

Perancangan Game Visual Novel Berdasarkan Novel “Love Risk Management”

Karen Vovolita Hanrik¹, Fajar Persada Supandi²

Program Studi Multimedia, Fakultas Desain Komunikasi Visual,
Universitas Widyatama^{1,2}

Corresponding Author Email: karen.vovolita@widyatama.ac.id¹

ABSTRAK

Perancangan Game Visual Novel yang didasarkan oleh karya tulis Novel “Love Risk Management” adalah proses dimana penulis menyampaikan cerita yang ada dengan ilustrasi dan narasi yang immersif dan interaktif sehingga audiens terlibat dan dapat merasakan dunia dalam tulisan tersebut, pada kasus ini novel yang diangkat adalah novel dengan genre Romance, Metropop dan Urban karya Helen Tanuwan dimana Novel ini dikemas dengan genre Romance namun juga mengangkat isu disabilitas, keluarga dan karir perbankan, perancangan game ini dimulai dengan pemahaman dan research pada naskah yang diberikan klien sehingga penulis dapat memahami novel dan setting dunia yang digarap, setelah itu penulis membuat sketsa konsep latar belakang, karakter dan asset. setelah sketsa konsep disetujui oleh klien, penulis kemudian membuat ilustrasi final karakter, asset dan latar belakang, setelah asset-asset tersebut selesai dirancang penulis kemudian membuat prototype Game Visual Novel tersebut dengan menggunakan Figma, saat perancangan Game Visual Novel ini penulis ingin menonjolkan genre Romance dengan aset dan typography yang selaras dan juga immersif dan interaktif bagi audiens.

Kata Kunci : Visual Novel Game, Perancangan Visual Novel Game, Ilustrasi

ABSTRACT

This Final Project Report is written to provide an overview of the Visual Novel Game design process based on the novel "Love Risk Management", For this project, The Visual Novel Game Design based on the novel "Love Risk Management" is a process where the author conveys the existing story with immersive and interactive illustrations and narratives so that the audience is involved and can feel the world in the writing. The discussed novel genre are Romance, Metropop and Urban by Helen Tanuwan. Besides its' romance genre, this novel also raises the issues of disabilities. families and banking careers. The design of this game begins with the process of understanding the script and continued to the research process on the script that is given by the client. The purpose of this process is to give the author an understanding of the novel and the world setting that the author is going to work on. After that then the author is able to do some sketches of the concept such as background, characters and assets. Immediately upon approval of the art concept by the client, the artist would then do the final illustrations of the characters, assets and backgrounds. After the assets were designed, the author creates a prototype of the visual novel game using Figma. This allows the author to easily showcase the prototype created. In designing this visual novel game, the author wants to emphasize the romance genre with assets and typography that are not only in

harmony but also immersive and interactive for the audience.

Keywords : *Visual Novel Game, Visual Novel Game design, Illustration*

PENDAHULUAN

Visual Novel Game merupakan permainan roleplay dimana pembaca dapat merasakan dunia dalam novel tersebut secara immersif dan interaktif, pembaca juga dapat berpotensi mendapatkan berbagai alur dan ending mereka sendiri, banyak pula tipe game visual novel ini, seperti visual novel edukasi yang condong memberikan ilmu dan dapat mengedukasi pembacanya, ada pula visual novel yang “next level” dimana dalam game tersebut pembacanya dapat banyak melakukan interaksi lebih banyak, seperti exploring room/world, mengambil objek dan lain lain.

Namun perancangan Game Visual Novel tersebut banyak dikembangkan oleh studio studio dikarenakan banyaknya teknis dan waktu yang diperlukan dalam perancangannya, oleh karena itu penulis memilih untuk merancang Visual Novel Game yang lebih simple dan ditujukan untuk hiburan dan immersifitas pembaca, dimana dalam Visual Novel Game yang penulis rancang masih ada option atau pilihan dimana pembacanya dapat mendapatkan alur yang berbeda.

Penulis memilih Konsep Visual Novel ini dikarenakan Visual Novel terus berkembang dan banyak diminati berbagai kalangan, Visual Novel banyak digunakan untuk menyampaikan pesan, menghibur dan mengedukasi. Visual Novel juga menjadi pilihan untuk mengisi waktu luang dan belajar secara menyenangkan.

