PERANCANGAN GAME VISUAL NOVEL BERDASARKAN NOVEL "LOVE RISK MANAGEMENT"

Karen Vovolita Hanrik

Progran Studi Multimedia D3, Desain Komunikasi Visual,

Universitas Widyatama

Email : yanglinglinghanrik38@gmail.com

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 perbank-an , 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 Illustrasi final karakter, asset dan latar belakang, setelah asset-asset tersebut selesai dirancang, penulis kemudian membuat *prototype Game Visual Novel* tersebut dengan menggunakan Figma, pada perancangannya penulis ingin menonjolkan genre Romance dengan aset dan typography yang selaras immersif dan interaktif bagi audiens.

kata kunci : Visual Novel Game, Perancangan Visual Novel Game, Illustrasi

VISUAL NOVEL GAME DESIGN BASED ON “LOVE RISK MANAGEMENT” NOVEL

Karen Vovolita Hanrik

Progran Studi Multimedia D3, Desain Komunikasi Visual,

Universitas Widyatama

Email : yanglinglinghanrik38@gmail.com

ABSTRACT

Designing a Game Visual Novel based on the writing of the novel "Love Risk Management" is a process in which the writer conveys the story with immersive and interactive illustrations and narratives so that the audience is involved and can feel the world in the writing. In this case, the novels discussed are novels with the Romance, Metropop, and Urban genres by Helen Tanuwa. This novel is packaged in the Romance genre but also raises issues of disability, family, and banking career. The design of this game begins with understanding and researching the script provided by the client so that the writer can understand the novel and world setting being worked on. The writer sketches the background concept, characters, and assets. After the client approves the concept sketch, the writer makes the final illustration of the characters, assets, and background. After designing these assets, the writer makes a prototype of the Game Visual Novel using Figma. In the design, the author wants to highlight the Romance genre with assets and typography that are immersive and interactive for the audience.

Keywords: Visual Novel Game, Visual Novel Game Design, Illustration