

PERANCANGAN DAN PRODUKSI GAME VISUAL NOVEL (Adaptasi dari Novel Misteri “PLUVIA”)

Steven Wijaya¹, Fajar Persada Supandi²

^{1,2} *Desain Komunikasi Visual, Multimedia D3, Universitas Widyatama, Jl. Cikutra No.204A, Sukapada, Kec. Cibeunying Kidul, Kota Bandung, Jawa Barat 40125*

¹*wijaya.steven@widyatama.ac.id*, ²*fajar.persada@widyatama.ac.id*

Abstrak:

Jurnal ini membahas tentang produksi aset *visual novel* bertema misteri yang merupakan sebuah adaptasi dari novel yang dibuat oleh seorang penulis independen, Ibu Helen Tanuwan beserta penerbitnya. Dalam perancangan *prototip visual novel* ini, penulis bertanggung jawab atas produksi aset seperti ilustrasi karakter, pembuatan *background*, adaptasi cerita ke media *visual novel*, *game design*, *user interface*, dan *game flow*. Hasil dari perancangan ini adalah *prototip* yang dapat mendemonstrasikan bagaimana cerita dapat disampaikan kepada pembaca melalui media *visual novel* dan memberi gambaran bagaimana proses perancangan *visual novel* dikerjakan dari awal hingga *prototip* yang dapat dimainkan secara interaktif. Setelah *prototip* dibuat, proyek ini dapat digunakan sebagai demo cerita yang ditampilkan di media sosial yang dikelola oleh penulis cerita.

Kata kunci: *Ilustrasi, Perancangan game, Prototip, User Interactivity, Visual novel.*

Abstract:

The topic of this journal is about a production of a visual novel that is an adaptation of a novel made by an independent novelist, Mrs. Helen Tanuwan and her publishers. In the making of the visual novel prototip, the writer is responsible for the creation of the game's assets such as character illustrations, backgrounds, story adaptation from the novel, game design, user interface, and game flow. The result of this assignment is a prototype that could demonstrate how a story can be told to the reader through the visual novel media and to give an idea how a visual novel is made from scratch to a playable prototip. After the creation of the prototype, this project can be used as a story demo that is shown on social media managed by the original author.

Keywords: *Game design, Illustration, Prototype, User interactivity, Visual novel.*

LATARBELAKANG

Terdapat berbagai cara untuk menyampaikan cerita. Mulai dari cerita pendek, film, animasi, permainan dan novel. Novel, sebagai media penyampaian cerita dapat disampaikan dengan medium yang berbeda atau diadaptasikan menjadi media lain. Misalkan sebuah cerita novel yang dijadikan suatu film seperti *Laskar Pelangi* (Ensiklopedia Dunia, n.d.) dan anime *Konosuba* yang merupakan peralihan media *light novel* menjadi animasi. Selain menjadi film dan animasi novel seringkali menjadi sebuah genre *video game* yang bernama *Visual novel*.

Visual novel adalah jenis permainan interaktif yang menggabungkan elemen narasi visual, cerita yang dipresentasikan dalam bentuk teks, dan gambar atau animasi untuk menggambarkan karakter dan latar belakang (Koto, 2022). *Visual novel* merupakan jenis permainan video atau *video game* yang menekankan pada cerita dan pengembangan karakter. Permainan ini biasanya dibuat dalam bentuk narasi interaktif yang menampilkan gambar atau animasi karakter dan latar belakang yang membantu mengantar cerita secara menarik dan terlihat lebih “hidup” yang biasanya bergaya anime (Ahmad, 2021; Koto, 2022). Belakangan ini, *Visual novel* sebagai genre permainan video terus berkembang. Dengan adanya engine atau alat untuk membuat *visual novel* gratis seperti Ren’Py yang mudah diakses, kode scripting yang termasuk mudah dipelajari memberi kesempatan kepada desainer amatir dan profesional yang tidak memiliki pendidikan dalam bidang coding untuk membuat *visual novel* mereka sendiri. Di tahun 2021, setidaknya terdapat 2.272 *visual novel* yang bisa di beli di website beli *game* Steam dan 21.140 *visual novel* yang di arsip di website yang didirikan oleh komunitas pecinta *visual novel* (Melcer dkk., 2021).

