

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Teknologi Informasi sekarang ini telah berkembang sedemikian pesat dibandingkan dengan bertahun-tahun sebelumnya. Dari teknologi mengenai pembangkit listrik, multimedia, peralatan memasak, alat-alat penunjang kehidupan, kendaraan, makanan, minuman dan sebagainya, bahkan game.

Teknologi game termasuk salah satu teknologi yang berkembang paling cepat diantara yang lain. Dimulai 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*). Dari game yang hanya bisa dimainkan sendiri, sekarang bisa dimainkan sekaligus oleh ratusan bahkan ribuan orang dalam waktu yang bersamaan. Hal ini tentu akan semakin dituntut untuk meningkatkan kualitas dan mutunya, termasuk teknologi yang akan digunakan dalam suatu game sesuai tuntutan jaman.

Termasuk didalamnya, adalah suatu game bertipe Visual Novel. Visual Novel adalah game yang menggunakan gaya penceritaan seperti halnya sebuah novel, 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, yang sekarang

telah menginjakkan kakinya kedalam konsol-konsol game, layaknya *PlayStation*, *Xbox360*, dan lain sebagainya.

## 1.2. Rumusan Masalah

Dengan Latar Belakang Masalah yang dikemukakan di atas, maka dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat Visual Novel yang menarik, menggunakan Ren`py versi 6.10.2
2. Bagaimana menambahkan *minigame* yang menarik, menggunakan bahasa python bersamaan dengan bahasa Ren`py ke dalam Visual Novel tersebut.

## 1.3. Batasan Masalah

Karena luasnya lingkup pemanfaatan Software Ren`py, Skripsi ini dibatasi hanya pada pemanfaatan beberapa code python dan Ren`py yang digabungkan. Tujuannya, menciptakan sebuah *minigame* berupa *café* (layaknya *Restaurant City* di *Facebook*) yang akan menghiasi sebuah Visual Novel, menjadi Visual Novel yang berbeda, memiliki sebuah *gameplay* yang menarik dan tidak membosankan.

## 1.4. Tujuan Penelitian

Pembuatan Skripsi ini bertujuan menciptakan sebuah Visual Novel pemula yang akan menjadi pijakan bagi pengembangan di masa depan dalam dunia programming untuk menciptakan sebuah Visual Novel. Nantinya, diharapkan akan bisa bersanding bersama programmer lainnya di Negara yang Visual Novelnya sudah menjadi sebuah budaya, seperti di Jepang. Selain itu, tujuan dari penulisan Skripsi ini adalah :

1. Syarat lulus Sarjana S1

- Memberikan pengetahuan tentang Visual Novel termasuk tata cara penggunaan Ren'py.

### 1.5. Manfaat Penelitian

Karya Skripsi ini diharapkan sanggup membuka wawasan para mahasiswa lainnya dalam hal pengetahuan, pengembangan, perancangan dan pembuatan video game bertipe Visual Novel yang masih belum dikenal khayalak luas.

### 1.6. Metode Penelitian

Untuk mendapatkan hasil yang diinginkan dalam penulisan Skripsi ini, ada beberapa tahapan metode penelitian yang telah dilakukan. Metode yang digunakan adalah :

- Tanya-Jawab di forum official Ren'py, yaitu <http://lemmasoft.renai.us/forums/>
- Study literature dari internet mengenai python dan Ren'py language
- Pemanfaatan halaman wiki yang memuat semua syntax dan tutorial-tutorial yang ada pada Ren'py, yaitu dalam halaman web [http://www.Ren'py.org/wiki/Ren'py/doc/tutorials/Ren%27Py\\_Web\\_Tutorial/](http://www.Ren'py.org/wiki/Ren'py/doc/tutorials/Ren%27Py_Web_Tutorial/)

### 1.7. Sistematika Penulisan Laporan

Agar Skripsi ini tersusun dengan baik dan terarah, maka secara garis besar, penulisan disusun dari beberapa bab dengan sistematika pembahasan sebagai berikut :

#### BAB 1 : PENDAHULUAN

Berisi tentang awal, latar belakang, rumusan, batasan, tujuan, manfaat, dan metode serta sistematika bagaimana Skripsi ini disusun dan dirancang, sekaligus pembentukan jadwal untuk membuat program yang akan menjadi inti pokok dari Skripsi.

## BAB 2 : LANDASAN TEORI

Berisi tentang pengertian apakah itu Visual Novel, berbagai macam turunan dari visual novel, termasuk perangkat-perangkat yang digunakan dalam perancangan Visual Novel.

## BAB 3 : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Berisi tentang gambaran dari storyline Visual Novel yang dibuat, flowchart dari awal sampai akhir, rancangan-rancangan interface dari visual novel yang dirancang, serta analisis dan beberapa masalah yang ada di dalam proses perancangan Visual Novel.

## BAB 4 : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Berisi tentang paparan penjelasan-penjelasan atas sintak-sintak python dan Ren'py yang digunakan didalam perancangan visual novel serta prosesnya di dalam perancangan tersebut.

## BAB 5 : KESIMPULAN

Berisi tentang kesimpulan dan saran yang didapat dan diinginkan setelah perancangan Visual Novel yang dipaparkan didalam Skripsi ini.