

PERANCANGAN GAME VISUAL NOVEL TUHAN DALAM KEPALA

Farhan Alif Fahrezi¹, 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*farhan.alif@widyatama.ac.id*, ²*fajar.persada@widyatama.ac.id*

Abstrak

Visual novel adalah salah satu jenis permainan video yang menekankan pada pengembangan cerita dan karakter. Dalam visual novel, pemain berinteraksi dengan naratif melalui pemilihan opsi dialog, keputusan moral, dan tindakan tertentu yang dapat mempengaruhi alur cerita. Visual novel adalah bentuk unik dari media naratif interaktif yang memungkinkan penonton menjadi bagian dari cerita. Dalam pembuatan tugas akhir ini dilakukan dengan menggunakan aplikasi ilustrasi dan aplikasi pembuatan visual novel tersebut. Dengan menggabungkan elemen cerita, gambar, dan suara untuk memberikan pengalaman yang mendalam kepada pemain. Pemain akan memilih berbagai pilihan yang menentukan arah cerita, seperti memilih dialog dan tindakan yang diambil dalam berbagai situasi. Keputusan pemain akan memengaruhi alur cerita dan akhir dari game tersebut. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam memahami pengalaman interaktif cerita dalam visual novel dan membuka peluang untuk pengembangan visual novel yang lebih berkualitas di masa depan.

Kata Kunci : Visual Novel, Interaktif, cerita, pemain.

Abstract

Visual novel is a type of video game that emphasizes story and character development. In visual novels, the player interacts with the narrative through selecting dialogue options, moral decisions, and certain actions that can influence the storyline. Visual novels are a unique form of interactive narrative medium that allow the audience to become part of the story. In making this final project, it is done by using the illustration application and the visual novel creation application. By combining story, image, and sound elements to give players an immersive experience. Players will choose various choices that determine the direction of the story, such as choosing dialogue and actions to take in various situations. Player decisions will affect the storyline and the ending of the game. This research is expected to contribute to understanding the interactive experience of storytelling in visual novels and to open up opportunities for the development of higher quality visual novels in the future.

Keywords : Visual Novel, Interactive, Story, Player.

LATAR BELAKANG

Novel adalah suatu bentuk karya sastra yang memiliki dua unsur, yakni unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik, di mana kedua unsur tersebut saling berkaitan dan saling memengaruhi dalam suatu karya sastra Yuda(2022). Cerita dalam novel dapat meliputi berbagai genre, mulai dari petualangan, misteri, romansa, fiksi ilmiah, fantasi, hingga drama sosial. Melalui kata-kata yang dipadatkan, novel menciptakan dunia baru yang mengajak pembaca untuk berlayar melalui setiap lapisan emosi, konflik, dan pemikiran karakter. Menurut Hafid Raharjo (2019: 55) bahwa novel merupakan prosa rekaan yang panjang dan menyuguhkan tokoh-tokoh serta peristiwa yang luas. Ukuran yang luas dalam pengertian tersebut berupa unsur yang kompleks meliputi plot, tokoh, konflik, tema, suasana, latar, dan sebagainya. Struktur novel yang panjang juga membuat pengarang lebih leluasa mengekspresikan pemikirannya serta membangun cerita lebih rinci.

Perkembangan novel telah menjadi sebuah perjalanan panjang dan menarik dalam dunia sastra. Dari masa ke masa, novel mengalami beragam transformasi dan perubahan, mencerminkan dinamika budaya, sosial, dan politik di berbagai era. Kusumanto, D. (2022). Perkembangan teknologi juga berdampak pada bentuk dan distribusi novel (Supandi & Ramadina 2017). Teknologi juga menjadi pintu pergerakan remaja dalam transfer informasi yang populer (Nalendra, M. a. S., 2023). Pengenalan mesin cetak dan percetakan massal membawa novel ke khalayak yang lebih luas, sementara teknologi digital membuka pintu bagi era e-book dan akses mudah ke karya-karya sastra dari berbagai penjuru dunia.

