

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dengan pesatnya perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi, tidak bisa dipungkiri akan imbasnya pada perkembangan teknologi game. Hal ini juga didorong oleh semakin meningkatnya performa komputer dan penggunaannya dalam menggunakan game sebagai media hiburan dan pendidikan. Pesatnya perkembangan teknologi game juga dikarenakan semakin banyak orang yang memainkannya, dari game 2D atau 3D.

Perkembangan teknologi sangat berpengaruh terhadap perkembangan game. Pada awal tahun 80-an sudah ada persaingan ketat antar perusahaan game dalam memasarkan produknya. Game yang diproduksi hanya bisa dimainkan oleh satu atau dua orang pemain. Jenis game yang dimainkan juga masih sangat sederhana dengan grafik yang kasar. Akan tetapi, dengan pesatnya perkembangan teknologi game saat ini. Game memiliki grafik yang sangat halus, detail, dan tajam. Untuk memainkan game dengan lancar dan grafik yang bagus dibutuhkan spesifikasi processor, RAM dan vga yang mampu menunjang game yang dimainkan dengan pengaturan grafik tertinggi. Seperti game First Person Shooter "Metro Last Light" yang dikembangkan oleh 4A Games, dinyatakan sebagai game terberat tahun 2013 tentu saja harus memiliki kebutuhan sistem yang memadai untuk memainkan game ini. Ini membuktikan bahwa perkembangan game sangat cepat berkembang bahkan dengan kurun waktu kurang lebih 2 bulan,

developer sudah menyediakan game dengan fitur yang berbeda dan lebih bervariasi.

Game juga menjadi sangat menguntungkan karena banyaknya orang yang memainkannya, seperti game visual novel Clannad, Little Buster, dan Amagami. Game-game tersebut banyak dimainkan dari berbagai negara yang menyebabkan game tersebut diadaptasi menjadi anime. Dengan penghasilan dari game visual novel ditambah anime membuat para pembuat game menjadi terkenal dan memiliki kehidupan yang sangat mapan.

Dalam dunia game, banyak bermunculan jenis-jenis game yang tersebar diseluruh dunia. Termasuk game visual novel merupakan sejenis game cerita interaktif yang terdiri dari beberapa gambar-gambar grafik statik. Game visual novel dilengkapi dengan kotak percakapan untuk menyampaikan narasi dan ucapan setiap karakter. Game visual novel juga dilengkapi dengan sound effect sehingga setiap karakter yang ada dalam visual novel seolah hidup. Akan tetapi, game visual novel belum begitu dikenal oleh masyarakat Indonesia.

Atas beberapa dasar itulah penulis memilih judul Pembuatan dan Analisis Game Visual Novel "Quest of Angel" menggunakan Novelty. Karena game ini diharapkan mampu menghibur dan membantu pemula untuk mengenal lebih jauh tentang game visual novel.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam pembuatan game ini adalah sebagai berikut :

Bagaimana pembuatan game visual novel "Quest of Angel" menggunakan Novelty menjadi menghibur dan memiliki cerita yang menarik.

1.3 Batasan Masalah

Permasalahan pada pembuatan game ini dibatasi pada Genre romance, comedy dimana karakter menjalani hidup sehari-hari dengan nuansa cinta dan kekonyolan para tokoh atau karakter. Game ini hanya berjalan di PC menggunakan OS Window.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Menghasilkan game visual novel "Quest of Angel" untuk OS windows menggunakan novelty.
2. Mengetahui kelayakan game visual novel "Quest of Angel" sebagai media hiburan untuk meningkatkan minat masyarakat Indonesia terutama remaja berbasis novelty.
3. Memenuhi persyaratan kelulusan Strata 1 Sistem Informasi STMIK

AMIKOM YOGYAKARTA

1.5 Manfaat Penelitian

Dari pembuatan game yang dilakukan, diharapkan mempunyai manfaat sebagai berikut :

1. Bagi Pemula

Pemula dapat mulai mengenal dan menyukai game visual novel sebagai media hiburan.

2. Bagi Gamer

Dengan pembuatan game ini diharapkan dapat meningkatkan kreatifitas dan terhibur dari game visual novel "Quest of Angel" sebagai media hiburan.

3. Bagi Pembaca

Dengan adanya penelitian ini diharapkan pembaca dapat menambah pengetahuan dan referensi akan game visual novel. Dan diharapkan mampu membantu skripsi khususnya pembuatan game visual novel menggunakan novelty.

4. Bagi Penulis

Bagi penulis mendapatkan kesempatan langsung untuk menerapkan game visual novel sebagai media hiburan, dan kelak game ini dapat dijadikan referensi untuk mendapatkan informasi tentang visual novel.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Dalam mengerjakan skripsi ini, penulis menggunakan beberapa metode guna mendapatkan data-data yang diperlukan. Adapun metode-metode tersebut antara lain :

a. Kepustakaan

Dengan metode pustaka ini, penulis mendapat sumber data dari buku-buku dan makalah-makalah yang berhubungan dengan studi literatur pada buku atau referensi yang berkaitan dengan pembuatan atau perancangan game.

b. Study Literatur

metode pengambilan data dengan memanfaatkan fasilitas internet yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan dunia game dan visual novel.

c. 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 lainnya. Adapun sistematika penulisan pada penelitian ini adalah:

1. BAB I Pendahuluan

Bab ini akan menguraikan: latar belakang masalah, perumusan masalah, manfaat dan tujuan, sistematika penulisan.

2. BAB II Landasan 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 "Quest of Angel".

3. BAB III Analisis dan Perancangan

Menjelaskan tentang analisis dan perancangan dalam pembuatan game visual novel "Quest of Angel".

4. BAB IV Implementasi dan Pembahasan

Pada bab ini, merupakan tahapan setelah melakukan analisis dan perancangan sistem pada siklus rekayasa perangkat lunak, dimana game siap dioperasikan pada keadaan yang sebenarnya. Berisi implementasi hasil rancangan game dan testing sistem.

5. BAB V Penutup

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