

Implementasi Metode *Multimedia Development Life Cycle* pada Game Visual Novel “Sebelum Kamu Membenciku”

Donny Maulana^{1*)}, Andri Firmansyah²⁾, Shinta Mawarni³⁾

¹⁾²⁾³⁾ Program Studi Teknik Informatika, Universitas Pelita Bangsa

Correspondence author : donny.maulana@pelitabangsa.ac.id, Bekasi, Indonesia

DOI: <https://doi.org/10.37012/jtik.v8i2.1283>

Abstrak

Minat baca warga Indonesia semakin naik setiap tahunnya. Hal ini merupakan salah satu tanda peluang bagi *game* naratif untuk semakin berkembang di era digital seperti sekarang. Salah satu bentuk *game* berbasis teks yang telah ada di antaranya merupakan novel visual. Saat ini telah ada beberapa *developer* novel visual lokal, akan tetapi karya novel visual lokal masih jarang sehingga jumlahnya masih sangat sedikit. Demi ikut meramaikan ranah permainan naratif, akan dibahas bagaimana merancang novel visual dengan tema yang mengikuti minat pasar lokal saat ini. Metode pengembangan *game* visual adalah metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*). Metode MDLC memiliki enam tahapan sebagai berikut: konsep (*concept*), perancangan (*design*), pengumpulan bahan (*material collecting*), pembuatan (*assembly*), pengujian (*testing*), dan pendistribusian (*distribution*). Dengan mengangkat tema yang sesuai dengan minat pasar lokal, justru *visual novel* buatan lokal menjadi lebih menarik dibandingkan *visual novel* yang dikembangkan *developer* lokal lainnya sebab *visual novel* lainnya cenderung mengangkat tema yang populer di luar negeri. Mengangkat tema fiksi remaja yang merupakan minat pasar lokal membuat *visual novel* tak hanya berpotensi menarik penggemar *visual novel* itu sendiri, tetapi juga penggemar cerita novel pada umumnya. Amanat yang merupakan salah satu unsur utama karangan adalah hal yang tak seharusnya diabaikan apalagi dibuang dari penulisan karangan. Adanya amanat tak hanya membuat cerita lebih bernilai, akan tetapi juga membantu penulis untuk menentukan apa yang ingin ditampilkan melalui cerita.

Kata Kunci: MDLC, *Game*, Novel Visual

Abstract

Interest in reading Indonesian citizens is increasing every year. This is one of the signs of opportunities for narrative games to further develop in the digital era as it is now. One form of text-based games that already exists is a visual novel. Currently there are several local visual novel developers, but local visual novel works are still rare, so the number is still very small. In order to enliven the realm of narrative games, we will discuss how to design a visual novel with a theme that follows current local market interests. The visual game development method is the MDLC (Multimedia Development Life Cycle) method. The MDLC method has six stages as follows: concept, design, material collecting, assembly, testing, and distribution. By adopting a theme that is in accordance with the interests of the local market, locally made visual novels are actually more interesting than visual novels developed by other local developers because other visual novels tend to focus on themes that are popular abroad. Using the theme of youth fiction which is of local market interest, the visual novel has the potential to attract not only visual novel fans themselves, but also fans of novel stories in general. The message, which is one of the main elements of essays, is something that should not be ignored, let alone thrown out of essay writing. The existence of a mandate not only makes the story more valuable, but also helps the writer to determine what he wants to show through the story.

Keywords: MDLC, *Games*, *Visual Novels*

PENDAHULUAN

Ada yang mengatakan bahwa minat baca penduduk di Indonesia rendah. Sebetulnya hal ini tidak benar. Lukman Solihin telah mengungkapkan di salah satu artikel pada The

Conversation Indonesia bahwa masalah sebenarnya bukanlah minat baca yang rendah, tetapi fasilitas baca yang tidak memadai. Perpustakaan Nasional juga setuju dengan fakta bahwa minat baca selalu naik, namun masalahnya bahan bacaannya sangat kurang. Jangankan kewajiban “setiap orang berhak atas 3 buku per tahun” yang ditetapkan UNESCO, satu buku per orang pun belum terpenuhi. (Media Indonesia, 2022)

Melihat fakta ini, maka sebetulnya *game* naratif memiliki peluang di Indonesia. Akan tetapi, masih jarang *game developer* yang menggali peluang tersebut. Salah satu bentuk *game* naratif adalah *visual novel* yang merupakan sejenis multimedia interaktif berbasis teks serupa novel. Agak disayangkan, pasar novel visual yang dikembangkan di Indonesia cenderung tidak mengikuti keinginan pasar lokal. Beberapa novel visual yang dikembangkan akhirnya hanya tersedia dalam Bahasa Inggris, bukan Bahasa Indonesia.