Salah satu karakteristik unik dalam *visual novel* adalah cerita yang berakar. Pilihan pemain dapat mengubah alur cerita sesuai dengan sebab

akibat dari keputusan yang diambil di sepanjang cerita sehingga memberi cerita yang bervariasi. Serupa dengan novel *choose your-own-adventure* seperti "Give Yourself Goosebumps" dimana pembaca dapat mempengaruhi alur cerita dengan cara membuka buku dengan urutan tertentu dimana titik keputusan dalam novel tersebut seringkali memberikan opsi pada pembaca untuk mengubah jalannya cerita selama membaca. Seiring dengan perkembangan teknologi dan popularitasnya, *visual novel* kini telah merambah ke pasar global dan tersedia dalam berbagai bahasa. Permainan ini masih sangat populer di Jepang dan terus berkembang di seluruh dunia sebagai bentuk hiburan yang menarik bagi para penggemar cerita dan pengembangan karakter (Nalendra, M. a. S., 2023).

Klien penulis merupakan seorang novelis yang memiliki beberapa cerita yang telah diunggah ke publik untuk dibaca. Penulis melakukan perancangan aset *visual novel* bertema misteri yang merupakan adaptasi dari novel "PLUVIA" yang dibuat oleh seorang penulis independen, Ibu Helen Tanuwan beserta penerbitnya. Salah satu novel nya adalah "PLUVIA", sebuah novel bertema misteri yang menceritakan pertemuan antara dua karakter yang memiliki kisah hidup yang miris. Dalam perancangan prototip *visual novel* ini, penulis bertanggung jawab atas produksi aset seperti ilustrasi karakter, pembuatan *background*, adaptasi cerita ke media *visual novel*, *game design*, *user interface*, dan *game flow*. Hasil dari perancangan ini adalah prototip yang dapat mendemonstrasikan bagaimana cerita dapat disampaikan kepada pembaca melalui media *visual novel* dan memberi gambaran bagaimana proses perancangan *visual novel* dikerjakan dari awal hingga prototip yang dapat dimainkan secara interaktif. Setelah prototip dibuat, proyek ini dapat digunakan sebagai demo cerita yang ditampilkan di media sosial yang dikelola oleh penulis cerita.

METODE PENELITIAN / PERANCANGAN

Pencarian data dilakukan melalui studi pustaka dan wawancara dengan klien. Sebagai tahap awal perancangan prototip *visual novel*, penulis melakukan sesi tanya jawab dengan Ibu Helen Tanuwan mengenai desain karakter dan citra Pluvia sebagai novel bertema misteri. Penulis mengumpulkan berbagai data yang dapat ditemukan di internet mulai dari jurnal, website, berita, dan situs image board seperti pinterest untuk mencari referensi visual. Prototip novel visual yang akan dirancang menampilkan gaya ilustrasi yang mencerminkan elemen anime atau animasi/kartun khas Jepang. Penekanan pada gaya ilustrasi ini diilhami oleh daya tarik yang semakin berkembang di Indonesia dan mengikuti tren yang telah mapan di negara asal.



Gambar 1 . Alur perancangan *visual novel*
Sumber: dokumentasi penulis

Proses perancangan *visual novel* dimulai dari analisis dan peringkasan cerita yang didapat, sehingga mempermudah proses pembuatan *gameplay*

flow atau alur permainan dalam konteks naratif dan pilihan. Setelah cerita dapat dimengerti, *storyboard* atau konsep visual berisi sketsa adegan yang akan memberi gambaran bagaimana alur cerita berjalan dan pilihan-pilihan yang dibuat oleh pemain yang dapat mempengaruhi alur cerita dari permainan. Setelah *storyboard* dibuat, aset permainan mulai dibuat. Aset-aset yang dibuat berupa ilustrasi karakter, ilustrasi objek, pembuatan background, pemilihan font, dan user interface. Setelah aset siap untuk digunakan, platform yang cocok harus dipilih.

Setelah semua aset telah dibuat, mulailah pengembangan *visual novel*. Bagian *coding* dalam ren'py menggunakan Visual Studio Code untuk memodifikasi *game engine*. Setelah selesai mengembangkan *visual novel*, perbaiki kesalahan atau *software bug* yang terjadi. Setelah tahap ini selesai, *prototype* sudah memasuki tahap yang bisa dimainkan oleh *play tester* atau klien. Pengujian lebih lanjut dilakukan untuk memastikan *visual novel* berjalan dengan baik dan siap untuk dirilis. Setelah semua selesai, rilis *visual novel*. *Visual novel* sering rilis di platform seperti komputer atau PC (*Personal Computer*).

