

## **2. TINJAUAN PUSTAKA**

### **2.1 Permainan/Game Interaktif**

*Game* secara umum merupakan sesuatu yang dapat dimainkan dengan peraturan tertentu untuk menentukan siapa yang menang dan siapa yang kalah. Tetapi biasanya menang kalah ini hanya dalam konteks bersenang-senang dengan tujuan mencari hiburan (Esa, 2016, hlm. 1). Febriyanto Pratama Putra (2012) juga mengatakan peraturan-peraturan itu memang digunakan untuk menentukan kemungkinan-kemungkinan tindakan dalam setiap pemain, menggunakan keterangan yang akan diterima sebagai progres permainan dengan sejumlah kemenangan atau kekalahan di berbagai situasi.

Menurut Departemen Perdagangan Republik Indonesia (2007), permainan atau *game* interaktif merupakan sebuah kegiatan kreatif yang berkaitan dengan kreasi, produksi, dan pendistribusian permainan komputer, maupun lainnya yang sifatnya menghibur, melatih ketangkasan dan mengedukasi. Permainan interaktif perlu dikembangkan karena beberapa faktor, antara lain karena potensi pasar yang menjanjikan, lalu permainan interaktif termasuk kebutuhan dalam pengembangan emosional serta memiliki unsur edukatif.

### **2.2 Menulis Skenario *Visual Novel***

*Visual novel* atau novel visual ini sendiri adalah salah satu permainan interaktif yang menampilkan cerita novel dalam bentuk gambar, animasi, dan kotak percakapan yang berisi teks narasi dan dialog antar karakter (Cavallaro, 2010, hlm. 8). *Visual novel* menurut Bashova dan Pachovski (2013) memiliki ciri khas, yaitu memiliki percabangan cerita yang bergantung pada pilihan keputusan dalam permainan yang akan menentukan langkah cerita selanjutnya. Berdasarkan dari opsi yang dipilih, pemain akan mencapai tujuan tertentu dari cerita. Lalu selain sebagai media hiburan, novel visual juga bisa menjadi salah satu media edukasi yang tetap memiliki aspek hiburannya (Rosadi, 2016, hlm. 1)

Berkaitan dengan penulisan cerita, tentu peran *script writer* sangat dibutuhkan. Seperti yang dikatakan oleh Suprpto (2013), *script writer* adalah seseorang yang memiliki keterampilan menjabarkan ide/gagasan menjadi sebuah karya tulis menarik yang memiliki pesan bagi *audience* (hlm. 60). Begitupun dengan penulis *script game* yang memiliki tugas atau kemampuan yang sama, hanya sanya berbeda sedikit dalam cara penulisan dan prosesnya.

Menyampaikan narasi dalam sebuah *game*, terutama dalam *game* novel visual, *script writer* benar-benar harus memikirkan dengan baik dari segi durasi narasi ceritanya muncul. Jika terlalu lama dan terkesan bertele-tele, bisa jadi si pemain akan merasa bosan, yang pada akhirnya akan mengabaikan cerita dengan “mengklik” alias melewati begitu saja narasi cerita tersebut. Lebih parahnya lagi, mereka dapat menyerah dalam permainan dan memilih untuk tidak melanjutkan permainannya lagi (Despain, 2009, hlm. 195-196).

Menurut Ciesla (2019), ada beberapa teknik yang harus diperhatikan dalam proses menulis *script game* novel visual yang baik, di antaranya sebagai berikut:

(1) Mengutamakan Cerita

Sebelum masuk ke dalam hal-hal teknis dalam novel visual, pembuatan atau penentuan sinopsis cerita dengan ide yang baik, harus terlebih dahulu dilakukan (hlm. 34).

(2) Menggunakan Poin “Klise” dengan Bijak

Sebagian besar dalam kreativitas industri *game*, ada di novel visual dan tentu “klise” atau “pasaran” menjadi tantangan terbesar dalam setiap ide cerita di dalam novel visual. Namun, hal tersebut tidak menjadi masalah, selama *script writer* dapat memberikan inovasi pada ide cerita yang terkesan klise itu dengan membuat *setting* atau karakternya menjadi unik (hlm. 35).

(3) Memperhatikan Ikatan *Audience* dengan Cerita

*Script writer game* dapat membuat alur cerita dan karakter seliar mungkin, akan tetapi perlu diingat juga untuk tetap menjaga *relatable* antara *audience*/pemain, dengan ceritanya (hlm. 35).

(4) Mengembangkan Karakter

Perkembangan seorang karakter di dalam sebuah cerita, sangatlah penting. Karena ingin sebaik apapun karakter yang dibuat, jika tidak ada perkembangan dari sisi *3D character*-nya sepanjang cerita berlangsung, tentu akan sangat membosankan dan membuat cerita menjadi tidak menarik dengan kemonotonannya (hlm. 36).

(5) Memperhatikan Sub-Genrenya

Pemain atau *audience* biasanya memiliki ekspektasi tertentu ketika mereka memilih untuk memainkan novel visual tertentu. Sub-Genre yang dimaksud di sini adalah seperti judul *game* yang mungkin dapat membuat pemain mengekspektasikan adegan-adegan tertentu dalam ceritanya dan ekspektasi tersebut harus terus dibawa oleh *script writer* hingga akhir cerita. Maka dari itu, *script writer* harus bisa berkomitmen dengan sub-genre yang telah ditentukannya (hlm. 36).