Dengan mengetahui dengan pasti pasar yang akan dituju, maka dapat dicari tahu minat pasar yang sedang tinggi. Untuk pasar fiksi dalam negeri sendiri, tema romansa lebih digemari dibanding tema fantasi atau aksi. Umumnya fiksinya memiliki cerita ringan dengan latar yang dekat dengan penggemarnya sendiri.

Tampaknya mayoritas para pembuat *game* visual tak begitu paham betul tentang unsur karangan. Semua nampak setuju bahwa suatu cerita, khususnya *game*, hanya berfungsi sebagai media hiburan. *Game developer* pun cukup membuat plot yang menghibur, pesan moral biarkan pemain yang mencarinya. Padahal amanat merupakan salah satu unsur utama karangan, tidak seharusnya malah menjadi bagian yang dilempar pada konsumen untuk diteliti keberadaannya. *Game* sendiri lebih bernilai bila memiliki manfaat. Menghilangkan amanat dari permainan berbasis narasi tak ubahnya menghilangkan manfaat dan membuat permainan hanya sekadar pembuang waktu bagi yang memainkannya. Dengan demikian, maka munculah gagasan untuk membuat karya naratif dalam bentuk permainan yang menarik. Media interaktif merupakan salah satu bentuk yang menarik untuk dimanfaatkan. Oleh karena itu, digunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* untuk merancang *game* novel visual yang mengangkat tema cerita khas remaja.

Dikutip dari kamus Amerika, Merriam-Webster kata *game* berasal dari beberapa kata serupa seperti *gamen* dan *gomen* dari Bahasa Inggris pertengahan dan kuno yang berarti kegembiraan, hiburan, permainan, kontes, dan pengejaran hewan dalam suatu olahraga. Adapun dari Bahasa Jerman yakni kata *gamano* yang berarti hiburan atau olahraga.

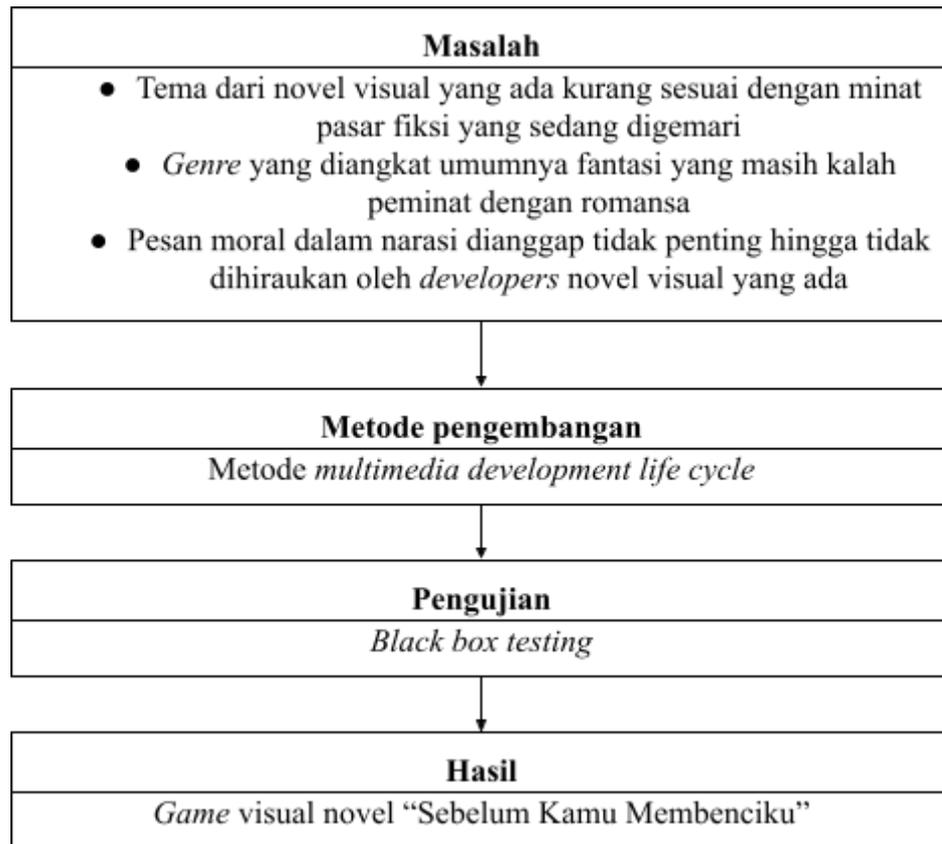
Visual novel merupakan salah satu cabang *video game* yang dalam beragam sisi mirip seperti membaca sebuah buku. Alur cerita sebagian besar disampaikan dengan teks, dan umumnya menggunakan sudut pandang orang pertama. Namun yang membedakan *visual novel* dengan *ebook* adalah, gambar latar belakang dalam *visual novel* dapat berubah-ubah sesuai lokasi dan kondisi ketika karakter berbicara. Karakter dalam *visual novel* juga biasanya memiliki beragam pose dan ekspresi yang dapat mendukung reaksi karakter dalam menghadapi situasi yang berbeda-beda. Selain teks dan gambar, *visual novel* dilengkapi juga dengan efek suara dan latar belakang musik, dalam beberapa *game visual novel* dapat ditemui juga *voice acting* (Lebowitz dan Chris Klug, 2011).