Saat ini masyarakat Indonesia masih belum banyak yang mengetahui tentang novel visual, dan mereka menyebutnya sebagai inovasi baru dalam dunia perkomikan (meskipun di Jepang sudah 10 tahun lebih game seperti ini hadir). Banyak sekali masyarakat Jepang yang berkumpul dan membentuk grup kecil untuk membuat Visual Novel, dan mencapai keuntungan yang cukup besar dari penjualan mereka di komik (ahmad, 2021). Menurut Hardy, W. A., Santoso, L. W., &

Andjawirawan, J. (2019) sebuah novel bertujuan untuk memberikan dimensi visual tambahan yang mendalam kepada cerita yang terdapat dalam teks tulisan. Dengan menerjemahkan kata-kata dan emosi karakter ke dalam gambar dan ilustrasi, visualisasi novel menghadirkan suasana, latar belakang, dan ekspresi wajah yang dapat meningkatkan pengalaman membaca bagi pembaca.

Maka dari itu penulis membuat adaptasi novel Tuhan dalam Kepala menjadi Game visual novel Karena mulai banyaknya novel yang di adaptasikan ke visual novel. Penulis menyadari bahwa dengan diadaptasikannya novel ke visual novel dapat memberikan pengalaman yang berbeda dan dapat menarik audiens baru.

METODE PENELITIAN

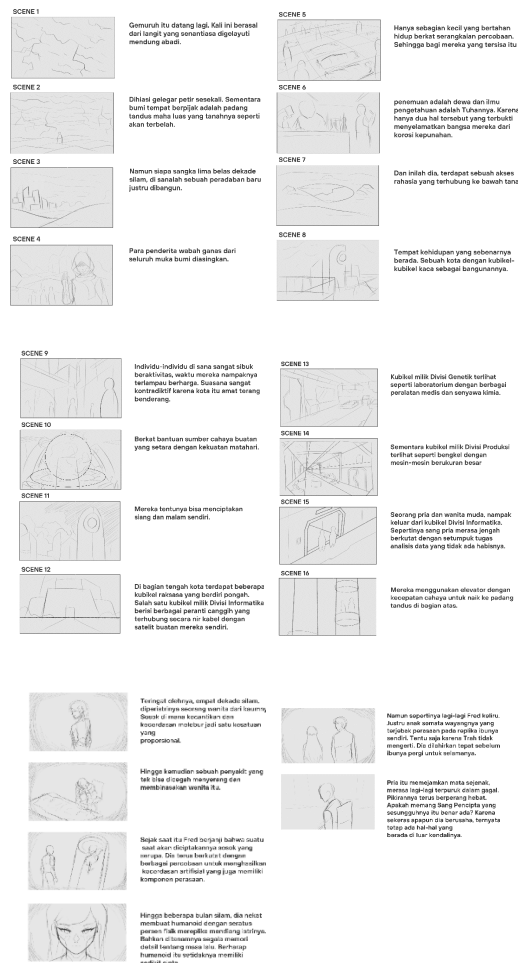
Metode yang digunakan dalam penulisan ini adalah metode kualitatif. bertujuan memberikan pemahaman dan informasi mengenai bagaimana game visual novel ini berjalan dari awal hingga akhir. Data dikumpulkan dengan menitikberatkan pada kualitas dan konteksnya daripada kuantitas. Dalam proses ini, penekanan diberikan pada pemahaman mendalam tentang preferensi pengguna, pola perilaku, dan kebutuhan mereka melalui observasi, atau analisis konten.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk tema dari game visual novel ini adalah *science fiction*, konsep visualnya dapat berfokus pada dunia yang kompleks dan futuristik Pratama, D., Wardani, W. G. W., & Akbar, T. (2018). Ini adalah tema latar belakang dengan bangunan futuristik, *gadget* berteknologi tinggi dan modern. Penggunaan warna *neon*, sinar holografik dan elemen futuristik lainnya dapat memberikan kesan modern dan futuristik.

