

JURNAL TUGAS AKHIR

**PENCIPTAAN GAME 2D VISUAL NOVEL
"DICE DETECTIVE: THE LIAR-JEWELRY"**



Bestari Nida Fadhilah
NIM 1400071033

**PROGRAM STUDI D-3 ANIMASI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2018

PENCIPTAAN GAME 2D VISUAL NOVEL
“DICE DETECTIVE: THE LIAR-JEWELRY”

Bestari Nida Fadhilah

Mahasiswa Animasi ISI Yogyakarta angkatan 2014

ABSTRAK

Di jaman modern ini *game* sudah tidak terdengar asing. Jika diperhatikan, dapat ditemui satu atau dua orang sedang bermain *game* di tempat umum untuk sekedar mengisi waktu luang. Namun, *game* dianggap sebagai hiburan semata dan tidak memiliki manfaat.

Penciptaan karya ini diharapkan dapat menghasilkan *game visual novel* yang tidak hanya dimainkan sebagai hiburan, namun juga dapat mendidik dan menjadi metode baru dalam pembelajaran.

Dengan menambahkan unsur edukasi ke dalamnya, *game* bisa menjadi media yang tidak hanya menghibur tapi juga mendidik. *Dice Detective: The Liar-Jewelry* merupakan *game visual novel* dengan *genre* misteri dimana pemain akan diajak untuk berpikir dan memecahkan sebuah kasus. *Game* ini memiliki 3 buah *puzzle* sebagai *mini game* yang merupakan sebuah kuis pengetahuan dan logika sebagai unsur edukasi. Pemain tidak hanya bermain untuk sekedar menghabiskan waktu, namun pemain juga belajar dengan metode yang lebih menyenangkan melalui tampilan visualnya. *Game* ini dibuat menggunakan tehnik 2D dengan media digital. *Software* yang digunakan adalah *Paintool SAI* dan *Adobe Photoshop cs 5.5* untuk pembuatan *asset*. *Game* ini di-build untuk *platform* PC menggunakan *software* *Unity 2017.1* dengan bahasa pemrograman *C#*.

Kata Kunci: PC, *visual novel*, *game* misteri, *Dice Detective*

ABSTRACT

Game doesn't heard as unfamiliar word in this modern era. If observed, it can found one or two people playing games in public area for spending some free times. But game is regarded as mere entertainmet and useless.

The creation of this work is expected to produce a visual novel game which not only played to entertain, but it could educate and become a new learning method.

By adding an educational element, it could be a media which is not only to entertain but could educate. Dice Detective: The Liar-Jewelry is a visual novel game with mystery genre when the player required to think and solve the case. It has 3 puzzles as a mini games which is a logic and knowledge quiz as an aducational element. Player not only playing for fun but they learning with fun methods through it's visual view. This game has created using 2D technique with digital media. Used Paintool SAI and Adobe Photoshop cs 5.5 software to created an asset. This game is building for PC platform using Unity 2017.1 software with C# language for the program.

Keywords: PC, visual novel, mystery game, Dice Detective



A. Pendahuluan

Di era modern seperti sekarang, *game* menjadi bagian dari keseharian manusia untuk melepas stres dan penat dikala senggang. Mulai dari *game* aksi, petualangan, hingga simulasi telah diciptakan untuk menjadi hiburan. Industri *game* di Indonesia sendiri berkembang dengan pesat menghasilkan karya yang berkualitas hingga mencapai pasar internasional.

Salah satu *game* yang populer di kalangan remaja adalah *game visual novel*. *Visual novel* merupakan salah satu jenis permainan petualangan, yang difokuskan di bagian penceritaan, sehingga pemain seringkali hanya membaca sebuah novel di komputer pribadi yang menampilkan gambar beserta teks dan suara. Seringkali pemain diharuskan untuk memilih diantara pilihan yang ada untuk melanjutkan ke jalan cerita selanjutnya, dan setiap pilihan yang diambil dapat memengaruhi jalan cerita dari *game* tersebut. Istilah lain untuk *novel visual* adalah *novel game* atau *sound novel* (novel bersuara).

