

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Teknologi berdampak pada perkembangan permainan digital, beraneka ragam *game* yang ada pada saat ini, mulai dari *game online* atau *game offline* merupakan bentuk sarana hiburan, berbagai macam – macam *genre* seperti *role playing game*, *adventure*, *action*, *slice of life* dan masih banyak lagi *genre* lainnya. Permainan itu dikemas dalam bentuk digital seperti *game online* atau *game offline* yang secara mudah dapat diakses melalui platform *android*, *ios*, *pc*, *playstation* dan lain – lain.

Seperti *visual novel* yang bergenre *slice of life*, *visual novel* sendiri mengusung unsur cerita, gambar, audio yang divisualkan menjadi permainan video cerita interaktif. Yang di dalamnya terdapat tokoh cerita, adegan kejadian dan gambar – gambar yang pantas untuk divisualkan secara terkonsep agar tersampaikan dengan baik kepada pengguna [1].

Pada penelitian ini penulis membuat *game visual novel 2d* “Timun Mas” sebagai media pembelajaran berbasis *android*. Permainan ini terinspirasi dari salah satu cerita rakyat yang melegenda, salah satu cerita rakyat tradisional yang terkenal di masyarakat Indonesia yaitu Timun Mas, permainan ini dibuat karena adanya kurang minat baca buku pada masa sekarang yang notabeneanya beralih ke *smart mobile*, dimana *smart mobile* lebih memudahkan user mendapatkan seperti informasi – informasi yang dibutuhkan, bermain *game online* atau *game offline* dan lain sebagainya. Pembuatan *game visual novel 2d* “Timun Mas” sebagai media pembelajaran dapat lebih mengenalkan kepada anak – anak zaman sekarang yang kurang mengetahui cerita rakyat masa lampau. Menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)* yang terdiri dari *Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, Distribution*. Setelah tahapan semua selesai bahwa *game visual novel* ini mampu menjadikan cerita yang menarik [2]

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas maka perumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara membuat *game* edukasi sekaligus menjadi sarana hiburan bagi anak – anak usia 10 sampai 12 tahun dan menjadi motivasi agar suka membaca.

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, penulis membatasi beberapa pembahasan diantaranya sebagai berikut:

1. Sesuai dengan nama yang dibuat oleh penulis, *game* visual novel 2d “Timun Mas” sebagai media pembelajaran berbasis android, ini hanya menggunakan gambar – gambar dalam *game* visual novel “Timun Mas” 2 dimensi.
2. *Game* visual novel 2d “Timun Mas” hanya dapat dimainkan *single player* oleh penggunanya.
3. Pembuatan *game* visual novel “Timun Mas” menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC).

## 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program studi S1 Teknologi Informasi di Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Sebagai media pembelajaran untuk anak usia 10 sampai 12 tahun dan memudahkan pengguna dalam menikmati cerita bergambar.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian pada kali ini yaitu:

1. Mengetahui kapasitas ilmu yang didapat selama progam studi di Universitas Amikom Yogyakarta dalam menerapkan dan mengaplikasikan dalam pembuatan *game* visual novel ini.

## 1.6 Metode Penelitian

Dalam penelitian kali ini ada beberapa tahapan metode penelitian yang diperlukan dalam pembuatan *game* sebagai berikut:

### 1.7 Metode Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data diperlukan berbagai sumber informasi data – data yang dibutuhkan penulis dalam proses penilitan ini menggunakan metode sebagai berikut:

#### 1.7.1 Observasi

Dalam melakukan observasi penulis melakukan pengamatan secara langsung terhadap kebiasaan orang di zaman modern sekarang yang beralih ke *smart* mobile dalam mencari informasi dan bermain *game*.

#### 1.7.2 Studi Pustaka

Dalam pembuatan *game* visual novel diperlukan studi pustaka yang dimana digunakan sebagai acuan dalam pembuatan *game* visual novel “Timun Mas” dan mencari literatur terkait seperti jurnal yang digunakan sebagai refrensi dalam penelitian ini.

## 1.8 Metode Pengembangan

Dalam penelitian kali ini penulis menggunakan metode pengembangan *game* visual novel 2d “Timun Mas” dengan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang meliputi beberapa tahapan sebagai berikut:

1. *Concept* (Pengonsepan)

Pada tahap ini, merupakan tahap awal dalam pengonsepan aplikasi serta mengidentifikasi untk menentukan tujuan program ini dibuat.

2. *Design* (Perancangan)

Pada tahapan ini merupakan perancangan struktur program yang meliputi gaya tampilan, warna, font dan lain sebagainya.

3. *Material Collecting* (Pengumpulan Bahan)

Pada tahap ini diperlukan pengumpulan bahan yang dibutuhkan dan sesuai dengan pengerjaan.

4. *Assembly* (Pembuatan)

Pada tahap proses pembuatan dengan menyusun bahan – bahan yang sudah dikumpulkan, berdasar pada tahap *design*.

5. *Testing* (Pengujian)

Dalam tahap pengujian yaitu proses menjalankan aplikasi, yang bertujuan untuk memeriksa kesalahan pada game yang perlu diperbaiki.

6. *Distribution* (Penistribusian)

Pada tahapan terakhir yaitu produksi, dimana game ini akan dipublikasi dan disebarluaskan untuk mendapatkan responden.

### 1.9 Metode Evaluasi

Pada proses evaluasi digunakan sebagai bahan pertimbangan dan pengembangan *game* yang didapatkan melalui responden yang telah dibagikan.

### 1.10 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan digunakan sebagai acuan yang bertujuan untuk memudahkan penulis dalam menyusun penelitian ini.

## BAB I Pendahuluan

Pada bab pendahuluan akan dijelaskan secara rinci mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, metode pengumpulan data, metode perancangan, metode evaluasi dan sistematika penulisan.

## BAB II Landasan Teori

Pada bab landasan teori berisi tentang tinjauan pustaka yang diuraikan sebagai pedoman dalam penelitian ini.

## BAB III Analisis Dan Perancangan

Pada bab metode penelitian akan diuraikan mengenai pengumpulan data dan perancangan *game* pada penelitian ini.

## BAB IV Hasil Dan Pembahasan

Pada bab hasil dan pembahasan penulis menjelaskan tahapan proses dalam pembuatan *game* visual novel.

## BAB V Penutup

Pada bab penutup berisi tentang hasil dari penelitian yang meliputi kesimpulan dan saran dari penulis.

**DAFTAR PUSTAKA**

Dalam daftar pustaka berisi tentang referensi yang berkaitan dalam proses pembuatan *game*.

**LAMPIRAN**

Disertakan lampiran hasil dokumentasi penulis pada saat proses penyusunan skripsi.

