

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dunia teknologi mengalami perkembangan yang pesat, salah satunya ada dibidang game. Saat ini game banyak model dan jenisnya dengan fitur yang menggiurkan baik dari kualitas game itu sendiri, visualisasi dari game, ataupun dari alur game yang telah dibuat. Berawal dari game dengan tampilan dan kontrol yang sederhana, kini kita sudah bisa menikmati game dengan tampilan 3D yang terlihat seperti nyata, kita juga bisa memainkan game dengan jenis permainan yang kita inginkan seperti *FPS*, *RPG*, *real time strategy* dan masih banyak yang lain.

Game menjadi pilihan utama dalam mengisi waktu senggang untuk melepas kepenatan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan bermain game bisa memberi dampak tertentu bagi yang memainkannya, baik dampak terhadap fisik maupun dampak terhadap mental. Banyak game yang bermanfaat namun ada juga game yang tidak layak dimainkan karena hal-hal yang berbau negatif. Sedangkan dalam bermain game bisa menjadi selingan media hiburan dan harus diimbangi dengan interaksi sosial. Tentu saja keuntungan dan kerugian bermain game terletak pada orang yang memainkannya.

Dari berbagai jenis game yang ada di pasaran, ada satu jenis game yang tetap memakai konsep kesederhanaanya dan belum berubah sampai sekarang yaitu visual novel. Para penggemar game jenis ini lumayan banyak, tidak hanya

Di Jepang saja, bahkan di seluruh dunia termasuk Indonesia. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya game berjenis visual novel yang mempunyai genre cerita yang berbeda-beda.

Namun bertolak belakang dengan kesuksesan dan perkembangan teknologi, anak muda zaman sekarang terlalu dimanjakan oleh teknologi yang semakin canggih sehingga mereka malas belajar dan sulit menerima pelajaran yang diberikan saat di sekolah maupun di rumah. Lika-liku kehidupan sekolah khususnya SMA memberikan gambaran tentang bagaimana perjuangan para pelajar untuk mencapai kelulusan. Masa SMA adalah masa yang sering dikenang sebagai masa yang penuh suka dan duka, bukan hanya menuntut ilmu, tapi di dalamnya terdapat persahabatan dan romansa.

Untuk itu dalam tugas akhir ini penulis mengambil judul **Pembuatan Game Novel Visual "High School Go! Love On" Menggunakan Ren'py**. Karena game ini cocok sebagai sarana hiburan yang bermanfaat dan mengandung unsur edukasi bagi semua kalangan usia remaja sampai orang dewasa khususnya remaja yang masih sekolah.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut, maka perumusan masalah dalam penyusunan tugas akhir ini adalah bagaimana membuat sebuah game visual novel "High School Go! Love On" yang menarik dan mengandung unsur edukasi dengan menggunakan Ren'py.

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan game ini memfokuskan pada beberapa permasalahan, diantaranya :

1. Dalam game ini input dibatasi hanya pada *mouse* dan *keyboard*, sedangkan output perangkat lunak pada layar *monitor* dan *speaker*.
2. Game ini dibuat untuk dimainkan *single player*.
3. Game ini akan dibuat dengan perangkat lunak menggunakan Ren'py sebagai game *engine*-nya.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mampu merancang dan membuat game sebagai media pembelajaran yang dapat menambah pengetahuan dan meningkatkan minat belajar.
2. Menerapkan ilmu teori dan praktek yang didapat selama menuntut ilmu di STMIK AMIKOM Yogyakarta khususnya dalam bidang multimedia.
3. Memenuhi persyaratan kurikulum bagi jenjang Diploma 3 STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dalam penelitian ini adalah :

1. Penulis

Mengembangkan kreatifitas penulis dengan menghasilkan sebuah game yang dapat menambah pengetahuan dan menarik minat para pemainnya.

2. Pemain

Pemain diharapkan dapat terhibur dan memperoleh tambahan ilmu pengetahuan saat memainkan game visual novel "High School Go! Love On". Karena game ini sebagai media hiburan dan edukasi.

3. Pembaca

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai tambahan pengetahuan dan referensi dalam bidang khususnya dalam pembuatan game visual novel dengan menggunakan Ren'py bagi pembaca.

1.6 Metode Penelitian

Metode yang akan digunakan dalam pembuatan game visual novel ini adalah sebagai berikut :

1. Metode Literatur

Merupakan metode yang menggunakan literatur seperti buku atau memanfaatkan fasilitas internet yang ada untuk mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan.

2. Metode Analisis

Metode yang digunakan untuk menganalisa apakah informasi yang telah diperoleh valid atau tidak.

3. Metode Eksperimental

Metode yang dilakukan secara langsung, untuk mengetahui kesulitan yang ditemui, serta pencarian solusi pada suatu masalah yang harus dipecahkan.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan tugas akhir ini ditulis secara sistematis yang terdiri dari beberapa bab yang saling berhubungan. Adapun sistematika penulisan pada penelitian ini adalah :

BAB I PENDAHULUAN

Berisi latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Berisi tentang konsep dasar dan acuan yang digunakan untuk mendasari pembahasan yang berhubungan dalam perancangan dan pembuatan laporan ini.

BAB III TINJAUAN UMUM

Berisi tentang uraian simulasi serta analisis sistem yang akan digunakan dalam pengembangan aplikasi.

BAB IV PEMBAHASAN

Berisi tentang pembahasan tentang bagaimana cara atau teknik yang membahas mulai dari perancangan konsep, isi, pembuatan, pengeditan sampai penyelesaian dan pengembangan yang dibuat.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran yang didapatkan dari penelitian.