Perbedaan yang paling menonjol antara *visual novel* dan permainan lainnya terletak pada metode permainan yang sangat minim. Pemain hanya perlu meng-*click* tombol untuk melanjutkan teks, grafik dan suara, namun pada *game* terbaru biasanya disediakan tombol "*skip*" atau "*fast-forward*" yang dapat mempercepat alur permainan. *Visual novel* memiliki beberapa alur cerita dan cabang atau akhir cerita, mekanika *gameplay* dalam kasus ini biasanya terdiri dari poin keputusan pilihan ganda, dimana pemain memilih sebuah arah untuk mengambil alur. *Visual novel* dikenal sebagai *game* simulasi cinta, dimana *player* berperan sebagai karakter yang memilih kekasihnya. *Game* ini juga dapat dikembangkan menjadi buku interaktif anak-anak.

Masyarakat Indonesia beranggapan kalau *game* hanya media hiburan semata. Pengembangan *game* dengan memasukkan unsur edukasi di dalamnya dapat menjadi sarana baru dalam pendidikan. Dengan metode yang menyenangkan dan tidak membosankan, anak-anak akan lebih semangat dan tertarik untuk belajar.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana membuat *game visual novel*?
2. Mengembangkan *game visual novel* dengan unsur edukasi.

C. Tujuan

1. Membuat *game visual novel*.
2. Membuat *game* edukasi yang menyenangkan dan tidak membosankan.

D. Sasaran

Sasaran konsumen *game "Dice Detective: The Liar-Jewelry"* adalah sebagai berikut:

1. Usia : Semua usia
2. Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan
3. Negara : Indonesia
4. Bahasa : Indonesia dan Inggris

E. Indikator Capaian Akhir

Capaian akhir dari *game "Dice Detective"* ini hingga benar-benar menjadi satu *game* yang utuh dengan tahapan sebagai berikut:

1. Penulisan cerita

Cerita ditulis lengkap mulai dari kedatangan Chase, Chance, dan Lacy ke Indonesia. Memasuki kasus dimana permata yang akan di lelang hilang, pencarian bukti-bukti untuk memecahkan misteri, hingga menangkap pelaku pencurian juga menemukan siapa otak di balik peristiwa ini.

2. Desain karakter dan Lingkungan

"*Dice Detective: The Liar-Jewelry*" merupakan *game visual novel*, dimana nilai utama dari *game* tersebut adalah cerita. Pengkarakteran di dalamnya harus sesuai dan memiliki kesan, sehingga dibutuhkan detail pada setiap profil karakter

di dalamnya. Lingkungan juga mendukung membangun imajinasi dan suasana di dalam *game* sehingga harus dikerjakan sebaik mungkin.

3. *Game User Interface*

User Interface dalam *game "Dice Detective: The Liar-Jewelry"* dibuat sesimpel dan semenarik mungkin agar pemain dapat dengan mudah membedakan antara tombol, *background* dan *asset*.

4. *Programming*

Programming akan diserahkan kepada tim ahli. Dalam membuat program ini, digunakan *software* Unity.

5. Musik

Meningkatkan suasana dan penghayatan ketika bermain merupakan fungsi musik dalam *game*. Musik akan dikerjakan oleh *composer* yang ahli dibidangnya.

6. Penggabungan

Setelah seluruh unsur di dalam *game* selesai, maka akan dilakukan penggabungan di dalam *software* Unity Engine. Yaitu memasukkan gambar dan suara beserta efek-efek yang telah disediakan sebelumnya.

F. Landasan Teori

1. *Game*

Game berasal dari kata bahasa Inggris yang berarti dasar permainan. Permainan dalam hal ini merujuk pada pengertian kelincahan intelektual (*Intellectual Playability Game*) yang juga bisa diartikan sebagai arena keputusan dan aksi pemainnya. Dalam *game*, ada target-target yang ingin dicapai pemainnya. *Game* bertujuan untuk menghibur, biasanya *game* banyak disukai oleh anak-anak hingga orang dewasa.

2. *Visual Novel*

Visual novel merupakan salah satu jenis permainan petualangan, yang difokuskan di bagian penceritaan, sehingga pemain seringkali hanya membaca

novel di komputer pribadi yang menampilkan gambar beserta teks dan suara. Istilah lain untuk *novel visual* adalah *novel game* atau *sound novel* (novel bersuara).

3. Detektif

Detektif adalah seorang penyelidik yang merupakan anggota dari agen penegak hukum. Sebagian merupakan orang pribadi, dan dikenal sebagai penyelidik swasta, sebagai "*The Eye That Never Sleep*" atau dalam bahasa Indonesia "Mata yang tidak pernah tidur", atau yang lebih simpelnya "*Private Eyes*".

4. *Game* Edukasi

Menurut Boyle (1997), "menunjukkan bahwa *game* dapat menghasilkan keterlibatan dan senang belajar. Dengan demikian menawarkan format yang kuat untuk pendidikan lingkungan. Selain itu, ada studi yang telah menunjukkan bahwa penggunaan permainan komputer yang dipilih dengan cermat mungkin meningkatkan cara berpikir".

G. Konsep

Game "*Dice Detective: The Liar-Jewelry*" bermula dari kekaguman pada karakter fiksi Sherlock Holmes yang dapat memecahkan kasus sulit dengan sempurna dan cepat. Berpanutan pada tokoh fiksi itulah *game* ini dikemas menjadi sebuah *game* misteri, petualangan, dan *puzzle* dalam bentuk *visual novel*.

Kata "*Dice*" dalam "*Dice Detective*" diambil dari kata bahasa Inggris yang berarti "dadu" dalam bahasa Indonesia. Dadu selalu berdampingan dan berbentuk sama, juga memiliki banyak kemungkinan apabila dimainkan. Konsep karakter utama dari *game* ini diciptakan dari filosofi dadu tersebut. Anak-anak masih mengalami tahap perkembangan dan memiliki banyak kemungkinan untuk berkembang secara fisik dan mental dalam proses pertumbuhan mereka.

H. Game Description and Technical

Game visual novel misteri dimana pemain terhanyut dalam cerita dan teka-teki di dalamnya. Adapun rincian lainnya sebagai berikut:

1. Game Description

- a. *Genre* : *Puzzle-Adventure*
- b. *Theme* : *Mystery*
- c. *Visual Style* : *2D*
- d. *Player* : *1 Player*
- e. *Player Immersion* : *Emotical and Logic*

2. Game Technical

- a. *Technical Form* : *2D Grapichs*
- b. *View* : *2D View*
- c. *Device* : *PC*
- d. *Control* : *Click*
- e. *Game Size* : *1024x768*
- f. *Software* : 1) *Unity*
2) *Adobe Photoshop*
3) *Paintool SAI*

3. Game Sales

- Costumer Group* : a) *Student*
b) *Children*
c) *Teens*

I. Game Story

Chase dan Chance pergi bersama bibi mereka Lacy untuk menghadiri sebuah acara lelang. Namun acara itu berubah menjadi sebuah kasus pencurian sebuah permata. Bersama dengan teman baru mereka, Erlangga, Chase dan

Chance harus bisa menangkap pelaku pencurian demi membebaskan Stas dari tuduhan para tamu.

J. Praproduksi

Praproduksi merupakan tahapan awal dalam proses mengerjakan *game Dice Detective: The Liar-Jewelry*.

1. Penentuan Ide *Game Design*

Sebuah karya dimulai dari sebuah idea atau gagasan, penentuan konsep atau ide adalah langkah awal yang mendasari sebuah pemikiran untuk direalisasikan. Konsep awal *game Dice Detective: The Liar-Jewelry* berawal dari kesenangan bermain *game* dan membaca cerita misteri. Dari kegemaran itu dimulailah pencarian *game-game* yang mengandung unsur misteri. Setelah referensi terkumpul, langkah selanjutnya adalah mengambil poin-poin penting yang dibutuhkan dan menciptakan sebuah *game* baru dengan tema, *target audience*, dan *style* yang telah ditentukan.

2. Naskah dan Sinopsis

Menentukan sinopsis yang ringkas sebagai inti dari naskah yang akan dibuat. Sinopsis bertujuan untuk menjaga naskah agar tetap pada jalurnya, juga sebagai tolak ukur dalam menilai sebuah cerita. Setelah sinopsis dibuat barulah dikembangkan lebih jauh menjadi sebuah naskah yang kompleks.