Meskipun berasal dari Jepang, kepopulerannya sudah merambah ke berbagai negara. Hal ini dapat dilihat dari beragamnya judul *visual novel* Jepang telah diterjemahkan ke dalam Bahasa Inggris dan menjadi sangat populer sehingga disukai banyak penggemar, seperti *Clannad*, *Steins;Gate*, serial *Danganronpa*, serial *Ace Attorney*, serial *Higurashi*, dan masih banyak lagi.

Indonesia sendiri pun juga memiliki developers yang mengembangkan *visual novel*. Pada perkembangan sekarang, banyak bermunculan *visual novel* dengan penggabungan dari berbagai *genre* game lain, seperti *puzzle*, *adventure*, bahkan RPG. Kepopuleran *visual novel* ini tak hanya di Jepang, namun mulai merambah dunia internasional. Terbukti dengan banyaknya judul *visual novel* yang diterjemahkan ke dalam Bahasa Inggris. Beberapa diantaranya adalah serial *Danganronpa*, *Steins;Gate*, serial *Higurashi*, *Clannad* dan sebagainya. Keunggulan *visual novel* dari segi *storytelling* dinilai sebagai *genre game* dengan *storytelling* terbaik sehingga kemampuannya mengkomunikasikan kronologis sejarah dan fakta budaya pun tinggi.

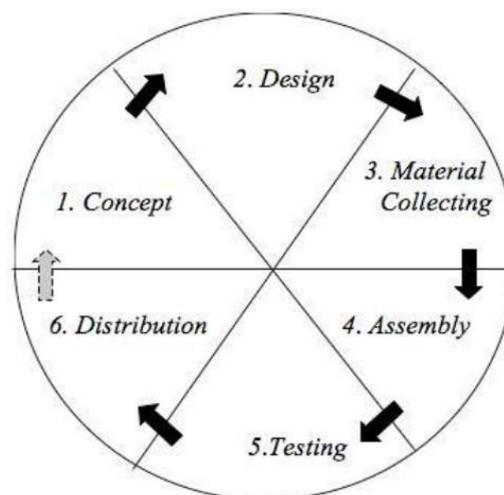
METODE

Kerangka pemikiran yakni alur pikiran yang dijadikan sebagai skema atau dasar-dasar pemikiran untuk memperkuat indikator yang melatar belakangi penelitian ini. Dalam kerangka pemikiran ini akan dicoba untuk menjelaskan alur-alur dalam menyelesaikan penelitian. Penjelasan yang disusun akan menggabungkan antara teori dengan masalah yang diangkat dalam penelitian ini. Adapun kerangka berpikir yang digunakan dalam penelitian adalah sebagai berikut.