HASIL DAN DISKUSI

Karakter menjadi aset penting dalam *game visual novel*. Dalam proses adaptasi sebuah novel menjadi *visual novel*, terdapat elemen penting yang memberikan pengalaman pengguna yang lebih intens dalam mengonsumsi cerita, yaitu "Self projection" atau kemampuan untuk memasukkan diri sendiri (*self insert*) ke dalam peran karakter utama dalam *visual novel*. Efek dari self projection ini memungkinkan para pemain untuk merasakan bahwa tindakan yang diambil oleh tokoh protagonis dalam *visual novel* seolah-olah

dilakukan oleh diri mereka sendiri, sehingga secara langsung melibatkan pemain dalam alur cerita *visual novel* tersebut.

Aset Karakter Utama & Pendukung

Dalam proses pembuatan *visual novel* ini, aset yang paling banyak dikerjakan adalah ilustrasi karakter. Aset ilustrasi karakter menjadi penting karena menurut Lee dan Heeter, penampilan karakter merupakan salah satu aspek dari tingkat *believability* sebuah karakter yang dapat menunjukkan gender, karakteristik, dan sifat dari penampilan fisiknya (dikutip dari Khairunnisaa dkk., 2023 ; Rahmasari, 2022). Dalam cerita PLUVIA terdapat dua karakter utama (Tabel 1) beserta dengan 3 karakter pendukung yang akan muncul dalam prototip (Tabel 2).

Tabel 1 Aset karakter utama

Nama Karakter	Deskripsi Karakter	Ilustrasi Karakter
Alfa	Karakter ini adalah karakter utama yang muncul di setiap chapter dalam novel. Alfa adalah karakter point of view yang menjadi mata pembaca/pemain di Pluvia.	

Gambar 2. Ilustrasi Alfa
Sumber: dokumentasi penulis

Dara

Dara merupakan karakter yang menjadi love interest Alfa karena kemampuan berdiskusi yang menarik. Dara adalah gadis yang ramah. Warna yang dominan adalah warna rambut merah beserta dengan warna abu-abu dan hijau dengan saturasi rendah agar warna merah tetap mencolok.



Gambar 3. Ilustrasi Dara
Sumber: dokumentasi penulis

sumber: dokumentasi penulis

Tabel 2 Aset karakter pendukung

Nama Karakter	Deskripsi Karakter	Ilustrasi Karakter
Pria Kacamata	Pria berkacamata ini adalah antagonis yang terlihat tengah menyeret seorang gadis dalam mimpi Alfa. Karakter ini berproporsi kurus agar kontras dengan antagonis B dengan warna yang dingin agar kontras dengan karakter antagonis lainnya.	
Pria Bertopi	Pria bertopi ini adalah antagonis yang terlihat tengah menyeret seorang gadis beriringan dengan antagonis berkacamata dalam mimpi Alfa. Karakter ini berproporsi kekar dengan warna yang hangat agar kontras dengan karakter antagonis lainnya.	

Gambar 4. Ilustrasi Pria Kacamata

Sumber: dokumentasi penulis

Gambar 5. Ilustrasi Pria Bertopi
Sumber: dokumentasi penulis

Gadis dalam Bahaya

Dalam mimpi Alfa, terdapat seorang gadis yang tengah diseret oleh dua laki-laki. Karakter ini merupakan karakter pendukung yang hanya muncul di scene mimpi Alfa. Karakter ini digambar dengan rambut yang panjang berantakan dan ekspresi sedih karena situasi yang tengah terjadi. Karakter ini memiliki pose yang submisif untuk menambahkan citra keputusasaan.

