

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang sangat pesat dewasa ini menyebabkan kebutuhan akan teknologi yang semakin besar, tidak hanya dalam pekerjaan, dalam dunia hiburan pun sekarang ini teknologi juga sangat berperan, mulai dari film musik dan bahkan hiburan interaktif atau yang biasa kita sebut video game.

Video game atau yang sekarang ini lebih sering disebut game saja jenisnya semakin bervariasi sejalan dengan perkembangan teknologi perangkat keras dan perangkat lunak. Jika dahulu orang hanya mengenal pong maka sekarang ada puluhan ribu game dengan jenis yang bermacam-macam di dalam dunia ini. Salah satu jenis game yang sangat populer adalah game jenis visual novel.

Visual novel adalah game fiksi interaktif yang biasanya menggunakan grafis statik atau diam, dan biasanya menggunakan anime style sebagai gambarnya, visual novel juga banyak disebut orang dating sims di daerah barat, banyak anggapan tidak benar bahwa visual novel adalah sebuah game untuk orang dewasa, dan tidak ada game jenis visual novel yang dapat dimainkan oleh orang segala usia. Dengan mengambil masalah diatas, penulis ingin membuktikan bahwa game visual novel tidak hanya di tujukan untuk orang dewasa tetapi bisa di mainkan oleh segala usia



1.2 Rumusan Masalah

Yang menjadi pokok permasalahan ini adalah : Bagaimana membuat sebuah visual novel yang menarik secara bertahap.

1.3 Batasan Masalah

Pembatasan masalah digunakan untuk menspesifikasi arah tujuan penulis. Sehingga penulis lebih jelas untuk meneliti dan menentukan metode atau cara yang tepat dan cepat untuk tercapainya tujuan penelitian yang dilakukan. Berdasarkan asumsi tersebut, maka penulis membatasi penelitian pada proses pembuatan visual novel menggunakan macromesia flash 8.

Agar apa yang dijelaskan diatas dapat terwujud, maka penulis menggunakan software utama Macromedia Flash 8 dan beberapa software pembantu yaitu ; Adobe Photoshop CS 2.0.

Dengan adanya software-software pembantu diatas diharapkan pembuatan visual novel ini akan menjadi lebih mudah untuk dikerjakan.

1.4 Maksud dan Tujuan

Maksud dan tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan skripsi ini, adalah sebagai berikut :

1.4.1 Bagi Penulis

- a. Dapat menerapkan pengetahuan yang telah didapat selama mengikuti proses belajar mengajar di STMIK AMIKOM, yaitu telah menempuh kuliah Komputer Grafis, Multimedia, Multimedia Lanjut dan Perancangan Film Kartun.
- b. Mampu mengembangkan pengetahuan dengan teknik animasi yang lebih sederhana.

1.4.2 Bagi Orang lain

Aplikasi dapat digunakan sebagai media hiburan baru yang gratis.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan salah satu hal yang sangat penting dalam penyusunan skripsi ini. Untuk mendapatkan hasil yang diinginkan maka pengumpulan data yang benar, akurat dan lengkap sangat diperlukan dalam penyusunan skripsi ini. Untuk mendapatkan data tersebut penulis harus melakukan beberapa tahapan penelitian, yaitu sebagai berikut :

1.5.1 Metode Study Literatur

Merupakan metode pengambilan data dengan menggunakan literature yang ada seperti dengan memanfaatkan fasilitas Internet yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan game development.

1.5.2 Metode Kepustakaan (*Library*)

Metode yang digunakan untuk mendapatkan konsep-konsep teoritis menggunakan buku-buku sebagai bahan referensi dalam mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan.

1.5.3 Metode Wawancara (*Interview*)

Melalui metode ini penulis dapat memperoleh penjelasan dan pengarahan secara langsung dari pihak-pihak yang biasa terjun dalam game development dan pembuat komputer grafis.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah penulisan tugas akhir ini, penulis menggunakan sistematika skripsi sebagai berikut :

Bab I : PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

Bab II : DASAR TEORI

Dalam bab ini berisi tentang pengertian dan sejarah video game, genre game visual novel, langkah-langkah produksi, perangkat lunak dalam pembuatan sebuah game.

Bab III : PERANCANGAN CERITA

Pada bab ini menggambarkan tentang ide cerita, tema, sinopsis, *character development*.

Bab IV : PEMBAHASAN

Pada bab ini akan dibahas bagaimana cara visual novel dibuat menggunakan Macromedia Flash 8 secara bertahap.

Bab V : PENUTUP

Berisi tentang kesimpulan dan saran yang didapatkan dari penelitian.

DAFTAR PUSTAKA :

Pada daftar pustaka ini berisi tentang sumber-sumber yang digunakan penyusun untuk menulis laporan, baik berupa buku, buku panduan, majalah, internet.