METODE

Data perancangan didapatkan dengan wawancara dengan penulis novel “Love Risk Management” yaitu ibu Helen Tanuwan serta pengumpulan secara

observatif yaitu dengan membaca buku novel tersebut, dengan data data tersebut penulis dapat memahami dan merencanakan langkah selanjutnya dalam perancangan game visual novel Love Risk Management. Wawancara merupakan metode pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab kepada narasumber yang bercredibilita, dalam proses perancangan Game Visual Novel ini penulis melakukan wawancara dengan penulis novel Love Risk Management yaitu ibu Helen Tanuwan, berikut hasil pengumpulan data wawancara:

1. Genre Novel Love Risk Management adalah Romance, dengan latar belakang Urban, dan perkotaan.
2. Ciri khas karakter utama Perempuan yaitu Atisha adalah rambutnya yang berwarna hitam, mempunyai alat bantu pendengaran yang jarang terlihat karena rambutnya, Atisha menyukai dan sering berpakaian serba hitam, cenderung tegas dan dewasa.
3. Ciri khas karakter utama laki-laki yaitu Rad adalah rambutnya yang lumayan Panjang sebahu dan sering diikat ponytail, rad merupakan seorang food fotografer meskipun lulusan dan jurusan akuntansi, ia suka memakai baju baju yang santai dan merupakan orang yang friendly.

Observasi merupakan metode pengumpulan data dengan cara melakukan research atau pemahaman secara individu, dalam proses perancangan Game Visual Novel ini penulis melakukan observasi dengan membaca buku novel tersebut, berikut hasil pengumpulan data observasi :

1. Atisha merupakan seorang karyawan

- Bank, ia merupakan pribadi yang rajin dan pekerja keras, jarang cuti dan jujur.
2. Rad merupakan orang yang Passionate dengan hobinya, yaitu fotografer
 3. Novel ini dibalut dengan genre romance namun juga mengangkat isu isu yang jarang dibahas pada genre ini, seperti isu disabilitas, karir perbankan dan juga masalah keluarga
 4. Novel ini berlatar belakang di daerah perkotaan dan budaya Indonesia

Data tersebut merupakan petunjuk, Acuan dan arahan bagi penulis ketika merancang game Visual Novel Love Risk Management.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut alur perancangan Game Visual Novel Love Risk Management yang penulis lalui:

Step 01. Penulis melakukan observasi dan research novel yang digarap sehingga penulis dapat memahami setting latar belakang dan alur cerita yang disampaikan. Dengan menggunakan metode Wawancara dan Observasi Chapter 4 Novel Love Risk Management penulis dapat memahami latar belakang dan dunia novel tersebut yaitu Indonesia tepatnya perkotaan seperti Jakarta, pada chapter 4 ini tertera narasi dimana latar belakang yang dikunjungi karakter utama adalah Rumah sakit, Parkiran dan Warteg. Setelah mengetahui Latar Belakang atau setting yang akan digarap penulis kemudian melakukan research dan wawancara mengenai Karakter Utama dalam novel tersebut, diketahui dan dijelaskan bahwasannya Karakter Utama dalam Novel ini merupakan Atisha dan Rad, Atisha digambarkan sebagai Wanita karir yang suka memakai baju berwarna hitam dan juga merupakan seseorang dengan disabilitas pendengaran, kemudian karakter Rad merupakan karakter

utama yang digambarkan sebagai lelaki yang mempunyai rambut lumayan Panjang. Merupakan seorang food fotografer dan mempunyai sikap yang ramah.

Step 02. Setelah memahami Novel dan cerita yang akan disampaikan penulis membuat Sketsa Konsep dan asset asset visual yang dibutuhkan seperti : Ilustrasi dan Desain Karakter, Dialogue Box, Button, Pattern, Latar Belakang atau Background dan lain lain.

Step 03. Kemudian setelah sketsa konsep tersebut disetujui maka penulis akan merender dan melakukan finishing asset asset visual tersebut.

Pada perancangan desain karakter penulis sebisa mungkin menangkap deskripsi dan referensi yang diberikan oleh Bu Helen, mulai dari warna, ekspresi dan ciri khas karakter tersebut.



Gambar 1. Atisha

Atisha merupakan karakter utama Perempuan dalam novel "Love Risk Management" ini, Atisha dideskripsikan oleh penulis sebagai Wanita dengan rambutnya yang berwarna hitam, mempunyai alat bantu pendengaran yang jarang terlihat karena rambutnya, Atisha menyukai dan sering berpakaian serba hitam, cenderung tegas dan dewasa.



Gambar 2. Rad

Rad merupakan karakter utama laki – laki dalam novel “*Love Risk Management*” ini, Rad dideskripsikan oleh penulis sebagai laki – laki yang mempunyai rambut yang lumayan Panjang sebahu dan sering diikat ponytail, rad merupakan seorang food fotografer meskipun lulusan dan jurusan akuntansi, ia suka memakai baju baju yang santai dan merupakan orang yang friendly.



Gambar 3.
Suster A



Gambar 4.
Home Buttons

Suster A merupakan karakter tambahan yang muncul diawal scene dimana suster tersebut memberikan informasi mengenai “pak aman” yang berkaitan dengan Atisha dan Rad, Pendesainan karakter suster A ini menekankan simplisitas dan kebersihan *Main menu Buttons* atau button button dalam main menu ini dirancang dan di desain dengan

menekankan genre romansa, sehingga penulis memilih warna warna yang berwarna merah muda atau pink, dan pattern.



Gambar 5. Dialogue Box

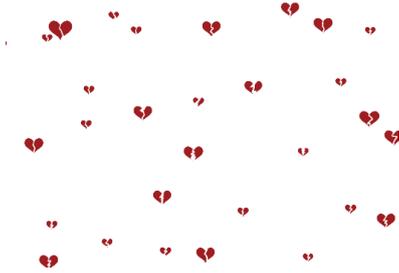
Pada perancangan *Dialogue Box* penulis ingin menonjolkan genre dengan berbagai *pattern* atau pola bentuk hati, dengan pemilihan warna beda setiap karakternya, untuk karakter Atisha penulis memilih warna *Pink* dikarenakan warna *pink* cenderung disimbolkan dengan Perempuan, untuk karakter Rad penulis memilih warna biru dikarenakan warna biru cenderung disimbolkan sebagai warna laki – laki, kemudian untuk karakter karakter pendukung atau NPC penulis memilih warna abu abu untuk memberikan kesan *Subtle* pada audiens



Gambar 6. Story Box

Pada perancangan game visual novel ini penulis ingin membedakan desain antara dialogue box dan story box maka dari itu penulis merancang story box dimana story box ini berguna menyampaikan pesan yang berisi keterangan, pada perancangannya penulis ingin menonjolkan tema dengan hati namun juga tetap

simple dengan membuat pattern hati tersebut secara subtle dan menggunakan warna hitam untuk memudahkan pemain ketika membaca narasinya.



Gambar 7. Broken Hearts Pattern

Penulis ingin menonjolkan *effect* dari kegagalan atau salahnya pilihan maka dari itu penulis membuat *pattern broken hearts* untuk dipakai pada *Game Over scene* dengan adanya pattern ini dan *effect* gelap akan menimbulkan kesan pada *Game Over Scene* tersebut.



Gambar 8. Buttons Next & Previous

Pada saat perancangan button ini penulis mengembangkan bentuk hati atau love dengan ukiran, warna yang digunakan merupakan warna putih, dengan tambahan warna pink yang fade dibelakang button ini membuatnya lebih menonjol.

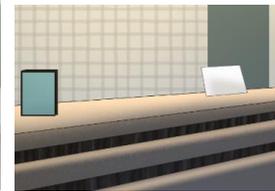


Gambar 9. Font

Pada saat perancangan, penulis memilih font yang sesuai dengan genre Romance dengan beberapa aspek seperti Elegan namun ramah, Bubbly atau Lovely dengan itu penulis memilih font Poetsen untuk penggunaan Title, Nama dan sub judul, kemudian Gentium di pilih untuk penggunaan pada Dialogue Box dan sub text



