

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi saat ini telah berkembang sangat pesat, hal ini dapat dibuktikan dengan banyaknya inovasi-inovasi yang telah dibuat di dunia ini. Dari yang sederhana, hingga yang menghebohkan dunia. Dan game adalah salah satu dari sekian banyak disiplin ilmu yang berkembang pesat seiring dengan berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi.

Perkembangan dunia game pada saat ini sudah semakin pesat. Hal ini diikuti oleh semakin banyaknya jenis dari tiap game yang dipublikasikan. Berawal dari sebatas tampilan 8 bit, dengan sistem permainan yang sederhana, seperti pada game Duck Hunt adalah video game senjata ringan *shooter* yang dikembangkan dan diterbitkan oleh Nintendo Entertainment System (NES). Dari zaman penggunaan *pixel art*, yang sekarang telah menggunakan *computer graphics*. Dari suatu game sederhana sebesar KB(*KiloBytes*), sekarang telah menjadi game kompleks dan rumit sebesar GB(*GigaBytes*) seperti dalam game Battlefield 4 adalah video game *first-person* yang dikembangkan oleh EA Digital Illusions CE (DICE) dan diterbitkan oleh Electronic Arts. Perkembangan teknologi efek visual dan audio yang indah dan mendebarkan digabungkan dengan teknologi multimedia, akan menghasilkan suatu game yang hidup sehingga pemain seakan-akan menjadi bagian dari game tersebut, dan merupakan bukti otentik

perkembangan teknologi game yang seiring dengan perkembangan teknologi komunikasi dan teknologi informasi terkini.

Game menjadi salah satu pilihan utama untuk mengisi waktu senggang sekedar melepas kepenatan dalam kegiatan sehari-hari. Bermain game tentunya memberi dampak tertentu bagi yang memainkannya, apakah itu dampak terhadap psikis maupun terhadap fisik. Banyak game yang bermanfaat namun ada juga beberapa game yang tidak layak dimainkan karena faktor pornografi, dan hal lain yang berbau negatif. Sedangkan dalam bermain game setidaknya sebagai selingan media hiburan dan harus diimbangi dengan interaksi sosial. Tentu saja keuntungan dan kerugian bermain game terletak pada *gamer* yang memainkannya.

Dari sekian banyaknya jenis game yang beredar di pasaran saat ini, ada satu yang masih setia dengan konsep kesederhanaannya, dan sampai sekarang belum berubah, yaitu visual novel. Visual Novel sebenarnya berupa novel bercampur media, dari yang dulunya media cetak berupa buku cerita novel menjadi permainan video cerita interaktif. Divisualisasi dengan gambar berupa tokoh dari novel tersebut, gambar kejadian-kejadian yang patut divisualkan, dan gambar pemandangan dengan background dimana karakter-karakter itu sedang berada. Tak lupa, suara dari tiap tokoh yang ada didalam game tersebut, suara-suara efek latar, film, kalau diperlukan, dan tentu saja cerita dari novel itu sendiri, kedalam media berupa PC.

Untuk itu dalam skripsi ini penulis mengambil judul **Pembuatan Game Visual Novel "Move On" Menggunakan Novelty**. Karena game "Move On" ini sangat cocok sebagai sarana hiburan dan motivasi bagi semua kalangan usia

remaja sampai orang dewasa yang bermanfaat, menarik, dan mengandung unsur moral dalam menjalin hubungan sosial tentang kepedulian terhadap sesama, bahkan terhadap lingkungan sekitarnya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut, maka perumusan masalah dalam penyusunan skripsi ini adalah bagaimana membuat sebuah game visual novel "Move On" yang menarik dan mengandung pesan moral dengan menggunakan Novelty.

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 termasuk jenis game visual novel dengan *genre slice of life* dimana karakter atau tokoh utama yang merepresentasikan pergulatan kehidupan sehari-hari.
4. Game ini akan dibuat dengan perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan game ini menggunakan Novelty sebagai game *engine*-nya.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Dapat membuat game “Move On” yang bermanfaat sebagai media hiburan dan motivasi.
2. Menerapkan ilmu teori dan praktek yang didapat selama mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta khususnya dalam bidang multimedia.
3. Memenuhi persyaratan kurikulum bagi jenjang Strata I STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dalam penelitian ini antara lain adalah :

1. Penulis

Penulis dibawa ke dunia baru dimana kreatifitas penulis diasah, dikembangkan untuk menghasilkan sebuah game yang dapat membantu untuk menghibur dan memberi motivasi bagi para pemainnya.

2. Pemain

Manfaat game bagi pemain adalah pemain akan terhibur dan memberikan dorongan motivasi saat memainkan game visual novel “Move On”. Karena game ini sebagai media hiburan dan motivasi.

3. Pembaca

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai tambahan pengetahuan dan referensi untuk bidang khususnya dalam

pembuatan game visual novel dengan menggunakan aplikasi Novelty bagi pembaca.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data-data yang dibutuhkan dalam penulisan skripsi ini penulis menggunakan beberapa metode, yaitu :

1. Metode Study Literatur

Merupakan metode pengambilan data dengan menggunakan literature yang ada seperti dengan memanfaatkan fasilitas internet yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan dunia game.

2. Metode Kepustakaan (*library*)

Metode yang digunakan untuk mendapatkan konsep-konsep teoritis menggunakan buku-buku sebagai bahan referensi dalam mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan.

3. Metode Eksperimental

Metode yang dilakukan secara langsung, untuk mengetahui kesulitan yang ditemui, serta pencarian solusi pada suatu masalah yang harus dipecahkan. Kegiatan ini bertujuan untuk menilai pengaruh suatu tindakan terhadap objek.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan, penelitian ini terdiri dari beberapa bab yang membahas tiap babnya saling terkait antara bab yang satu dengan bab yang lainya. Adapun sistematika penulisan pada penelitian ini adalah:

1. BAB I PENDAHULUAN

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

2. BAB II DASAR TEORI

Bab ini berisi tentang konsep dasar dan acuan yang akan digunakan dalam pembuatan game visual novel. Membahas juga perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan game visual novel "Move On".

3. BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Menjelaskan tentang analisis dan perancangan dalam pembuatan game visual novel "Move On".

4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan menjelaskan tentang hasil dan proses pembuatan game visual novel "Move On".

5. BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisi kesimpulan dan saran.