Sebelum masuk ke bagian percakapan, terdapat cerita yang disampaikan oleh narasi yang dimana membutuhkan beberapa visual untuk membantu

menyampaikan cerita tersebut, maka dibuatlah *storyboard* agar dapat menceritakan alur cerita dengan berurutan.



Gambar 1: Ilustrasi Karakter

Desain karakter adalah proses kreatif dalam menciptakan visualisasi yang unik dan menggambarkan identitas seorang karakter dalam berbagai media seperti film, animasi, permainan video, dan komik (Sloan, R. J. S. 2015). Ini melibatkan penggabungan elemen-elemen seperti penampilan fisik, pakaian, ekspresi wajah, postur tubuh, serta ciri-ciri khas lainnya untuk menciptakan citra yang kuat dan dapat dikenali.

Er dideskripsikan oleh penulis sebagai seorang android wanita yang diprogram untuk mengikuti perintah dari pembuatnya. Er memiliki badan robotik, memiliki rambut blonde Panjang, dan mata biru yang berkilau. Er memiliki sifat yang tenang dan kalem dikarenakan android tidak memiliki perasaan.

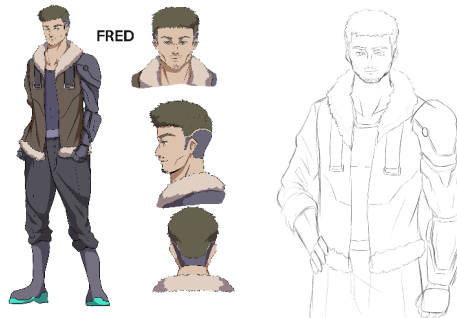
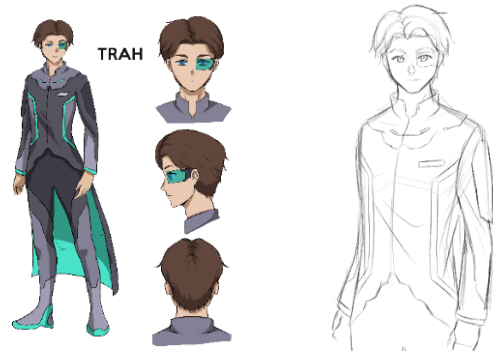


Gambar 2: Ilustrasi Karakter

Trah dideskripsikan oleh penulis sebagai seorang pria yang berumur 29 yang akan beranjak 30 tahun.

Fred dideskripsikan oleh penulis sebagai seorang pria tua yang memiliki badan tinggi, rambut coklat yang memudar dan kekar dengan dagu yang tegas. Fred adalah bapak dari Trah, oleh karena itu dia selalu tegas yang terbilang tinggi, rambut

berwana coklat tua. Trah memiliki sifat yang pekerja keras namun sesekali suka membantah. Trah memiliki pekerjaan sebagai ilmuwan di Divisi Informatika yang mengurus bagian analisis data.





Gambar 1: sketsa

3D Blender digunakan untuk membuat dasar dari bentuk sketsa lalu di tambah ilustrasi di software Clip Studio Paint. Gambar diatas adalah hasil final dari desain *textbox*.



Gambar diatas adalah gambar di ruang kerja Fred yang digunakan untuk background saat percakapan berlangsung.



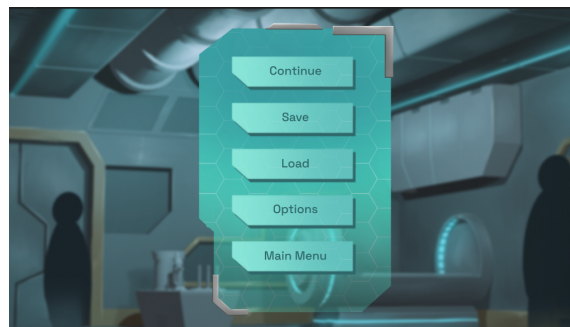
Gambar diatas adalah hasil akhir dari desain akhir UI Menu. Pembuatan tiga sketsa konsep dari *Main Menu* yang salah satu nya akan digunakan. *Main menu* adalah elemen utama yang memberikan kesan pertama bagi pengguna dalam

berinteraksi dengan permainan atau aplikasi. Desain *main menu* yang baik mencakup elemen estetika, fungsionalitas, dan responsivitas untuk memberikan pengalaman pengguna yang memikat dan efisien dalam menavigasi konten dan fitur yang ditawarkan.