(6) Membuang Elemen yang Tidak Diperlukan

Di dalam novel visual, mengefisienkan elemen-elemen yang ada di sebuah cerita adalah sebuah keharusan. Karena perlu diingat jika cerita dalam *game* akan dibarengi dengan fungsi utama *game*, yaitu permainannya. Maka dari itu, elemen-elemen cerita seperti contohnya karakter pendukung harus bisa lebih diperhatikan, jangan sampai secara tidak sadar *script writer* malah sibuk menjabarkan kehidupan si karakter pendukung hingga cerita menjadi meluas kemana-mana (hlm. 37).

(7) Menentukan Bagian “Membaca Paksa” dengan Benar.

“Membaca Paksa” yang dimaksud mengacu pada sesi dialog atau teks yang tidak dapat dilewati. Inilah adalah salah satu poin yang harus diperhatikan khusus penulis *game*, di mana hal ini memengaruhi ketegangan dan tingkat dramatis cerita. Maka dari itu, peletakkan sesi ini harus tepat agar tidak mengganggu ketegangan dan kedramatisan cerita (hlm. 37).

(8) Menuliskan Akhir Cerita yang Berkualitas

Novel visual dikenal dengan cerita yang memiliki banyak ujungnya dan hal ini memang memberikan umur panjang bagi novel visual. Namun, percabangan cerita ini harus dijaga kualitasnya, alih-alih berfokus pada jumlah cabangnya, lebih baik *script writer* fokus pada kualitasnya (hlm. 38).

Dikutip dari Roscoe (2013) penulisan skenario *game* terbagi menjadi 4 proses sebagai berikut.

(1) *Strategy Content*

Sebelum mulai menulis skenario, biasanya akan ada diskusi terlebih dahulu mengenai ide cerita yang muncul dan juga seberapa penting atau seberapa besar efek dari ide cerita ini untuk dikembangkan (hlm. 4).

(2) *Prewriting Phase*

Fase ini adalah fase di mana *script writer* mengembangkan ide cerita dan mulai membuat *outline* adegan-adegan yang akan ada di sepanjang cerita nanti. Selain itu, *script writer* juga sudah merancang setiap karakter di dalam ceritanya, paling tidak si *main character* harus sudah terbentuk kuat di fase ini (hlm. 4).

(3) *Drafting Phase*

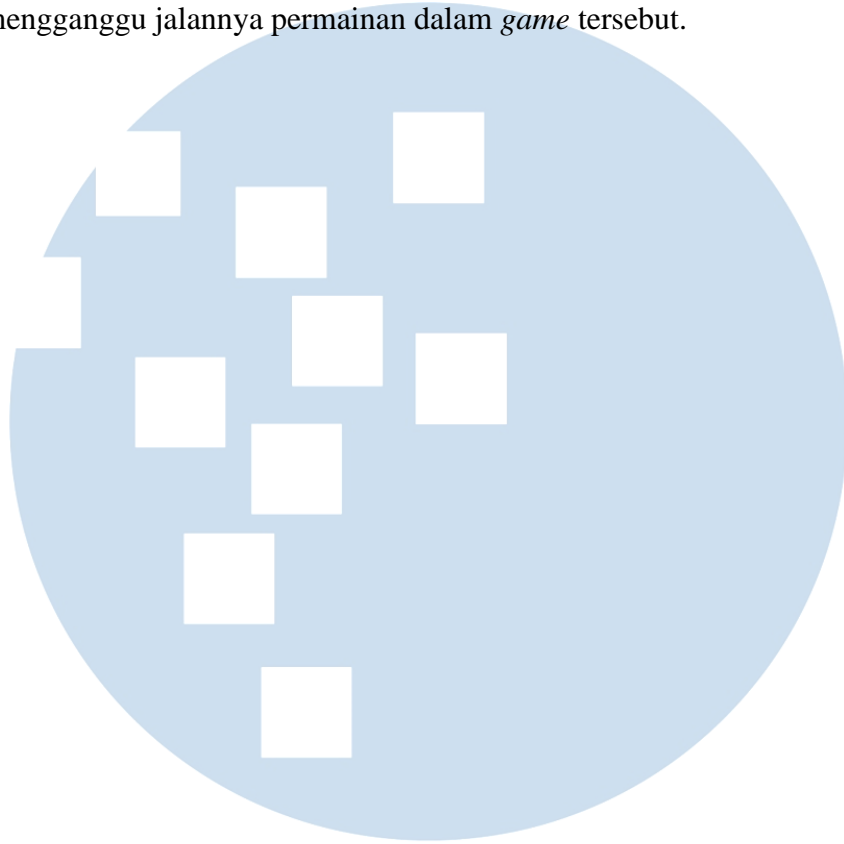
Fase ini adalah fase di mana *script writer* mulai menulis skenario, dari narasi hingga dialog-dialognya (hlm. 4).

(4) *Revising Phase*

Dalam fase ini sebenarnya tidak beda jauh dengan proses revisi penulisan skenario pada umumnya, hanya saja jika di fase revisi skenario *game*, proses revisi biasanya bisa terjadi karena saat pengisian ekspresi oleh editor terjadi *mis communication* antara persepsi editor dan *script writer* terhadap suatu adegan atau dialog (hlm. 4).

Dari penjabaran di atas, bisa dilihat bahwa proses penulisan skenario *game* novel visual tidak jauh berbeda dengan penulisan skenario pada umumnya. Akan tetapi, penulis skenario *game* memiliki beban yang berbeda dibandingkan penulis skenario lainnya. Penulis skenario *game* tidak hanya memerlukan cerita yang baik,

tetapi ia juga harus menulis skenario dengan cermat agar cerita yang dihasilkan tidak mengganggu jalannya permainan dalam *game* tersebut.



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA