sekelompok orang mengenai peristiwa yang sebelumnya sudah ditetapkan oleh peneliti, dimana kuesioner ini berisi 5 pilihan dengan nilai yang berbeda [12]. Kuesioner ini menghasilkan minimnya tingkat pengetahuan masyarakat mengenai sejarah masa kepemimpinan Tribhuwana Wijayatunggadewi, dimana dari angka 0% - 100% poin yang diperoleh mengenai tingkat pengetahuan masyarakat terhadap masa pemerintahan Tribhuwana Wijayatunggadewi hanya 43%. Hasil kuesioner ini menunjukkan perlunya sebuah media untuk mengangkat kembali kisah sejarah pada masa kepemimpinan Tribhuwana Wijayatunggadewi.

##### 3.1.2. Studi Literatur

Studi literatur yaitu pencarian informasi melalui berbagai media seperti buku, jurnal, dan internet. Informasi yang dihasilkan yaitu rangkuman sejarah pada masa pemerintahan Tribhuwana Wijayatunggadewi serta penentuan elemen-elemen yang dapat membuat visual novel ini dapat menarik bagi masyarakat khususnya kalangan muda. Instrumen pengumpulan data dalam studi literatur ini yakni buku, *smart phone*, komputer, dan internet.

#### 3.2. Analisis Kebutuhan Sistem

##### 3.2.1. Kebutuhan Fungsional

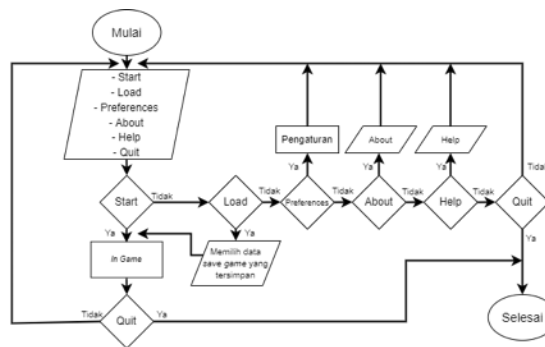
Dalam pembuatan visual novel kisah Ratu Tribhuwana Wijayatunggadewi berbasis multimedia kebutuhan fungsional adalah kebutuhan yang didalamnya berisi proses dan informasi yang akan dihasilkan mulai dari memiliki alur yang berbeda dan mengantarkan pengguna pada akhir yang berbeda, dalam visual novel ini memiliki dua belas karakter pendamping dengan satu tokoh utama, terdapat pertanyaan yang beragam dengan poin yang berbeda untuk setiap jawaban yang dipilih, memiliki kemampuan untuk menyimpan data, memiliki kemampuan untuk melanjutkan alur cerita yang sudah disimpan, dapat menampilkan log cerita sepanjang memainkan visual novel.

##### 3.2.2. Kebutuhan Non Fungsional

Kebutuhan non fungsional meliputi kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak yang dipergunakan dalam pembuatan visual novel. Perangkat keras yang dibutuhkan untuk pembuatan adalah sebuah komputer sedangkan perangkat lunak yang dibutuhkan yaitu *Ren'py*, *Adobe Photoshop*, *Vroid*, *Obs Studio*, dan *Genshin Impact*.

#### 3.3. Desain Sistem

Tahapan ini merupakan gambaran dari hasil analisis kebutuhan yang sudah dilakukan sebelumnya. Dirancang *flowchart* sistem yang menggambarkan bagaimana sistem bekerja seperti pada Gambar 2.



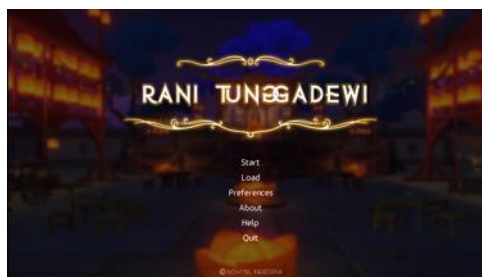
Gambar 2. Flowchart Menu Utama Sistem.

**3.4. Implementasi Sistem**

Implementasi sistem dilakukan untuk merangkai dan menghasilkan visual novel kisah Ratu Tribhuwana Wijayatunggadewi berbasis multimedia. Implementasi ini dilakukan dengan menggunakan aplikasi *Ren'py*. Implementasi sistem ini terdiri dari beberapa halaman yaitu halaman menu utama, halaman dalam visual novel, halaman *load*, dan halaman *preference*.

**3.4.1. Halaman Menu Utama**

Halaman menu utama memiliki konsep gelap menonjolkan suasana malam hari perayaan. Pada halaman ini terdapat menu dari visual novel yaitu *start*, *load*, *preferences*, *about*, *help*, dan *quit*. Halaman ini merupakan tampilan awal saat pengguna pertama kali membuka visual novel ini.



Gambar 3. Halaman Menu Utama Sistem.

**3.4.2. Halaman Dalam Visual Novel**

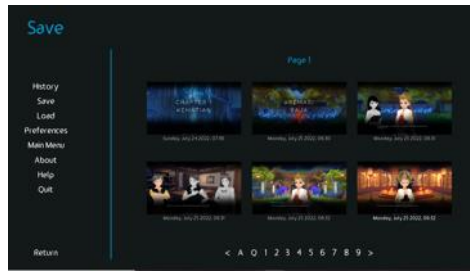
Halaman ini merupakan tampilan ketika pengguna mulai memainkan visual novel ketika pengguna memilih tombol *start*, ini merupakan halaman yang menceritakan dan menggambarkan kisah kepemimpinan Ratu Tribhuwana Wijayatunggadewi. Seiring berjalannya cerita, pemain dihadapkan pada beberapa pilihan untuk menentukan alur akhir cerita.



Gambar 4. Halaman Dalam Visual Novel.

**3.4.3. Halaman *Load* dan *Save***

Pada halaman ini pengguna dapat melanjutkan alur cerita terakhir yang dimainkan dimana pengguna sudah melakukan *save data game* terlebih dahulu sehingga *load game* bisa dilakukan agar pengguna tidak mengulang kembali *game* dari awal.



Gambar 5. Halaman Load dan Save.

**3.4.4. Halaman Preferences**

Ukuran layer yang digunakan ketika memainkan visual novel dapat diatur pada halaman ini, kecepatan teks serta volume juga dapat disesuaikan oleh pengguna.



Gambar 6. Halaman Preferences.

**3.5. Pengujian Sistem**

Penelitian ini sudah diuji dengan dua jenis pengujian yaitu *black box testing* dan kuesioner. Pengujian dengan kuesioner bertujuan untuk melihat apakah ada kesalahan dalam antar muka sistem untuk memenuhi kriteria kelayakan penggunaan sistem. Pengujian *black box testing* menghasilkan bahwa setiap tombol yang berada pada antar muka sistem dapat berjalan dengan baik, seperti yang ditunjukkan pada Tabel 1. Pengujian kuesioner dilakukan dengan menggunakan kuesioner skala likert yang diisi oleh 55 orang responden. Berdasarkan hasil pengujian didapatkan data persentase yang dijadikan dasar dalam penarikan kesimpulan. Terdapat tujuh pernyataan yang diisi oleh responden dengan nilai yang diperoleh seperti pada Tabel 2.

Tabel 1. Hasil Pengujian Blackbox.

Komponen Uji	Keterangan	Hasil
Tombol <i>Start</i>	Masuk halaman <i>game</i>	Sesuai
Tombol <i>Load</i>	Masuk halaman <i>load</i>	Sesuai
Tombol <i>Preferences</i>	Masuk halaman <i>preferences</i>	Sesuai
Tombol <i>Help</i>	Masuk halaman <i>help</i>	Sesuai
Tombol <i>About</i>	Masuk halaman <i>about</i>	Sesuai
Tombol <i>History</i>	Masuk ke jendela <i>history</i>	Sesuai
Tombol <i>Save</i>	Masuk halaman <i>save</i>	Sesuai
Tombol <i>Auto</i>	Text <i>auto</i> berganti tanpa perintah	Sesuai
Tombol <i>Quit</i>	Keluar dari visual novel	Sesuai

Tabel 2. Hasil Pengujian Kuesioner.

Pernyataan	Persentase %
Saya menyukai pelajaran sejarah setelah memainkan visual novel ini	88%
Saya menyukai pelajaran sejarah terutama mengenai kerajaan Indonesia di masa lampau setelah memainkan visual novel ini	87%
Saya memiliki pengetahuan mengenai sejarah Ratu Tribhuwana Wijayatunggadewi setelah memainkan visual novel ini	85%
Saya sangat mudah dalam menggunakan aplikasi visual novel ini	91%
Semua tombol dalam visual novel ini berfungsi dengan baik dan tepat	93%
Jika visual novel ini dipublikasikan saya akan menggunakannya dan juga menyarankan ke teman dan keluarga saya	87%
Grafik dan tampilan visual novel ini menarik	86%

### 3.6. Penarikan Kesimpulan

Berdasarkan hasil persentase kuesioner yang sudah disebarakan pada 55 orang responden didapatkan hasil sesuai dengan harapan dimana terjadi peningkatan pengetahuan masyarakat terhadap cerita sejarah masa pemerintahan Tribhuwana Wijayatunggadewi. Pada awalnya pengetahuan masyarakat mengenai sejarah masa pemerintahan Tribhuwana Wijayatunggadewi hanya memperoleh persentase sebesar 43%, setelah visual novel ini dibagikan terjadi peningkatan pengetahuan masyarakat mengenai sejarah masa pemerintahan Tribhuwana Wijayatunggadewi dengan memperoleh nilai persentase sebesar 85%. Persentase peningkatan terjadi sebesar 42% setelah responden memainkan visual novel ini.

### 4. Kesimpulan

Berdasarkan pada hasil analisis serta pengujian yang sudah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penelitian ini berhasil menerapkan cerita sejarah masa pemerintahan Tribhuwana Wijayatunggadewi dalam bentuk visual novel. Visual novel kisah Ratu Tribhuwana Wijayatunggadewi berbasis multimedia berhasil dikembangkan dan dapat meningkatkan pengetahuan masyarakat mengenai sejarah masa pemerintahan Tribhuwana Wijayatunggadewi. Peningkatan pengetahuan dapat dibuktikan dengan peningkatan persentase pengetahuan masyarakat dengan hasil awal hanya mencapai nilai 43% meningkat setelah memainkan visual novel menjadi 85%. Hasil yang diperoleh sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Penelitian ini selanjutnya dapat dikembangkan lagi dengan memperhalus animasi dalam visual novel serta pemberian dubbing suara untuk membuat visual novel menjadi lebih baik.

### Daftar Pustaka

- [1] A. Nur Fitroh, "Peran Tribhuwana Tunggadewi Dalam Mengembalikan Keutuhan Dan Perkembangan Kerajaan Majapahit tahun 1328-1350," *Avatara*, vol. 5, no. 2, pp. 298–308, 2017.
- [2] S. W. Achmad, "Tribhuwana dan Sumpah Palapa," in *Pesona & Sisi Kelam Majapahit*, Yogyakarta: Araska, 2021, p. 31.
- [3] O. S. CR and U. Mulyono, "Tribhuwana Tunggadewi Maharajasa Jayawisnuwardhani," in *PARARATON Kitab Para Raja*, Bandung: Penerbit Nusa Media, 2018, p. 394.
- [4] Amirullah, "PENTINGNYA SEJARAH DALAM PEMBINAAN KARAKTER BANGSA DAN PEMBANGUNAN NASIONAL," *Semin. Nas. "Pendidikan Ilmu-Ilmu Sos. Membentuk Karakter Bangsa Dalam Rangka Daya Saing Glob."*, vol. 2, pp. 141–148, 2016.
- [5] K. Radde-Antweiler, V. Šisler, and X. Zeiler, "Phenomenological Hermeneutics as a Bridge Between Video Games and Religio-Aesthetics.," in *Methods for Studying Video Games and Religion*, Philadelphia: Taylor & Francis, 2017, p. 108.
- [6] M. Simanjuntak, "Konsep Pengukuran Dalam Riset Pemasaran," in *Riset Pemasaran*, Medan: Yayasan Kita Menulis, 2022, p. 110.
- [7] H. Restu, H. R. M. I. Saputra, A. Triyono, and Suwaji, "Latar Belakang dan Rumusan Masalah Penelitian," in *Metode Penelitian*, Yogyakarta: Deepublish, 2021, p. 35.
- [8] F. Kusumah, Nurjaidin, and M. Ardhiansyah, "Metode Dalam Kajian," in *Analisis Sistem Pendeteksi Wajah Pada Gambar Dengan Metode K-Nearest Neighbor*, Banten: Pascal Books, 2021, p. 43.
- [9] A. Rozaq, "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI," in *KONSEP PERANCANGAN SISTEM INFORMASI BISNIS DIGITAL*, Banjarmasin: Poliban Press, 2020, pp. 73–74.
- [10] I. H. Santi, "Analisis dan Perancangan Sistem," in *Analisa Perancangan Sistem*, Pekalongan: PT. Nasya Expanding Management, 2020, p. 12.
- [11] R. B. Hadiprakoso, "Pengujian Perangkat Lunak," in *Rekayasa Perangkat Lunak*, Jakarta: RBH, 2020, pp. 285–286.
- [12] L. Sa'adah, "Pengolahan Data dan Skala Pengukuran," in *Metode Penelitian Ekonomi dan Bisnis*, Jombang: LPPM UNIVERSITAS KH. A. WAHAB HASBULLAH, 2021, pp. 103–105.