3. Riset

Dalam pembuatan *game Dice Detective: The Liar-Jewelry*, diperlukan riset yang cukup banyak dalam pembuatan lingkungan dan sifat juga karakteristik untuk setiap karakter yang berasal dari negara yang berbeda-beda.

4. Desain Karakter

Perancangan karakter, membuat desain karakter yang sesuai dengan kepribadian dan peran masing-masing karakter. Dimulai dari menentukan sifat dan

kemampuan yang dapat ditulis menjadi sebuah biodata karakter, kemudian menuangkannya dalam bentuk visual.

5. Desain *Gameplay*

Merancang *gameplay* yang akan dibuat, menentukan cara bermain, *genre*, dan jenis *game* itu sendiri. *Game Dice Detective: The Liar-Jewelry* merupakan *game* pertualangan yang berbentuk *visual novel* dengan *genre* misteri.

K. Produksi

1. Pembuatan Skenario

Dice Detective: The-Liar Jewelry terdiri atas 4 *chapter* cerita dan 2 *ending* berbeda yang berisi dialog antara karakter. Selain itu terdapat 11 *event* penting berupa *Character Graphic (CG)*. Dalam setiap dialog karakter memiliki *faceset*, yaitu gambar karakter yang memiliki perbedaan wajah sebagai bentuk visual dari emosi yang dirasakan karakter.

