

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Industri *video game* mengalami perkembangan yang pesat dari *video game* yang hanya dapat dimainkan di *console* rumahan sampai *video game* yang dapat dimainkan dimana saja melalui *smartphone*. *Develepor/publisher* juga kerap mengembangkan *video game* yang dipercantik dengan kualitas visual dan suara yang menawan. Perkembangan ini tentunya diikuti dengan banyaknya *video game* dengan *gameplay* yang lebih kompleks dan variatif.

Perkembangan industri *video game* tersebut tidak serta merta membuat semua *video game* harus dikembangkan demikian. Dari banyaknya *video game* yang ditawarkan, terdapat konsep *video game* yang sangat sederhana dimana pemain hanya perlu mengikuti alur cerita, *gameplay* yang ditawarkan juga sangat minimalis. Konsep dari *video game* tersebut adalah pemain diberikan kesempatan berinteraksi dengan menentukan pilihan yang disediakan yang akan menuntun ke alur dan akhir cerita yang berbeda. *Video Game* dengan konsep tersebut terdapat pada jenis *video game* berbasis narasi dalam genre *Visual Novel*.

Visual Novel memiliki karakteristik dimana terdapat narasi/dialog yang dibawakan oleh *sprite* karakter melalui kotak dialog, [1] atau narasi layaknya tipikal novel tradisional yang didukung oleh ilustrasi latar. Sayangnya, *gameplay branching narrative* pada *Visual Novel* yang pada dasarnya seperti membaca buku bergenre *Gamebook* yang memiliki tipikal dapat mengubah plot cerita, [2] dengan

banyaknya teks yang harus dibaca cenderung membosankan. Alasan lain karena *gameplay* yang ditawarkan pada dasarnya berupa *click-to-next* untuk melanjutkan cerita sehingga kurang diminati. Meskipun demikian, *Visual Novel* memiliki potensi untuk dikembangkan menjadi sebuah *video game* yang lebih menarik.

Berdasarkan argumen di atas, penulis bermaksud merancang sebuah *Visual Novel* dengan *gameplay* yang lebih variatif. Konsep *Visual Novel* yang akan dirancang ini adalah *storytelling* dengan penyesuaian *gameplay click-to-next branching narrative* dan implementasi *gameplay* model *battle system* sederhana.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dirumuskan masalah, yaitu bagaimana merancang sebuah *video game* bergenre *Visual Novel* dengan *gameplay* lebih variatif dimana *storytelling* juga dapat dibawakan dengan penyesuaian *gameplay click-to-next branching narrative* dan implementasi *battle system* sederhana?

1.3 Batasan Masalah

Batasan yang digunakan dalam perancangan *Visual Novel* ini sehingga fokus dan tidak keluar dari bahasan adalah sebagai berikut:

1. Cerita dalam *Visual Novel* adalah linear dengan akhir cerita tetap.
2. Terdapat percabangan yang akan menuntun ke narasi berbeda.
3. Diimplementasi dengan *gameplay* model *battle system* sederhana.
4. Diperuntukkan untuk satu orang (single player).
5. Hanya dirancang untuk kompatibel pada platform *Windows PC*.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Penelitian dan perancangan *Visual Novel* ini memiliki beberapa maksud dan tujuan, yaitu sebagai berikut:

1. Merancang dan menghasilkan sebuah produk *video game* bergenre *Visual Novel* dengan tipikal berupa *Linear Visual Novel*.
2. Mengimplementasi *battle system* ke dalam *Linear Visual Novel* sehingga *gameplay* yang ditawarkan lebih beragam.
3. Memenuhi sebagian persyaratan untuk mencapai gelar Sarjana pada Program Studi Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian dan perancangan *Visual Novel* ini sekiranya akan memberikan manfaat bagi beberapa pihak berikut:

1. Penulis

Penelitian dan perancangan *Visual Novel* ini memberi manfaat bagi penulis sehingga mampu menghasilkan produk *video game* sendiri dan memotivasi untuk melanjutkan pengembangannya di kemudian hari.

2. Pembaca/Pemain

Dengan penelitian dan *Visual Novel* yang dirancang ini penulis berharap akan mampu membuat pembaca/pemain sedikitnya tahu bahwa *storytelling* dalam *Visual Novel* dapat lebih menarik dan juga berharap motivasi pemain untuk mengembangkan produk *video game* mereka.

1.6 Metode Penelitian

Penelitian dan perancangan *Visual Novel* ini menggunakan metode yang dijabarkan sebagai berikut:

1. Pengumpulan Data

Metode ini dilakukan dengan studi dokumen dari sumber data sekunder dan observasi secara langsung *video game* lainnya dengan tema sama untuk dijadikan referensi dan mendukung teori.

2. Analisis

Proyek akan dianalisis secara kualitatif untuk mengidentifikasi masalah berdasarkan faktor internal dan eksternal, fungsionalitas, dan kelayakan yang dilihat dari berbagai aspek.

3. Perancangan

Proses perancangan meliputi rancangan cerita untuk *Visual Novel* dan rancangan alur cerita secara garis besar, desain awal *sprite* karakter, dan menentukan *in-game mechanic* untuk *battle system*.

4. Pengembangan

Proses pengembangan meliputi penulisan *script Visual Novel*, dan bahan dan usulan pada proses perancangan akan diolah dengan sebuah *Visual Novel engine* untuk dijadikan satu menjadi *Visual Novel* utuh.

5. Pengujian

Pengujian dilakukan untuk mengetahui apakah modul per modul *Visual Novel* berfungsi sebagaimana mestinya dan apabila terdapat *error* atau kecacatan, maka dilakukan *debugging* atau perbaikan.

6. Pembangunan

Proses terakhir adalah membangun file *executable* untuk *platform Windows PC*, bersifat *portable* tanpa perlu instalasi.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan naskah penelitian ditulis secara sistematis, terdiri dari lima bagian yang berkesinambungan, dijabarkan dengan sistematika berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Berisikan kerangka penulisan meliputi Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Maksud dan Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Meninjau penelitian terkait terdahulu oleh peneliti lain dan teori-teori yang digunakan untuk mendukung penelitian dan perancangan *Visual Novel*.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Membahas bagaimana proyek *Visual Novel* ini dianalisis menggunakan beberapa teknik analisis dan menjelaskan proses perancangan secara garis besar.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Membahas implementasi melalui proses pengembangan, pengujian, dan pembangunan secara garis besar, dan pembahasan hasil implementasi.

BAB V PENUTUP

Berisikan kesimpulan dari hasil akhir penelitian dan perancangan dan saran yang diberikan untuk penelitian berikutnya dengan tema yang sama.