Gambar 1. Kerangka berpikir

Metode MDLC adalah metode yang sesuai dalam merancang dan mengembangkan suatu aplikasi media yang merupakan gabungan dari media gambar, suara, video, animasi dan lainnya. Metode MDLC memiliki enam tahapan sebagai berikut: konsep (*concept*), perancangan (*design*), pengumpulan bahan (*material collecting*), pembuatan (*assembly*), pengujian (*testing*), dan pendistribusian (*distribution*). (Rahman & Tresnawati, 2016).



Gambar 2. Siklus Pengembangan MDLC

Tahapan-tahapan dalam MDLC yang tersusun secara sistematis adalah sebagai berikut:

1. Konsep (*Concept*)

Tahap konsep merupakan tahap awal dalam siklus MDLC. Pada tahap konsep, dimulai dengan menentukan target pasar *game*, tema cerita, serta tema *interface*. Pada penelitian ini, *game* yang ditargetkan pada penggemar novel dan visual novel di Indonesia yang rata-rata berusia remaja hingga dewasa. Maka dari itu, karakter-karakter di dalam cerita berusia SMA. Juga diambil tema cerita romansa yang mengikuti minat pasar fiksi. Suasana hangat akan ditambahkan melalui tampilan *game*.

2. Perancangan (*Desain*)

Konsep yang sudah matang akan memudahkan dalam menggambarkan apa yang harus dilakukan. Pada tahap perancangan, selain *layout* tampilan *game*, ditentukan juga *planning* terhadap fiksi yang ada pada *game*. Tahap ini meliputi pembuatan rancangan *storyboard* dan tampilan serta bahan-bahan materi yang ada pada program atau aplikasi.

3. Pengumpulan Bahan (*Material Collecting*)

Material Collecting adalah tahap pengumpulan atau pembuatan bahan yang sesuai dengan kebutuhan. Di sinilah ilustrasi latar belakang dan *sprite* karakter dibuat menggunakan *software* ilustrasi, Medibang Paint Pro. Pengetikan fiksi berdasarkan kerangka cerita juga dilakukan pada tahap ini.

4. Pembuatan (*Assembly*)

Tahap *assembly* adalah tahap pembuatan atau penyatuan keseluruhan bahan multimedia yang telah dikumpulkan. Sistem *game* juga dibuat berdasarkan *flowchart* yang telah dibuat pada tahap perancangan. Tahap ini juga mempertimbangkan *storyboard* dan struktur navigasi untuk aplikasi yang dirancang.

5. Pengujian (*Testing*)

Pengujian dilakukan untuk memastikan bahwa hasil pembuatan *game* sesuai dengan rencana. Pengujian juga dilakukan untuk mengecek adanya malfungsi pada permainan yang akan mengganggu kenyamanan pemain.

6. Distribusi (*Distribution*)

Tahap ini adalah tahap terakhir dalam siklus pengembangan multimedia. Pendistribusian dapat dilakukan setelah *game* dinyatakan layak. Pada tahap ini, *game*

akan di-*upload* ke situs kreator indie, *itch.io* agar nantinya dapat dimainkan bebas oleh publik. Tahap evaluasi termasuk ke dalam tahap ini. Adanya evaluasi sangat dibutuhkan untuk pengembangan produk yang sudah dibuat sebelumnya agar menjadi lebih baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

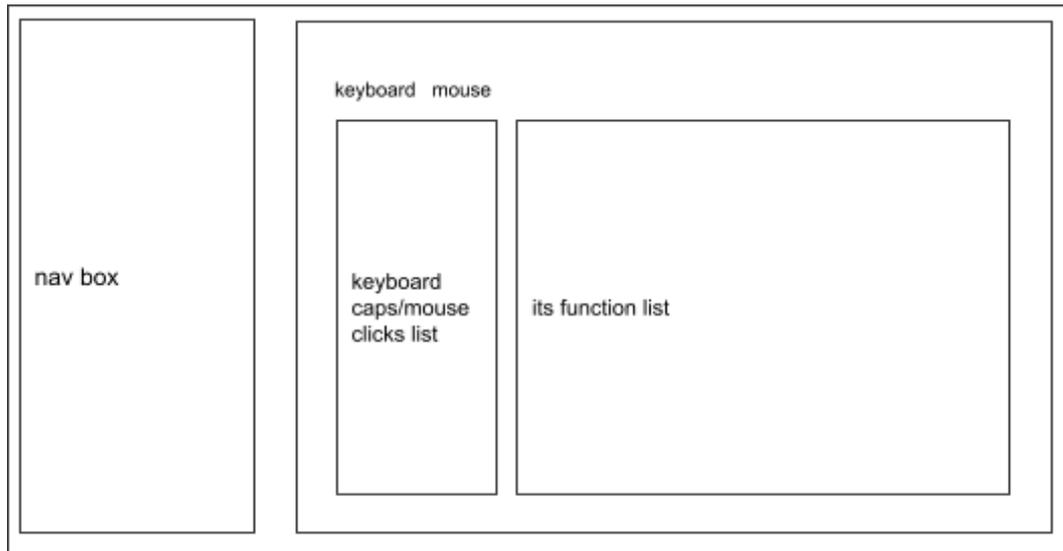
Game novel visual *Sebelum Kamu Membenciku* dirancang untuk menarik tak hanya bagi kalangan pecinta novel visual tapi juga penggemar fiksi novel pada umumnya di Indonesia. Mengingat tema romansa sangat digemari, maka diambil tema cerita romansa untuk pembaca usia remaja. *Sebelum Kamu Membenciku* mengangkat kesalahan-kesalahan yang biasa dilakukan tanpa sadar tapi membuat pasangan tak nyaman dan secara berangsur akan letih menghadapinya.

Pada tahap perencanaan, dibuat *layout* untuk *interface game*, desain karakter, sketsa-sketsa *background*, serta *planning* alur fiksi.

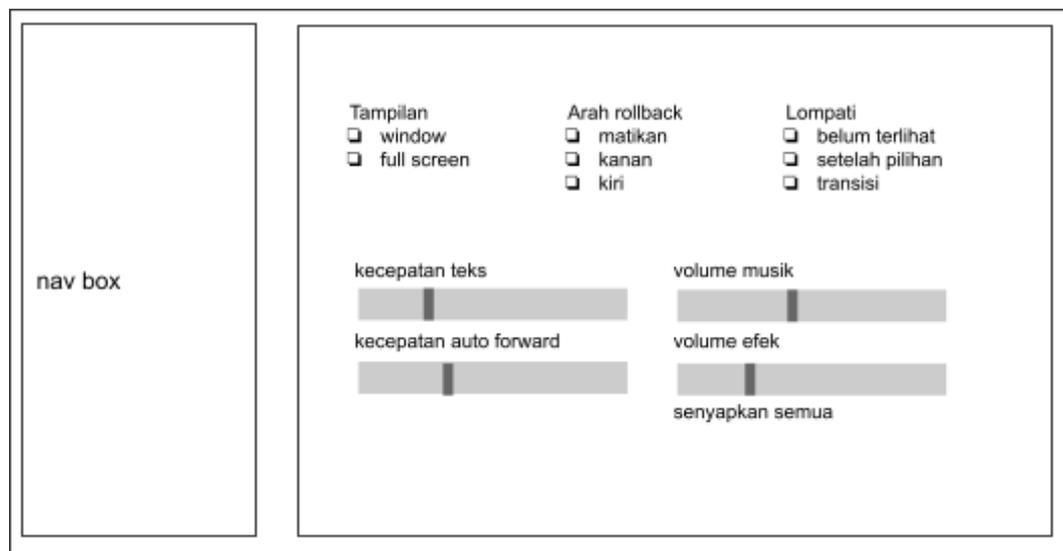
Berikut adalah *layout-layout* tampilan yang dibuat pada tahap ini.



Gambar 3. Layout layar menu.



Gambar 4. Layout layar bantuan



Gambar 5. Layout layar pengaturan.

Character design atau desain karakter mencakup informasi mengenai karakter-karakter yang akan digunakan, seperti sifat, penampilan, serta bentuk identitas lainnya (misal: nama, usia, dll.). Untuk penampilan karakter beserta ekspresi-ekspresi yang akan digunakan oleh karakter pada tahap desain ini, penulis membuat *mock-up* menggunakan avatar maker dari situs *charat.me*.

Karakter utama dalam cerita ini adalah Galuh Nirendra, atau biasa dipanggil Rendra. Dia adalah pemuda SMA berusia 17 tahun yang duduk di kelas 11. Rendra memiliki sifat yang relatif tenang dan rasional, tetapi kadang ia pesimistis dan mudah berprasangka buruk.



Gambar 6. Character design Rendra

Iryani Amelia atau dipanggil Amelia, adalah teman sekelas Rendra yang cukup dekat. Entah bagaimana ia menjadi pacar Kienan. Amelia sendiri bingung, padahal sebetulnya selama ini Amelia menyukai Rendra, bukan Kienan. Sikap Amelia ceria, cukup supel, kalem, dan pengertian. Ia menyukai buku dan merupakan anggota kepengurusan perpustakaan yang kadang berjaga di perpustakaan. Sikapnya yang feminin dan penampilannya yang manis membuatnya jadi idaman mayoritas siswa di sekolahnya.



Gambar 7. Character design Amelia

Pemuda populer yang jadi dambaan hati mayoritas siswi bernama Kienan yang juga merupakan pemuda cerdas dan berbakat. Agaknya terlihat seperti pemuda yang artistik, karismatik, romantis, penuh perhatian, serta penyayang. Ia tulus menyayangi Amelia, tetapi Amelia tidak. Ia tahu kalau Amelia menyukai Rendra, karena itu Kienan sengaja menunjukkan sisi buruknya di depan Rendra agar Rendra bergerak mengambil Amelia darinya sebelum Tresa bertindak.