Gambar 10.
Main Menu Background



Gambar 11.
Hospital Counter Background



Gambar 12.
Parkiran Background



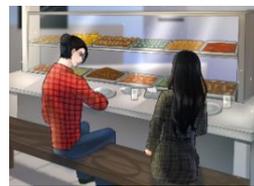
Gambar 13.
Warteg Background



Gambar 14.
Scene Parkiran 1



Gambar 15.
Scene Parkiran 2



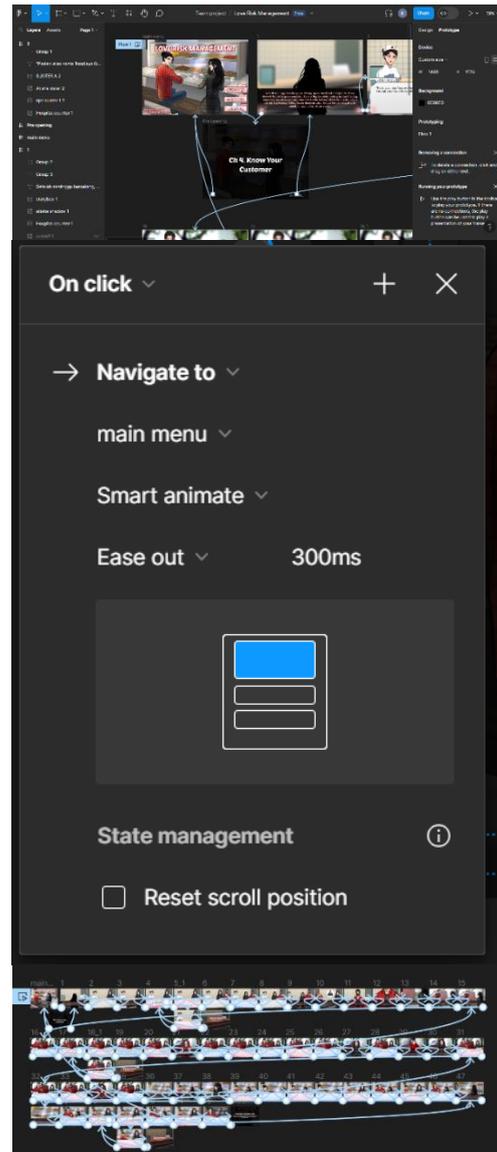
Gambar 16.
Scene Warteg 1



Gambar 17.
Scene Warteg 2

Pada saat perancangan background penulis mengikuti referensi dan memilih warna yang compliment dengan karakter, menekankan subtle atau soft untuk menonjolkan karakter tapi tetap ada *essence* backgroundnya.

Step 04. Setelah asset asset selesai dibuat maka penulis akan membuat Prototype game Visual Novel tersebut dengan menggunakan figma dan menyambungkan 1 page dengan page lainnya menggunakan flow dan action smart animate. Kemudian setelah prototype selesai menulis melakukan showcase dengan preview.



Gambar 18.
Prototype dan Previewgame



Gambar 19. QR untuk Preview Game

KESIMPULAN

Kesimpulan dari perancangan game ini karya tulis dapat dinikmati secara immersif dan interaktif menggunakan visual dan narasi yang digabungkan menjadi permainan visual novel.

DAFTAR PUSTAKA

Anon. n.d. Video Games And.

Anon. n.d. "No Title."

Danu Indra Listanto, mhs and Handoko Supeno, DS and Erik, DS (2020) Pembangunan Game Visual Novel Untuk Edukasi Dampak Bullying Pada Remaja Berbasis Four Basic Elements. Skripsi (S1) Thesis, Fakultas Teknik Unpas

Hardy, Wu Alvin, Leo Willyanto Santoso, and Justinus Andjarwirawan. n.d. "Perancangan Game Engine Untuk Game Visual Novel Berbasis Android Dengan Diagram Alur Cerita."

FDG '20: Proceedings of the 15th International Conference on the Foundations of Digital Games September 2020 Article No.: 77Pages 1–13<https://doi.org/10.1145/3402942.3403004>

FDG '12: Proceedings of the International Conference on the Foundations of Digital GamesMay 2012Pages 41–48<https://doi.org/10.1145/2282338.2282351>

FDG '20: Proceedings of the 15th International Conference on the Foundations of Digital Games September 2020Article No.: 77Pages 1–13<https://doi.org/10.1145/3402942.3403004>

FDG '12: Proceedings of the International Conference on the Foundations of Digital GamesMay 2012Pages 41–48<https://doi.org/10.1145/2282338.2282351>

Feel, Game. n.d. No Title.

Fox, Brent. n.d. No Title.

Rouse, Steve Ogden, Rouse Iii, and Steve Ogden. n.d. Game Design : Theory & Practice.

Sloan, Robin J. S. n.d. Virtual Character Design.

Supandi, F. P., A. Z. Mansoor, and S. P. Ramadina. 2017. "KAJIAN DESAIN KARAKTER DALAM GAME OVERWATCH DALAM KERANGKA METODE PERAN-CANGAN." 8(1).

VOL 2 NO 1 (2020): THE JOURNAL OF ENGLISH LANGUAGE TEACHING, LITERATURE, AND APPLIED LINGUISTICS (JELA)/