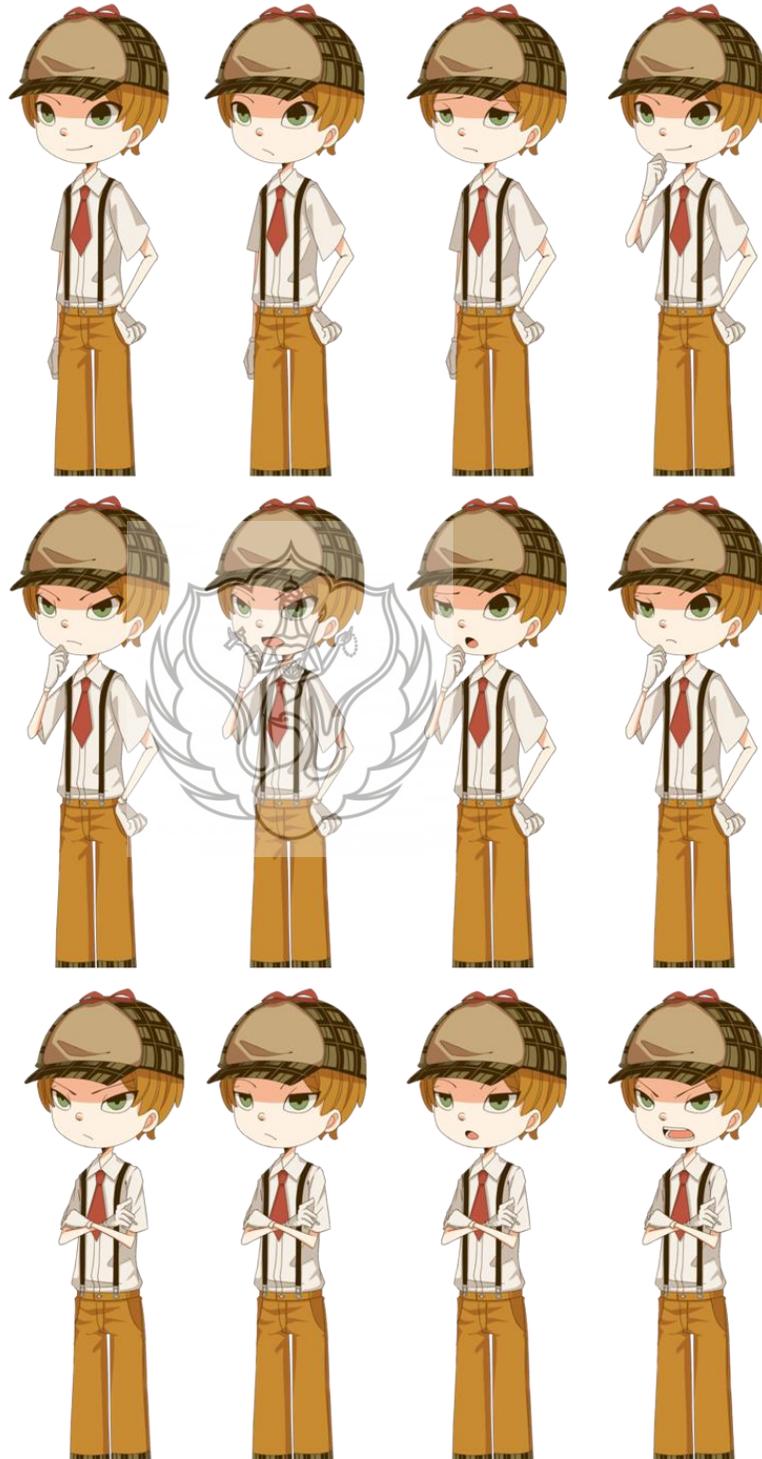
2. Pembuatan *Game Asset*

a. *Game User Interface*



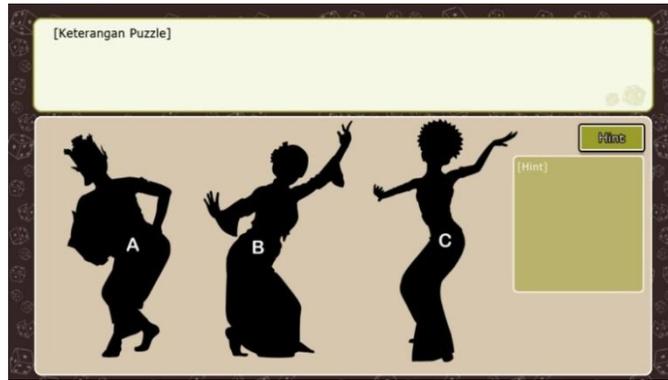
Gambar 1 *User Interface* dialog

b. *Faceset*



Gambar 2 *Faceset* karakter Chase

c. Mini Game



Gambar 3 Puzzle 3

d. Event



Gambar 4 Character graphic good end

3. Program

```
No selection
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;
using UnityEngine.SceneManagement;
using UnityEngine.UI;
using System.IO;
using System.Linq;
using System;
using System.Collections;
public class GameManager
{
    public int score;
    public int level;
    public int time;
    public int health;
    public int energy;
}
public class GameManager : MonoBehaviour
{
    public static GameManager Instance;
    public static bool isGameOver;
}
[Header("UI Data")]
public GameObject Arrow;
public GameObject RightChar;
public GameObject LeftChar;
public GameObject Graduation;
public List<GameObject> UIObjects;
public GameObject Graduation;
public GameObject NameText;
public GameObject BackgroundSprite;
public AudioSource BgMusic;
public AudioSource SFXSound;
}
[Header("Other Config")]
public bool enableUI;
[Header("UI Config")] public float speedText;
public TextAsset textData;
public List<string> Name;
public List<string> Conversation;
public List<string> totalConversation;
```

Gambar 5 Program

L. PEMBAHASAN

Konsep ide dari game “*Dice Detective: The Liar-Jewelry*” merupakan pengembangan dari tugas kuliah Sejarah Animasi pada Semester 1, ketika ditugaskan untuk membuat sebuah konsep karakter. Dari tugas tersebut, karakter yang telah diciptakan dikembangkan menjadi sebuah cerita yang terinspirasi dari serial buku Sherlock Holmes.

Penambahan sub judul “*The Liar-Jewelry*” memiliki arti “Permata Pembohong” yang menggunakan majas metafora untuk memberi kesan misterius dan membuat orang penasaran juga tertarik.

