

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Dunia *game* dan teknologi mengalami perkembangan yang pesat termasuk juga dalam dunia PC *game*. Fenomena ini diikuti oleh banyaknya model dan jenis *game* yang dilengkapi fitur yang menggiurkan baik dari kualitas *game* itu sendiri, visualisasi dari *game*, ataupun dari alur *game* yang telah dibuat. Berawal dengan *game* yang bertampilan dan kontrol sederhana, kini kita sudah dapat menikmati *game* dengan tipe permainan sesuai yang kita inginkan seperti shooter, RPG, real time strategy, action dan masih banyak yang lain.

Dari berbagai *game* yang ditawarkan di pasaran ada satu *game* yang tetap setia memakai konsep kesederhanaannya, dan belum berubah sampai sekarang yaitu novel visual. Setiap bulan setidaknya ada 4 novel visual yang dirilis ke pasaran.¹ Para penggemar *game* jenis ini tergolong banyak. Tidak hanya di Jepang saja, bahkan di seluruh dunia. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya *game* berjenis novel visual yang mempunyai genre cerita berbeda – beda seperti Steins gate, Muv – Luv Alternative, Little Buster dan masih banyak yang lain.²

Banyaknya pulau di Indonesia menjadi bukti keanekaragaman suku bangsa, bahasa dan adat istiadat yang terdapat di Indonesia dengan segala kebudayaan, pariwisata dan kesenian, salah satunya adalah Jawa Tengah yang merupakan jantung Budaya Jawa.

¹ <http://games.renpy.org/category/vn?order=date&q=,2013>

² <http://www.listsofbests.com/list/100035-the-visual-novel-database-to100?page=1,2013>

Pada kesempatan ini penulis bermaksud merancang sebuah *game* novel visual yang mengangkat tema kebudayaan, pariwisata dan kesenian yang terdapat di Tanah Jawa khususnya Jawa Tengah yang dipadukan dengan aksi petualangan dan teka – teki. Sehingga *gamer* mendapatkan kesenangan dalam memainkan *game* ini, dan juga mendapatkan informasi tentang kebudayaan, pariwisata dan kesenian apa saja yang ada di Jawa Tengah.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang yang telah dijabarkan maka didapat perumusan yaitu bagaimana membuat sebuah *game* visual novel tentang kebudayaan, pariwisata dan kesenian Jawa Tengah yang menarik sehingga menambah minat dalam mempelajari kebudayaan, pariwisata dan kesenian Jawa Tengah.

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah digunakan untuk memfokuskan arah tujuan penulis, sehingga penulis lebih jelas dalam menentukan metode yang tepat guna dalam mencapai tujuan penelitian yang dilakukan.

Adapun beberapa batasan masalah adalah sebagai berikut :

1. Data yang akan disampaikan hanya akan berfokus pada kebudayaan, pariwisata dan kesenian di Jawa Tengah

2. *Game* ini hanya akan menampilkan informasi 3 (tiga) kebudayaan, pariwisata dan kesenian di Jawa Tengah yaitu : Magelang, Surakarta dan Semarang.
3. *Game* ini dirancang untuk desktop.
4. Software yang digunakan untuk merancang *game* ini adalah Ren'py sebagai inti perancangan, software Adobe Photoshop CS5 untuk pewarnaan dan Adobe Premiere sebagai perancangan sound, sedangkan gambar serta karakter dibuat secara manual.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini sesuai dengan rumusan masalah adalah sebagai berikut :

1. Mampu merancang dan membangun *game* edukasi sebagai pembelajaran yang asyik dan unik sehingga meningkatkan minat dalam mempelajari kebudayaan, pariwisata dan kesenian Jawa Tengah.
2. Menerapkan ilmu yang telah didapat dan dipelajari selama menuntut ilmu di perguruan tinggi STMIK Amikom Yogyakarta.
3. Sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana komputer pada perguruan tinggi STMIK Amikom Yogyakarta.

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian dalam merancang *game* novel visual ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Penulis

Dengan adanya penelitian ini, penulis berharap mampu membuat inovasi baru dalam *industry game* novel visual. Selain itu penulis juga berharap dengan *game* ini membuat penulis lebih giat dalam menelusuri dan mengetahui guna melestarikan dan mempopulerkan kebudayaan, pariwisata dan kesenian Jawa Tengah baik dalam skala nasional maupun internasional.

2. Bagi Pengguna

Dengan *game* ini penulis berharap mampu memberikan informasi tentang kebudayaan, pariwisata dan kesenian Jawa Tengah.

3. Bagi Dunia Pendidikan

Dengan *game* ini penulis berharap mampu memberikan andil dalam *game* edukasi sehingga memberikan kontribusi dalam sebuah penyampaian informasi sehingga tercipta banyak cara kreatifitas dan inovasi dalam mengenalkan dan mempopulerkan kebudayaan, pariwisata dan kesenian Jawa Tengah.

1.6. Metode Penelitian

Metode yang digunakan nantinya untuk perancangan *game* novel visual ini adalah sebagai berikut :

1. Pembelajaran Literatur

Metode ini dilaksanakan dengan cara membaca buku – buku, journal maupun artikel – artikel yang berkaitan dengan novel visual dan kebudayaan, pariwisata dan kesenian Jawa Tengah.

2. Analisis

Tahap ini melakukan pengumpulan informasi mengenai kebudayaan, pariwisata dan kesenian Jawa Tengah : Magelang, Surakarta dan Semarang yang kemudian dianalisis mana yang valid dan tidak valid. Apabila valid maka akan dimasukkan ke dalam perancangan.

3. Perancangan

Pada tahap ini dilakukan pembuatan karakter, latar belakang, pemilihan musik, penentuan fitur yang akan diberikan , pertanyaan – pertanyaan apa yang akan dimasukkan ke dalam skema alur permainan yang akan dibangun.

4. Pengkodean

Dalam tahap ini, dilakukan pengkodean menggunakan bahasa python dari software Ren'py. Pengkodean ini nanti akan dicocokkan dengan skema alur *game* yang telah dirancang serta disesuaikan dengan kebudayaan, pariwisata dan kesenian Jawa Tengah.

5. Pengujian

Setelah perancangan dan pengkodean selesai, akan dilakukan proses pengujian terhadap *game* yang telah dibangun. Apabila sesuai dengan harapan maka dilanjutkan ke tahap berikutnya, apabila masih dirasa kurang maka akan diperbaiki kembali.

6. Penyusunan laporan dan kesimpulan

Pada tahap ini, *game* yang selesai dirancang dilakukan penulisan ke dalam format skripsi.

1.7. Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini ditulis secara sistematis yang terdiri dari bagian – bagian yang saling berhubungan sehingga diharapkan akan lebih mengerti dan mendapatkan manfaat dari tulisan ini. Adapun uraian singkat dari bab ini adalah :

BAB I PENDAHULUAN

Berisi bab mengenai latar belakang permasalahan, perumusan masalah, batasan masalah yang akan dipakai sebagai acuan penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan diuraikan mengenai pengenalan teori – teori yang dipakai untuk mendasari pembahasan yang berhubungan dan mendukung perancangan dan pembuatan laporan ini.

BAB III TINJAUAN UMUM DAN ANALISIS SISTEM

Pada bab ini akan diuraikan simulasi serta analisis sistem yang akan digunakan dalam pengembangan aplikasi.

BAB IV PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan dibahas 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.