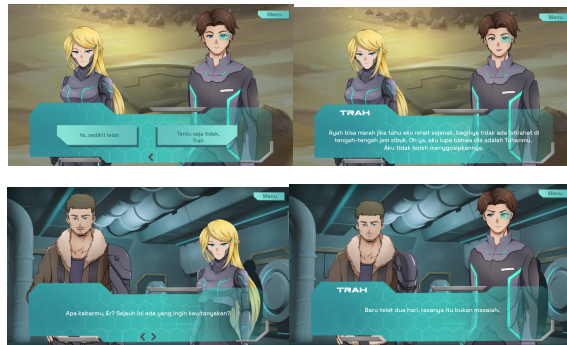
Gambar 4: tampilan menu UI

Gambar diatas adalah hasil akhir dari desain Main menu. Ilustrasi dibagian kiri dan UI menu dibagian kanan. Desain UI menu memiliki peran penting dalam memberikan pengalaman pengguna yang intuitif, efisien, dan menarik Gronnings, Dimi. (2015),



Berikut adalah beberapa gambar dari tampilan *gameplay* dari game visual novel Tuhan dalam Kepala.





Berikut adalah link prototipe *game* visual novel Tuhan Dalam Kepala pada Figma. <https://www.figma.com/file/jgT2pQiXnVZ5x3nfNw0jI3/Untitled?type=design&node-id=0%3A1&mode=design&t=gxZCIES7KiBLhmMk-1>

SIMPULAN

Kesimpulan dari perancangan *game* visual novel adalah bahwa terdapat banyak aspek yang harus dipertimbangkan, termasuk pilihan desain visual, pengembangan karakter, penulisan skenario, serta integrasi mekanisme interaktif yang tepat. Keberhasilan sebuah *game* visual novel sangat bergantung pada kemampuan perancang untuk menyusun cerita yang kuat dan menggugah emosi pemain melalui pilihan yang diberikan dalam permainan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Dzakwan (2021). *Mengenal Lebih Jauh Game Visual Novel*. Gamefinity.
- Catosaurus. (2016). *Steins;Gate time travelling visual novel released English version for iOS*. Gamerbraves.
- Gronnings, Dimi. (2015), *The Results of Manga Gamer's Visual Novel Licensing Survey*. Niche Gamer.
- Hardy, W. A., Santoso, L. W., & Andjawirawan, J. (2019). Perancangan Game Engine untuk Game Visual Novel Berbasis Android Dengan Diagram Alur Cerita. *Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri Universitas Kristen Petra*, 1–5.

- Kusumanto, D. (2022). *Divination Resmi Dirilis di Konsol Playstation, Xbox, dan Nintendo*. KAORI Nusantara.
- 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>
- Pratama, D., Wardani, W. G. W., & Akbar, T. (2018). The Visual Elements Strength in Visual Novel Game Development as the Main Appeal Dendi Pratama¹, Winny Gunarti Widya Wardani², dan T. *MUDRA Journal of Art and Culture*, 33, 1–8.
- Sloan, R. J. S. (2015). *Virtual Character Design for Games and Interactive Media*. CRC Press.
- Supandi, F. P., Mansoor, A. Z., & Ramadina, S. P. (2017). KAJIAN DESAIN KARAKTER DALAM GAME OVERWATCH DALAM KERANGKA METODE PERANCANGAN MANGA MATRIX. In *Jurnal Komunikasi Visual & Multimedia* (Vol. 8, Issue 1).
- Yuda, Alfi. (2022, June 16), Pengertian Novel menurut Para Ahli, Ciri, Struktur, Unsur, dan Sejenisnya. Bola.com