1. Prosedur

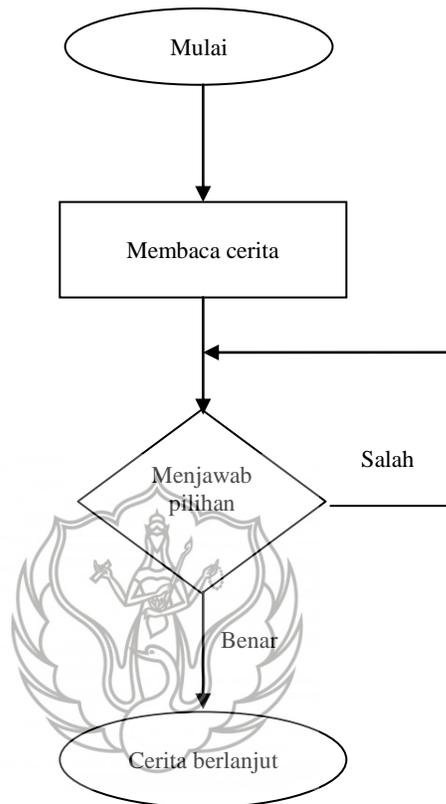
Untuk dapat menyelesaikan game “*Dice Detective: The Liar-Jewelry*”, pemain perlu mendapatkan *ending* terbaik di dalamnya, dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan secara benar. Jika pemain menjawab salah maka pemain akan secara otomatis mendapatkan *ending* lain.



Gambar 5.1 Dialog antar karakter

Pemain tidak dapat kalah atau mendapat *game over* di dalam game ini, pemain dapat selalu kembali mencoba mengulangi kesalahan yang dilakukan hingga mendapat jawaban yang benar. Hal ini bermaksud agar pemain tidak takut terhadap kesalahan dan selalu bisa memperbaiki kesalahan mereka.

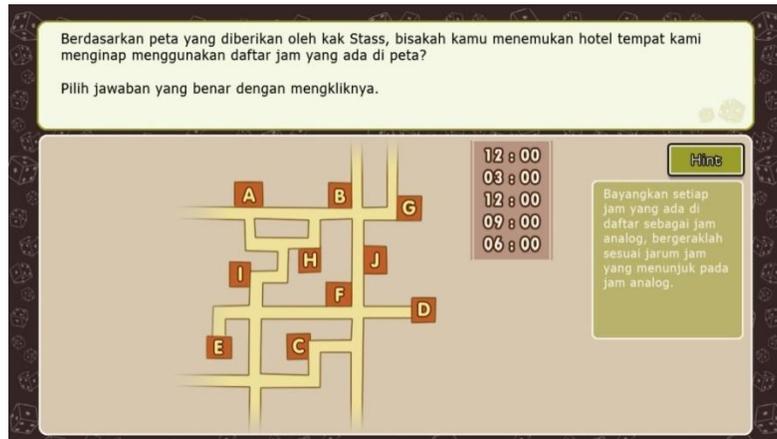
Berikut merupakan *flowchart* yang menjelaskan prosedur permainan “*Dice Detective: The Liar-Jewelry*”:



Gambar 6 *Flowchart* permainan

2. Mini Game Puzzle Quiz

Pada sebagian *chapter* cerita terdapat *mini game* berupa kuis pilihan ganda. Pemain diharuskan memilih jawaban yang benar, bila salah menjawab maka pemain harus mengulangnya. Permainan tidak akan berlanjut sampai pemain berhasil menjawab pertanyaan dengan benar.



Gambar 7 Puzzle 1

Dalam *mini game*, pemain cukup meng-*click* jawaban untuk menjawab. Jika pemain menang maka akan muncul *pop up* menang, sedang jika kalah akan muncul *pop up* kalah. Pemain dapat mengulangi *mini game* apabila mereka salah.

