

1. PENDAHULUAN

Industri permainan atau *game* mengalami perkembangan yang begitu cepat. Bukan hanya di luar negeri, tetapi industri *game* di Indonesia juga berkembang sama cepatnya. *Game* sebagai media hiburan terus mengalami inovasi-inovasi terbaru, salah satunya adalah munculnya *game* atau permainan interaktif. *Game* yang tadinya hanya sebuah media hiburan yang dimainkan begitu saja tanpa adanya perhatian tertentu, kini menjadi media hiburan yang memiliki alur cerita yang interaktif layaknya sebuah buku atau film. Genre *game* seperti itu disebut novel visual atau biasa juga disebut *visual novel game*.

Menurut Cavallaro (2010), novel visual adalah *game* fiksi yang mengartikulasikan narasi melalui kotak teks dialog dengan menampilkan gambar statis berupa foto, lukisan atau gambar anime, di mana karakter utama yang menentukan pembicaraan dengan karakter lainnya. Maka dari itu dalam memenuhi kebutuhan narasi dialog-dialog itu, novel visual ini menjadi salah satu inovasi *game* yang membutuhkan skenario, layaknya sebuah skenario film. Meski antara skenario *game* dan skenario film memiliki beberapa perbedaan dalam segi pengeksesusiannya, meskipun secara teori keduanya tidaklah jauh berbeda.

Salah satunya adalah *game* seri berjudul *Kode Keras Untuk Cowok dari Cewek 2*. *Kode Keras Untuk Cowok dari Cewek 2* adalah *game* novel visual karya PT. Global Digital Artha, sebuah perusahaan agensi digital kreatif yang menggunakan peran *script writer* dalam proses produksi *game*-nya. Novel visual *Kode Keras Untuk Cowok dari Cewek 2* menjadi salah satu dari rangkaian seri novel visual yang sudah sangat terkenal di Indonesia dari seri pertamanya. Novel visual ini memiliki cerita fiksi bergenre *romance-comedy* dan sedikit bumbu fantasi di dalamnya. Dengan membawakan kisah percintaan berlatar dunia SMA yang begitu *relatable* dengan banyak remaja, tentu hal ini menjadi daya tariknya sendiri, terlebih penggunaan bahasanya yang cukup kasual dan kekinian.

Sebelumnya, *Kode Keras Untuk Cowok dari Cewek 1* menceritakan perjuangan sosok karakter utama bernama Adit yang melakukan perjalanan waktu mundur,

untuk berusaha mendapatkan tambahan hati semasa SMA-nya yang bernama Lala. Sedangkan di seri keduanya yang akan menjadi objek penelitian kali ini, menceritakan bagaimana perjalanan kisah asmara Adit dengan Lala dan beberapa perempuan lainnya setelah liburan panjang sekolah, sampai pada akhirnya mereka lulus SMA. Tentu *Kode Keras Untuk Cowok dari Cewek 2* juga dilengkapi dengan opsi-opsi dialog atau adegan karakter utama, sebagai unsur *game* yang akan menentukan jalan cerita ke depannya dalam novel visual ini.

Penulis sendiri tertarik meneliti proses penulisan skenario *game* novel visual *Kode Keras Untuk Cowok dari Cewek 2* ini, dikarenakan penulis ingin mengetahui bagaimana proses penulisan skenario sebuah *game* dapat dilakukan. Dalam hal ini skenario *game* yang dimaksud adalah jenis novel visual. Selain itu, penulis juga ingin tahu apakah proses penulisan skenario *game* memiliki persamaan dengan proses penulisan skenario pada umumnya.

1.1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan di atas, maka pokok permasalahan dalam penelitian ini adalah mengenai bagaimana proses dalam melakukan penulisan skenario *game* novel visual *Kode Keras Cowok dari Cewek 2*.

1.2. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana proses penulisan skenario dalam produksi sebuah *game* novel visual berjudul *Kode Keras Cowok dari Cewek 2* dapat dilakukan.