

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini berkembang sangat pesat sehingga menuntun kita untuk mencari berbagai informasi secara mudah dan cepat, perkembangan teknologi yang berkembang salah satunya yaitu game. Perkembangan game sangat pesat sehingga membuat seseorang banyak dimanjakan oleh game. Terutama bagi kalangan anak-anak yang lupa akan sejarah islam di indonesia dan siapa yang menyebarkannya dan disitulah penulis mendapat ide untuk membuat game dengan konsep visual novel yang berjudul “Wali Sanga”. Visual Novel sebuah genre *video game* yang dirancang memiliki sedikit elemen permainan, Pemilihan visual novel ini didasarkan karena visual novel merupakan teknologi di dalam dunia pernovelan namun lebih tervisualisasi dari segi audio dan visual. Visual novel juga sangat unik dalam memainkannya dimana kita diajak mengenal atau bejar dengan sebuah game. Mengingat jaman sekarang banyak sekali penulis lihat anak anak usia tiga tahun kebawah sudah memegang hp android dan bermain game, tentu hal ini dapat merusak proses pertumbuhan anak salah satu contoh game yang merusak yaitu Dota dan Moba Legend, karena itu penulis ingin membuat game visual novel.

Pemilihan game visual novel yang berjudul “Wali Sanga” ini karena penulis sangat tertarik dengan kisah Wali Sanga dalam menyebarkan islam dan juga ingin mengajak anak-anak agar memahami tentang sejarah yang ada di indonesia terutama sejarah yang tidak boleh terlupakan yaitu sejarah Islam. Dan disitulah

penulis memilih judul Wali Sanga, karena kisah tentang Wali Sanga ini sungguh menarik dalam menyebarkan Islam di pulau Jawa terkhususnya dan juga mengajak kita belajar bagaimana memiliki akhlak yang baik dan mulia.

Renpy aplikasi *game making engine* yang didesain untuk membuat Game Visual Novel bagi pengguna yang masih pemula atau belum berpengalaman. Pengguna dapat melihat tutorial yang tersedia pada Renpy dan sudah tersedia codingnya ditambah coding dari tutorial bisa di copy dan tinggal di ganti dengan yang ingin kita desain. Di Renpy pengguna menggunakan percabangan if else dalam membuat sebuah pilihan. Meski demikian, pengguna tingkat lanjut dapat menggunakan pemrograman Editra, Jedit, Atom atau Pyton untuk mengkustomisasi permainan. Versi yang akan digunakan dalam pembuatan visual novel ini adalah Renpy 7.0.0.

Adobe Illustrator salah satu jenis Adobe yang dikembangkan oleh Adobe system. Pada dasarnya Illustrator digunakan untuk membuat karakter yang akan dibuat di dalam visual novel yang akan di gunakan atau di buat. Pemilihan Illustrator juga dikarenakan pendesainan karakter berbasis vektor yang ingin ditampilkan oleh penulis dalam pembuatan game visual novel ini.

Berdasarkan peluang yang ada pada paragraf sebelumnya, maka akan dibuat game visual novel tentang “Wali Sanga” menggunakan Renpy dan Adobe Illustrator.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana cara merancang visual novel tentang “Wali Sanga” menggunakan Renpy dan Adobe Illustrator.

1.3 Batasan Penelitian

1. *Game* Visual Novel “Wali Sanga” hanya dapat dimainkan *offline* pada desktop dengan sistem operasi Windows 8, 8.1, 10.
2. *Game* Visual Novel “Wali Sanga” bersifat *single player*.
3. *Game* Visual Novel “Wali Sanga” ditujukan untuk pemain usia 3-4 tahun ke atas.
4. *Game* Visual Novel “Wali Sanga” memiliki alur cerita fiktif berbahasa Indonesia.
5. Perancangan *game* Visual Novel “Wali Sanga” menggunakan *software* sebagai berikut:
 - a. Renpy
 - b. Adobe Illustrator CS6
 - c. Adobe Photoshop CC

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah merancang visual novel tentang “Wali Sanga” Menggunakan Renpy dan Adobe Illustrator.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi:

1.5.1 Pemain sasaran

Visual novel ini diharapkan tidak hanya memberi hiburan bagi pemain, namun juga membantu pemain untuk mengetahui sejarah perkembangan dan penyebaran islam di Indonesia terkhususnya di pulau Jawa.

1.5.2 Peneliti dan *game developer*

Perancangan visual novel ini dapat dijadikan referensi pengembangan visual novel edukatif.

1.6 Metodologi Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis akan menggunakan data sekunder yang dilakukan dengan memperoleh data yang dikumpulkan referensi yang berasal dari buku-buku, jurnal, internet serta contoh penulisan skripsi lainnya yang berkaitan dengan rancangan pada aplikasi yang penulis buat.

Metodologi pengembangan *game visual novel* “Wali Sanga” diuraikan sebagai berikut :

1.6.1 Metode Pengambilan Data

Peneliti menggunakan studi literatur, yaitu membaca, mencari sumber-sumber informasi yang berkaitan dari buku, internet, jurnal yang terkait dengan penelitian.

1.6.2 Metode Observasi

Merupakan metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan dari beberapa visual novel yang dapat dijadikan referensi, serta melakukan pengamatan pada sejarah agar visual novel yang dibuat lebih sesuai dengan kisah sejarah yang peneliti rancang.

1.6.3 Metode Perancangan

Metode perancangan Visual Novel tentang “Wali Sanga menggunakan GDD (*Game Design Document*) yang ditulis oleh Chris Taylor (1999) yang telah dimodifikasi. GDD meliputi:

1. Ringkasan Permainan
2. Fitur
3. Pembangunan Dunia Permainan
4. Karakter Permainan
5. Desain Antarmuka
6. Detail Permainan

1.6.4 Metode Pengujian

Sistem diuji dengan *Black-box Testing*, yaitu pengujian dengan memberikan produk jadi kepada *beta-tester* untuk menguji kesesuaian fungsionalitas permainan seperti pada aspek interaksi antarmuka, desain visual, pengalaman bermain, dan alur permainan dengan tujuan penelitian.

1.6.5 Metode Implementasi

Di tahap ini, rancangan aplikasi akan diimplementasikan secara umum dan gratis dengan cara menyebarkan aplikasi ini lewat sosial media.

1.6.6 Penyusunan Laporan

Peneliti melakukan laporan penjelasan proses pengerjaan mulai dari tahap perancangan, pelaksanaan, hingga pengujian untuk mendapatkan hasil penelitian.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini terdiri dari 5 (lima) bab, yaitu:

Bab I Pendahuluan

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penelitian skripsi.

Bab II Landasan Teori

Bab ini menguraikan atau menjelaskan tentang teori-teori yang mendasari pembuatan *game visual novel* “Wali Sanga”, mulai dari tinjauan pustaka, definisi *game*, jenis-jenis *game*, definisi *visual novel*, devinisi *renpy*.

Bab III – Analisis dan Perancangan Sistem

Bab ini akan menguraikan latar belakang cerita, aturan main, *flowboard*, dan desain *game* mulai dari perancangan karakter, gambar *background*, *interface* dan *storyboard*.

Bab IV – Implementasi dan Pembahasan

Bab ini membahas hasil uji coba *game* ke dalam laporan dari pengujian *game* dan pembahasan desain.

Bab V Kesimpulan dan Saran

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari peneliti.

Daftar Pustaka

Bagian ini berisi referensi-referensi yang digunakan sebagai landasan pembuatan skripsi ini.

Lampiran

Bagian ini berisi naskah visual novel dan beberapa hasil kuisisioner