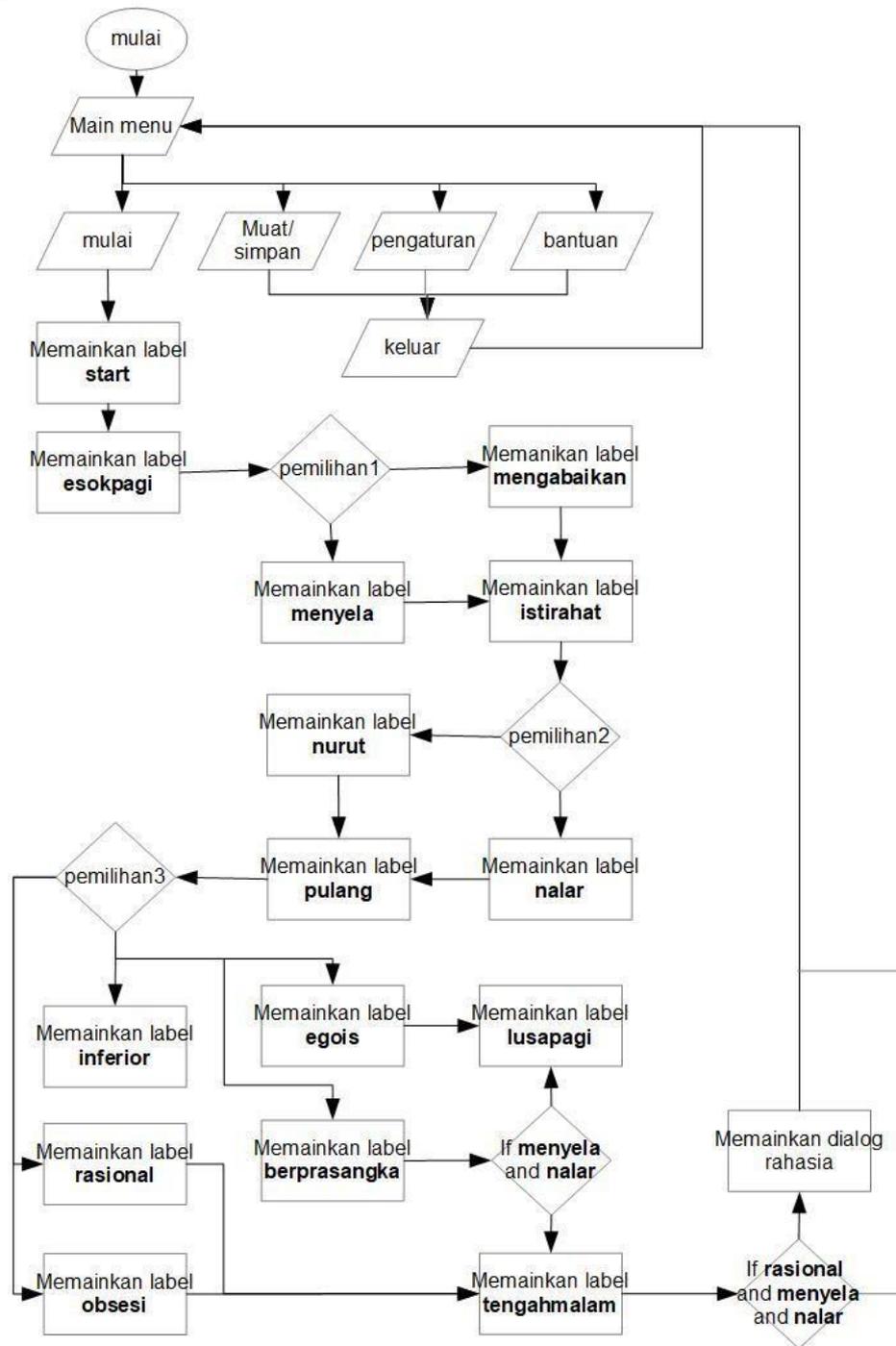
Gambar 8. Character design Kienan

Memperkenalkan diri sebagai Tresa, dia sebetulnya merupakan iblis yang dipanggil Kienan agar Amelia yang sudah Kienan idam-idamkan jatuh cinta pada Kienan. Sikapnya ramah, namun keberadaannya dalam cerita tak ubahnya orang asing yang tiba-tiba datang lalu pergi. Kemunculan Tresa yang ramah tetapi asing sengaja agar pemain merasakan sudut pandang Rendra yang skeptis pada Tresa. Pada akhirnya, Tresa sebetulnya hanya *incubus* egois yang datang untuk mempermainkan hidup Kienan, Amelia, dan Rendra.



Gambar 9. Character design Tresa

Alur dari permainan, dibuat untuk menjelaskan kerangka cerita dalam bentuk diagram alur agar aliran permainan lebih mudah untuk dipahami. Sementara kerangka cerita merupakan bentuk lengkap dari apa yang terjadi di dalam permainan, *flowchart* yang dibuat menggunakan nama label untuk membuat teks dalam diagram lebih ringkas.



Gambar 10. Flowchart Game

Ilustrasi latar belakang, serta *sprite-sprite* karakter dibuat pada tahap ini.



Gambar 11. Background *koridor*



Gambar 12. Background *gerbang sekolah*



Gambar 13. Background *jalan sore*

Scripting game dilakukan pada tahap ini. Tampilan *interface* disusun berdasarkan rancangan. Narasi dan dialog yang telah dibuat dimasukkan pada *script* agar muncul pada tampilan *game*.

Tahap pengujian dilakukan dengan teknik *Black Box (Black Box Testing)* yang dilakukan setelah menyelesaikan tahap pembuatan dengan menjalankan media pembelajaran dan melihat apakah ada kesalahan atau tidak dalam *game* yang dituangkan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Pengujian Black Box

| Input/Event | Proses | Output | Hasil Pengujian |
|--|--|--|------------------------|
| Klik tombol navigasi | Tampilan berganti menjadi <i>screen</i> yang dituju | Menampilkan <i>screen</i> yang dituju | Berhasil |
| Klik pada layar atau menekan tombol <i>keyboard</i> untuk menggunakan fungsi | Memainkan fungsi yang akan dilakukan oleh <i>Keyboard /mouse</i> | Fungsi yang sesuai dengan tombol <i>keyboard /mouse</i> dijalankan | Berhasil |
| Pemilihan dilakukan | Alur cerita mengalir sesuai pilihan pembaca | Mendapatkan akhir cerita sesuai pilihan | Berhasil |
| Permainan selesai | Memunculkan layar menu | Kembali kelayar menu | Berhasil |

Setelah dianggap layak untuk dimainkan, *game* di-*upload* ke situs *itch.io* menggunakan profil peneliti. Novel visual “Sebelum Kamu Membenciku” dapat dimainkan di <https://rosamour.itch.io/sebelum-kamu-membenciku>.

