

BAB I **PENDAHULUAN**

1.1 Latar Belakang Masalah

Game merupakan salah satu bidang ilmu yang berkembang sangat pesat. Hal ini sangat dipengaruhi dari perkembangan teknologi di segala bidang yang terus berinovasi dari tahun ke tahun. Pesatnya perkembangan game meliputi penyempurnaan visual, kontrol permainan, jenis permainan hingga tema yang semakin beraneka ragam.

Dari beraneka ragam game, visual novel menjadi salah satu game yang cukup diminati oleh kalangan generasi muda. Visual novel memberikan kesederhanaan sistem kontrol permainan dan menonjolkan kualitas cerita dengan tema yang beraneka ragam. Didalam visual novel biasanya disisipkan interaksi dan minigame sederhana yang bisa membawa pemain ikut terlibat dalam alur cerita game tersebut.

Namun perkembangan teknologi terlihat belum disertai dengan peningkatan rasa cinta terhadap budaya nusantara. Pola pikir budaya asing lebih keren dari budaya nusantara mulai tumbuh di kalangan masyarakat Indonesia. Hal ini dibuktikan dengan menjamurnya komunitas dan pencinta budaya asing seperti amerika, jepang dan korea menyingkirkan budaya nusantara yang merupakan kekayaan dan jati diri Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Melihat fenomena tersebut penulis bermaksud untuk merancang dan menganalisis sebuah game visual novel yang mengangkat cerita rakyat kabupaten Brebes berjudul Jaka poleng yang saat ini terancam terlupakan. Game ini menjadi

sarana dalam memperkenalkan dan menjaga kebudayaan Nusantara agar tetap menjadi kebudayaan kebanggaan masyarakat Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas maka dapat diambil suatu perumusan masalah yaitu :

1. Bagaimana merancang game visual novel petualangan Jaka Poleng pada sistem operasi berbasis android ?
2. Bagaimana mengaplikasikan visual novel sebagai sarana untuk memperkenalkan dan menjaga khasanah budaya cerita rakyat kabupaten Brebes ?

1.3 Batasan Penelitian

Dalam penyajian informasi pada *Game Visual Novel Petualangan Jaka Poleng* diperlukan batasan masalah agar penelitian lebih fokus, terarah, dan memudahkan dalam pembahasan. Penulis memberikan batasan masalah sebagai berikut:

1. Game Visual Novel Petualangan Jaka Poleng bersifat single user.
2. Tidak dibutuhkan koneksi internet untuk menjalankan game.
3. Software yang digunakan Eclipse Juno dan Android SDK.
4. Aplikasi ini hanya dapat berjalan pada sistem operasi Android versi 2.2 keatas.
5. Pengembangan cerita berdasarkan imajinasi penulis tanpa menghilangkan inti cerita asli.

1.4 Maksud Dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan penelitian skripsi ini adalah sebagai berikut.

1. Merancang Game Visual Novel Petualangan Jaka Poleng.
2. Memperkenalkan dan menjaga khasanah budaya cerita rakyat kabupaten Brebes.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode Pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.5.1.1 Metode Studi Pustaka

Mengumpulkan sumber pustaka berupa buku, jurnal, dan literatur lainnya yang berhubungan dengan pembuatan game visual novel, android, dan kisah cerita rakyat kabupaten Brebes.

1.5.1.2 Metode Browsing

Melakukan pengumpulan data berupa rujukan dari internet.

1.5.2 Metode Analisis

Metode Analisis yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Analisis Kekuatan (Strengths)
2. Analisis Kelemahan (Weakness)
3. Analisis Peluang (Opportunities)
4. Analisis Ancaman (Threats)

1.5.3 Metode Perancangan

Metode Perancangan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Perancangan Fungsi
2. Perancangan Antar Muka
3. Perancangan Tampilan

1.5.4 Metode Pengembangan

Metode Pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Pembuatan naskah cerita
2. Pembuatan design tampilan
3. Pembuatan game

1.5.5 Metode Testing

Metode testing yang dilakukan dalam pembuatan game ini adalah sebagai berikut.

1. Perancangan Pengujian
2. Implementasi Pengujian
3. Analisis Hasil Uji

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam pembuatan skripsi ini meliputi beberapa bab sebagai berikut.

BAB I : PENDAHULUAN

Merupakan bagian pengantar dari pokok permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini. Adapun hal – hal yang dibahas berisikan latar belakang, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penyusunan laporan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tentang hal – hal yang berhubungan dan mendukung dalam perancangan dan pembuatan aplikasi mobile yang dibuat, pemaparan mengenai informasi tentang panduan tahlilan.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini akan diberikan penjelasan tentang hal – hal yang berhubungan dengan analisis sistem yang meliputi analisis kelemahan, analisis kebutuhan sistem, analisis kelayakan. Dalam bab ini akan dibahas perancangan dari aplikasi yang akan dibuat yaitu merancang konsep, dan merancang isi

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini diuraikan tentang implementasi dan pembahasan yaitu, memproduksi sistem, pengetesan sistem, pemeliharaan sistem dan implementasi sistem.

BAB V : PENUTUP

Dalam bab ini akan dibahas tentang kesimpulan yang dapat ditarik dari pembuatan aplikasi ini, serta beberapa saran yang berguna bagi penulis maupun penulis lain yang berminat untuk membuat ataupun mengembangkan aplikasi Android OS khususnya game visual novel.