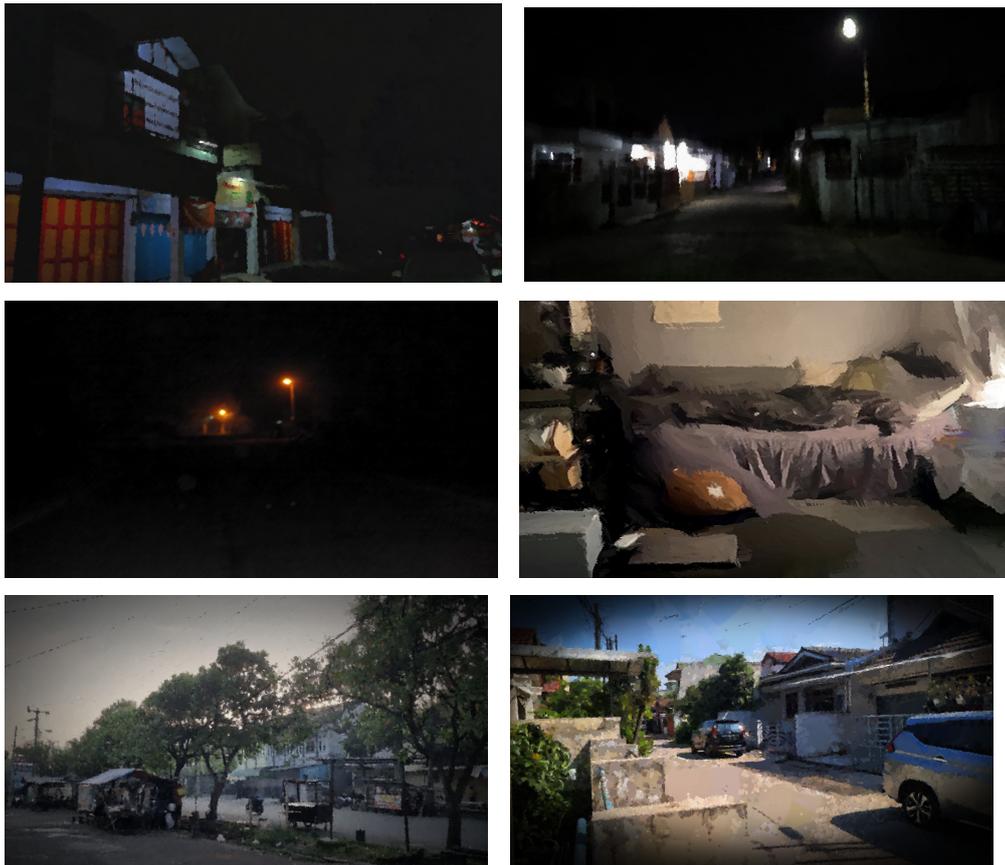


Gambar 6. Ilustrasi Gadis
Sumber: dokumentasi penulis

sumber: dokumentasi penulis

Background

Dalam cerita terdapat enam *background* sesuai dengan alur cerita yang diambil. Dalam chapter 3, *background* yang muncul adalah jalan depan apotek gelap bersama dua adegan jalan yang gelap ketika karakter utama tengah perjalanan pulang, warung makan ketika Alfa bertemu Dara, dan kompleks perjalanan pulang ke kos Dara, dapat dilihat pada Gambar 7. Teknik filter *fotosketcher* digunakan untuk menghemat waktu dan filter “brush strokes” terlihat cocok dengan teknik *shading* ilustrasi karakter.



Gambar 7. Kompilasi *background* pada permainan
Sumber: dokumentasi penulis

User interface

Seperti media interaktif lain nya, *visual novel* memiliki berbagai elemen *UI* atau *User Interface* atau diartikan dalam bahasa Indonesia : antarmuka pengguna. *UI* adalah bagian dari sistem yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan komputer atau perangkat lunak.

- a) Menu utama: ketika awal permainan akan terlihat main menu sebagai menu utama yang berisi berbagai pilihan sebelum melakukan permainan. Bentuk main menu seperti pada Gambar 8.



Gambar 8. Tampilan menu utama
Sumber: dokumentasi penulis

- b) *Text box* adalah kotak dimana teks akan muncul. Textbox akan dibuat untuk mencocokkan style dengan font Dr.Punk.



Gambar 9. Tampilan *text box*
Sumber: dokumentasi penulis

- c) *Choice box* adalah kotak yang bisa ditekan sebagai tombol ketika terdapat pilihan yang harus dibuat oleh pemain.



Gambar 10. Tampilan *choice box*
Sumber: dokumentasi penulis

- d) Ilustrasi spesifik: dalam *visual novel* sering ada momen unik yang memiliki ilustrasi unik untuk memberi efek impresi lebih ke pemain.



Gambar 11. Tampilan beberapa ilustrasi spesifik
Sumber: dokumentasi penulis

- e) *Game ending screen*: Ketika pemain telah mencapai akhir tertentu dalam cerita, mereka akan mendapatkan layar selesai permainan atau *game ending screen* dimana mereka telah mencapai akhir dari cerita.



Gambar 12. Contoh tampilan *game ending screen*
Sumber: dokumentasi pribadi

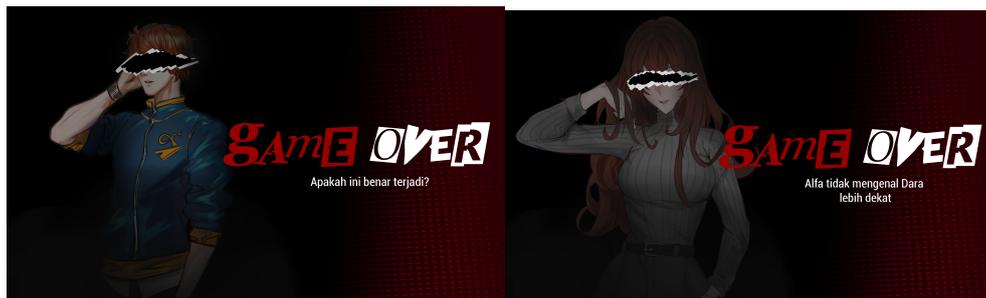
Prototype

Setelah semua aset siap, maka dilanjutkan pada tahap pengembangan. Tahap ini merupakan pemasukan aset visual ke dalam *prototype* beserta dengan seluruh *scripting* dan *coding* telah dilakukan, *visual novel* Pluvia sudah dapat dimainkan untuk playtesting dan demonstrasi. Pada Gambar 12 merupakan *screenshot* pada prototip di bagian dialog dan adegan. Pada Gambar 13 merupakan tampilan *ending game* berupa beberapa alternatif *ending* yang akan berbeda sesuai dengan pilihan pemain.





Gambar 12. Screenshot adegan dan dialog tokoh
Sumber: dokumentasi penulis



Gambar 13. Tampilan alternatif *game ending scene*
Sumber: dokumentasi penulis

SIMPULAN

Sebagai sebuah novel misteri, tren pilihan ganda *visual novel* dapat memberi aspek *player's choice* yang dapat mempengaruhi jalannya cerita dalam permainan. Aspek ini mendukung genre misteri karena pemain tidak akan tahu apa yang terjadi apabila memilih suatu pilihan untuk pertama kalinya. Ditambah dengan aspek *self projection* atau *self insert*, pemain dapat bersimulasi bahwa dia adalah protagonis dalam cerita *visual novel* tersebut, membangun koneksi antara pemain dengan narasi. *Visual novel* sebagai media penyampaian cerita dapat memberi pengalaman berbeda ketika mengonsumsi cerita. Sebagai media interaktif, pemain dapat berkontribusi dengan cerita melalui pilihan dan alur cerita yang mereka pilih.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, D. (2021). Mengenal Lebih Jauh *Game Visual novel*. Gamefinity. Diakses pada 22 Agustus dari: <https://gamefinity.id/game/mengenal-lebih-jauh-game-visual-novel/>
- Rahmasari, C. M., & Muhammad Adi Sukma Nalendra. (2022). KAJIAN DESAIN VISUAL PADA MASKOT ITEBA . JURNAL RUPA MATRA, 1(1), 38–52. Retrieved from <https://journal.iteba.ac.id/index.php/jurnalrupamatra/article/view/30>
- Ensiklopedia Dunia. (n.d.). Laskar Pelangi. *Stekom.Ac.Id*. Diakses pada 25 Juli 2023 dari: https://p2k.stekom.ac.id/ensiklopedia/Laskar_Pelangi
- Khairunnisaa, K., Irfansyah, & Ratri, D. (2023): Pembentukan Watak Tokoh Melalui Representasi Ekspresi Wajah Dalam Animasi *Isle Of Dogs* (2018), *Andharupa: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 9 (3), 360-375.
- Koto, N. (2022): Apa Itu *Game Visual novel*? EsportNesia. Diakses pada 4 November dari: <https://esportsnesia.com/penting/apa-itu-visual-novel-game-anime-cerita/>
- Melcer, E., Camingue, J., & Carstensdottir, E. (2021): *What is A Visual novel*. *ResearchGate*, 1–15. <https://doi.org/10.1145/3474712>
- Nalendra, M. a. S. (2023, July 26). DIGITAL MOVEMENT TRENDS OF INDONESIAN YOUTH IN THE NEW NORMAL ERA: TRANSITIONING TO A NEW APPROACH FOR YOUTH COMMUNITY CONTRIBUTION IN SOCIETY. <https://journal.iteba.ac.id/index.php/tiyasadarma/article/view/123>