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Setelah dilaksanakannya penelitian ini, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

Dengan mengangkat tema yang sesuai dengan minat pasar lokal, justru *visual novel* buatan lokal menjadi lebih mencolok dibandingkan *visual novel* yang dikembangkan *developer* lokal lainnya sebab *visual novel* lainnya cenderung mengangkat tema yang populer di luar negeri sehingga tema yang sejalan dengan pasar lokal lebih terasa berkesan untuk penggemar fiksi dari Indonesia. Mengangkat tema fiksi remaja yang merupakan minat pasar lokal membuat *visual novel* tak hanya berpotensi menarik penggemar *visual novel* itu sendiri, tetapi juga penggemar cerita novel pada umumnya. Amanat yang merupakan salah satu unsur utama karangan adalah hal yang tak seharusnya diabaikan apalagi dibuang dari penulisan karangan. Adanya amanat tak hanya membuat cerita lebih bernilai, akan tetapi juga membantu penulis untuk menentukan apa yang ingin ditampilkan melalui cerita.

Rekomendasi bagi peneliti selanjutnya yang ingin menggunakan hasil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

Diharapkan peneliti memiliki salinan dari *visual novel* yang dapat diunduh dari link <https://rosamour.itch.io/sebelum-aku-membencimu>. *Game* dapat bekerja baik pada perangkat komputer dengan OS Windows 32 bit ke atas dan RAM 2GB ke atas. Disarankan untuk menggunakan perangkat yang sesuai dengan kebutuhan tersebut. Disarankan untuk menggunakan *headphone* untuk pengalaman membaca yang lebih baik.

REFERENSI

- J. Lebowitz and C. Klug, (2011), *Interactive storytelling for video games: A player-centered approach to creating memorable characters and stories*. New York: Focal Press.
- D. Anggriani Adnas, (2021). *Perancangan Game Visual Novel Untuk Anak SD Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris*, vol. 2, no. 3, pp. 1-9, 2021. Tersedia: <https://journal.uib.ac.id/index.php/joint/article/view/6268>.
- M. Pasca Rizcky, R. H. Dai dan M. Syafri Tuloli, (2021), *Game Visual Novel Edukasi Konsep Pertemanan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle*, vol. 1, no. 2, 2021. Tersedia: <https://ejurnal.ung.ac.id/index.php/diffusion/article/view/9991>.

-
- M. Mustika, E. Prasetya Adhy Sugara, M. Pratiwi, (2017), *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle*, vol. 2, no. 2, 2017. Tersedia: <http://join.if.uinsgd.ac.id/index.php/join/article/view/v2i29>.
- B. Wahid, Y. Arsyad, (2022), *Meningkatkan Gerakan Literasi Bersama Generasi Millennial dalam Tinjauan Lokalitas*, vol. 4, no. 1, pp. 56–61, 2022. Tersedia: <http://abdimastpb.unram.ac.id/index.php/AMTPB/article/view/102>.
- B. Pradana, (2020), “Minat Baca Naik, Buku Sastra paling Favorit”, *Media Indonesia*. [Daring]. Tersedia: <https://mediaindonesia.com/weekend/343200/minat-baca-naik-buku-sastra-paling-favorit>. [Diakses: 25-Apr-2022].
- L. Solihin, (2017). “Semangat membaca di pelosok menantang anggapan minat baca rendah.” *The Conversation Indonesia*. [Daring]. Tersedia: <https://theconversation.com/semangat-membaca-di-pelosok-menantang-anggapan-minat-baca-rendah-82023>.
- P. Ady Sukarno, (2014), “Sejarah Perkembangan Industri Game di Indonesia.” *Bisnis.com*. [Daring]. Tersedia: <https://teknologi.bisnis.com/read/20140303/105/207515/sejarah-perkembangan-industri-game-di-indonesia>.