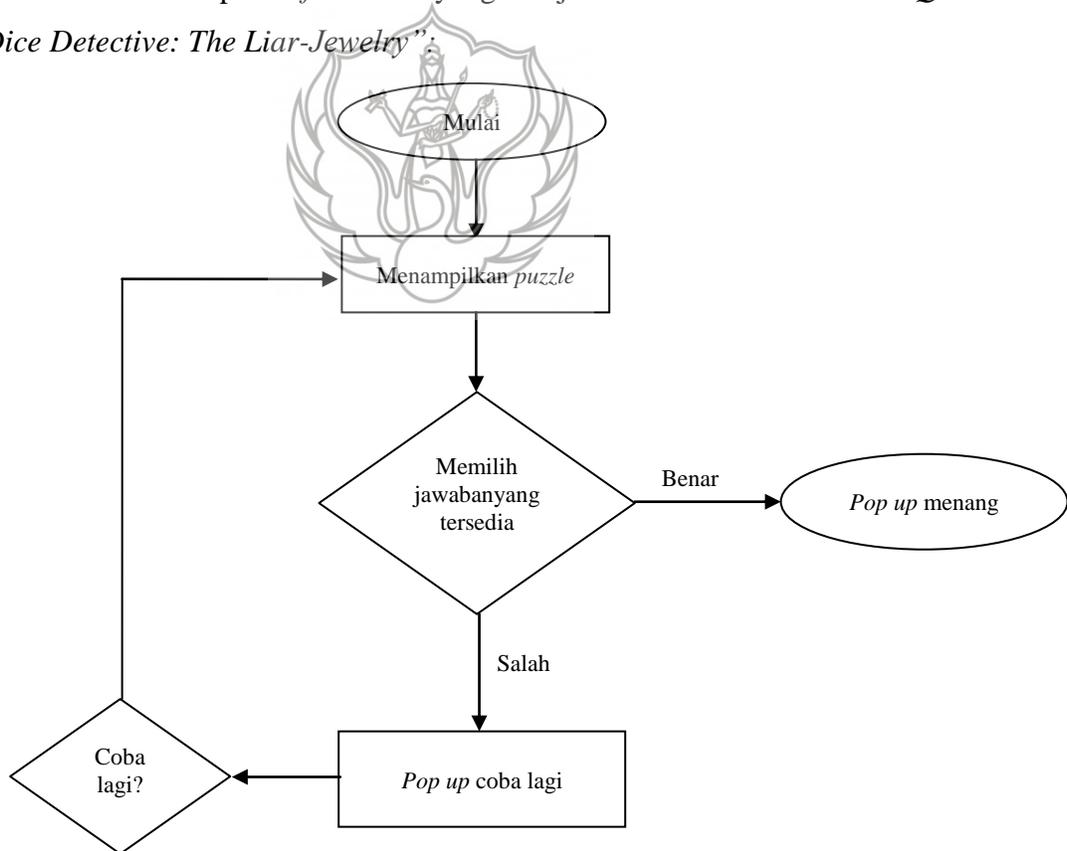


Gambar 8 Pop up menang



Gambar 9 Pop up kalah

Berikut merupakan *flowchart* yang menjelaskan *Mini Game Puzzle Quiz* “*Dice Detective: The Liar-Jewelry*”:



Gambar 10 Flowchart mini game puzzle quiz

3. Diskusi dan *Trial*

Diskusi dan *trial* merupakan sistem di dalam *game* yang mengharuskan pemain untuk berpikir kembali, menganalisa, dan mengingat jalan cerita untuk mendapatkan jawaban dari pernyataan-pernyataan yang salah atau kebohongan dari lawan bicara.



