

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini membawa dampak yang sangat besar terhadap dunia Pendidikan dan teknologi. Khususnya perkembangan bidang multimedia yang terus berkembang. Multimedia sering dilibatkan dalam banyak bidang kegiatan yang membuat orang puas menikmati hasil bidang multimedia. Bidang multimedia yang mengalami perkembangan adalah media pembelajaran secara visual [1].

Masyarakat Indonesia saat ini masih belum mengetahui Visual Novel dan Visual Novel dapat disebut sebagai inovasi terbaru dalam dunia pemovelan namun lebih tervisualisasi dari segi audio dan visual. Media pengembang atau perancangan Visual Novel sebenarnya ada sangat banyak, namun kenapa penulis memilih menggunakan Visual Novel engine Ren'py karena userinterface yang mudah dipahami dan tidak membingungkan. Dimana telah banyak orang yang menggunakannya. Cerita interaktif berupa *visual novel* dan *game* simulasi menggunakan Bahasa pemrograman yang mudah, dapat membantu pengguna untuk dapat membuat *visual novel* secara efisien, Bahasa pemrograman yang digunakan adalah Python sendiri sudah cukup membuat game yang kompleks [2].

Penulis tertarik untuk mencoba membuat game "*Trip to Another Dimension*" dimana nanti pengguna dapat mengetahui perkembangan teknologi dari zaman dulu sampai sekarang. Game ini nanti dapat dimainkan di komputer, sehingga game ini dapat dimainkan dimanapun dan kapan pun.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian masalah diatas, masalah yang dapat dirumuskan yaitu pembuatan *game Visual Novel Trip to Another Dimension* dengan menggunakan Ren'py.

1.3 Batasan Masalah

Adapun Batasan masalah dari *game Trip to Another Dimension*:

1. Banyak Ending dari *game* yang tidak sesuai dengan yang diharapkan oleh pemain.
2. Banyaknya pengembang *game* menggunakan engine umum atau yang pernah digunakan pengembang sebelumnya sehingga keragaman *game engine* pada *game* kurang banyak.
3. *Game* ditunjukkan untuk anak-anak sekolah dasar.
4. Alat yang digunakan Ren'py, Paint Tool Sai, dan Adobe Photoshop.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penulisan ini adalah pembuatan *game visual novel Trip to Another Dimension* sehingga dapat menghasilkan *game* ini menggunakan Ren'py dan bahasa pemrograman menggunakan Python.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Dapat mengimplementasikan hasil dari masa studi Universitas Amikom Yogyakarta pada jurusan Strata I Teknologi Informasi, serta dapat memahami apa yang telah di peroleh pada masa kuliah teori maupun praktikum.
2. Mengenalkan kepada masyarakat bahwa tidak semua *game* memiliki dampak yang negatif. Mengenalkan kepada player dan pembuat *game* bahwa *game* edukasi dapat digunakan sebagai alternatif dalam belajar.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN, berisi Latar belakang masalah, rumusan masalah, Batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA, berisi tinjauan pustaka, dan table keaslian penelitian, dasar teori, pengertian game, pengertian python, pengertian ren'py.

BAB III METODE PENELITIAN, didalamnya terdapat metode penelitian yang digunakan yaitu extreme programming, tahapan-tahapan penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN, berisi tahapan Iterasi, interface, background, jalan cerita yang ada di game, tahap pengujian, tahapan produksi, pemeliharaan sistem, dan publikasi sistem.

BAB V PENUTUP, berisi kesimpulan dan saran yang peneliti dapat selama proses penelitian,