Gambar 11 Memulai Diskusi

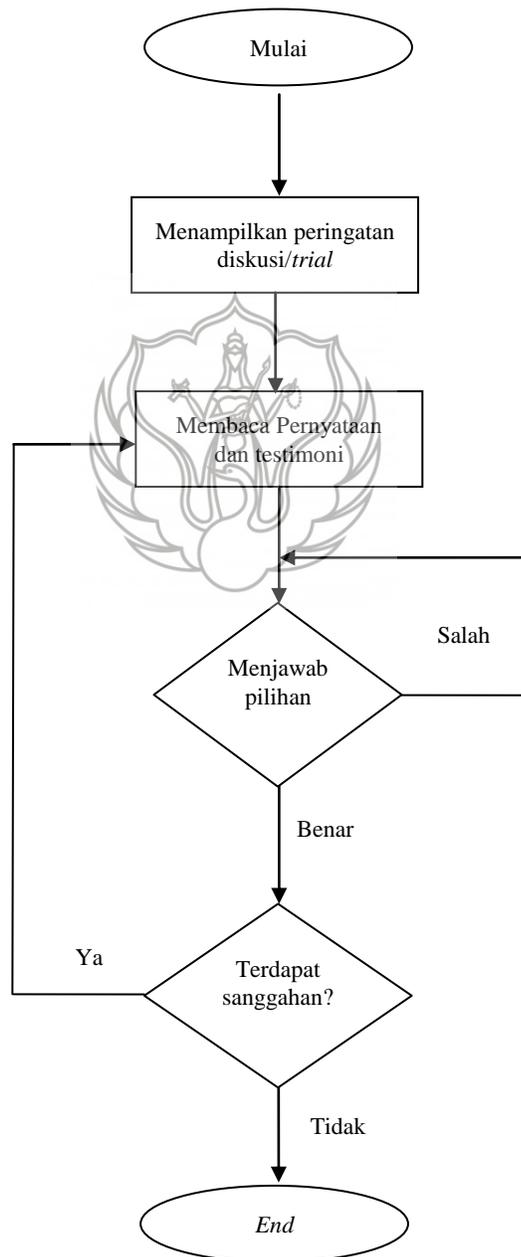


Gambar 12 Mode diskusi

Sebelum diskusi dan *trial* dimulai, pemain akan diberitahu untuk bersiap dengan munculnya tulisan “DISKUSI” atau “*TRIAL*” agar tidak kaget ketika

mereka diharuskan memilih pilihan yang menentukan *ending* cerita. Jawaban yang ada di dalam *mode* diskusi dan *trial* sangat menentukan *ending* yang akan didapatkan oleh pemain.

Berikut merupakan *flowchart* yang menjelaskan *mode* diskusi dan *trial* “*Dice Detective: The Liar-Jewelry*”:



Gambar 13 *Flowchart* diskusi dan *trial*

A. Kesimpulan

Dari uraian karya tugas akhir berjudul “Penciptaan *Game 2D Visual Novel Dice Detective: The Liar-Jewelry*” yang mengisahkan tentang detektif cilik bersaudara yang memecahkan sebuah kasus pencurian, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Dalam membuat sebuah *game* haruslah melalui 3 proses, praproduksi, produksi dan pascaproduksi secara urut. Dengan sebuah tim yang memiliki kemampuan dalam setiap bidang, diantaranya *programmer*, *artist*, dan *music composer*.
2. *Game Dice Detective: The Liar Jewelry* memiliki tampilan grafis dua dimensi, dengan *asset* yang *flat* tidak ber-*volume* dan hanya memiliki 2 kordinat, x (horizontal) dan y (vertikal). *Game* ini dapat dikembangkan menjadi sarana baru dalam metode pembelajaran layaknya buku interaktif, dengan tampilan visual yang menarik dan tantangan *puzzle* yang dapat diselipkan soal mata pelajaran di dalamnya.

B. Saran

Tidak ada sebuah karya yang sempurna dan pastinya memiliki sebuah kekurangan, karenanya kritik dan saran sangat dibutuhkan untuk mengembangkan sebuah *game* menjadi lebih baik. Saran ini ditulis berdasarkan masukan dari beberapa *beta tester game* “*Dice Detective : The Liar-Jewelry*”:

1. Menambahkan fitur dan *mini game* sehingga pemain tidak bosan hanya membaca sebuah cerita.
2. Menambahkan jumlah dan variasi *puzzle*.
3. Dalam membuat sebuah cerita detektif, logika dalam sebuah kasus haruslah dipikirkan secara baik sehingga tidak menciptakan kesalahan dalam membuat sebab-akibat di dalam cerita.
4. Menambahkan animasi untuk membuat *game* lebih menarik.

5. Melakukan *beta test* sebelum di-*publish*, sehingga tidak menyebabkan kebingungan ketika dimainkan.
6. Menambahkan *inventory* atau *database* untuk petunjuk.



DAFTAR PUSTAKA

Buku

Lebowitz Josiah, Klug Chris. 2011. *Interactive Storytelling for Video Games: A Player-centered Approach to Creating Memorable Characters and Story. United States of America: Focal Press Publication.*

Nilwan, Agustinus. 1995. *Pemograman Animasi dan Game Profesional.* Jakarta: Penerbit Elek Media Komputindo.

Virvou, Maria. 2005. *Combining Software Games with Education: Evaluation of its Educational Effectiveness.* Greece: University Of Piraeus.

Laman

<http://jaribandel.blogspot.co.id/2015/06/definisi-game-edukasi-menurut-para-ahli.html>, diakses pada Minggu, 8 Oktober 2017 jam 23.54.

<https://www.merdeka.com/peristiwa/sejarah-detektif-swasta-dari-legenda-inggris-sampai-fiksi-asia.html>, diakses pada Kamis, 9 November 2017 jam 13.12.