

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Dengan berkembangnya Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang pesat saat ini, tidak bisa dipungkiri akan imbasnya yang signifikan pada perkembangan teknologi-teknologi yang terkait dengan TIK. Teknologi Game adalah salah satu dari sekian banyak disiplin ilmu yang berkembang pesat seiring dengan berkembangnya TIK. Hal ini juga didorong oleh semakin meningkatnya performa komputer dan penggunaannya dalam menggunakan game sebagai media hiburan dan bahkan dalam dunia pendidikan.

Teknologi Game yang telah berkembang saat ini telah mampu menampilkan berbagai macam cerita dengan berbagai macam efek sehingga menarik untuk dimainkan. Efek-efek tersebut merupakan gabungan dari berbagai macam disiplin ilmu mulai dari komputer grafik, *art design* hingga kecerdasan buatan. Perkembangan teknologi efek visual dan audio yang indah dan mendebarkan digabungkan dengan teknologi multimedia, akan menghasilkan suatu game yang hidup sehingga pemain seakan-akan menjadi bagian dari game tersebut. Perkembangan Teknologi Game juga sudah terintegrasi dengan Internet dan kecerdasan buatan. Multi player game menggunakan Internet dan semakin cerdasnya suatu game dalam merespon, melakukan suatu tindakan hingga menyusun strategi/simulasi tertentu adalah bukti otentik perkembangan Teknologi Game yang seiring dengan perkembangan TIK terkini.

Permainan Game novel visual merupakan sejenis permainan video cerita interaktif yang terdiri dari beberapa gambar-gambar grafik statik. Novel visual sebenarnya berupa novel bercampur media, dari yang dulunya media cetak berupa buku cerita novel menjadi permainan video cerita interaktif. Cerita novel yang ada saat ini bersifat pasif. Pada saat belum ada Permainan Game novel visual, terlebih dahulu harus membaca dengan membuka halaman demi halaman buku cerita novel agar dapat mengetahui jalan cerita tersebut. Berdasarkan kondisi tersebut di atas, maka Tugas Akhir ini akan mencoba mengimplementasikan metode-metode ke dalam video cerita interaktif pada Pembuatan Game novel visual "My Story: Purple Ink" Menggunakan Software Ren'Py yaitu dengan merancang suatu permainan cerita yang divisualisasikan menjadi cerita interaktif. Sehingga dengan adanya Game novel visual, diharapkan dapat menentukan sendiri jalan cerita tersebut.

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka dapat diambil rumusan masalahnya, yaitu :

1. Bagaimana membuat Game novel visual yang mampu menampilkan berbagai macam cerita dengan berbagai macam efek sehingga menarik untuk dimainkan dengan menggunakan software Ren'Py 6.3.2?

C. TUJUAN PENULISAN

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan program studi Diploma III pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Memberikan pengetahuan tentang pembuatan game yang sederhana namun menarik.

D. BATASAN MASALAH

Pemanfaatan software dalam penyelesaian masalah yang pada akhirnya akan menghasilkan suatu perancangan dan membentuk suatu penyampaian pesan. Sebagai software pendukung yang akan digunakan dalam pembuatan Game novel visual ini adalah Ren'Py 6.3.2, Adobe Photoshop CS2, CorelDRAW 12, Adobe Audition 1.0.

E. METODE PENGUMPULAN DATA

Untuk mendapatkan hasil yang diinginkan maka pengumpulan data yang benar, akurat dan lengkap sangat diperlukan dalam penyusunan Tugas Akhir ini. Karena tanpa kelengkapan data di lapangan maka dalam penyusunan Tugas Akhir ini akan mengalami hambatan karena data-data yang didapatkan merupakan komponen utama yang sangat penting. Untuk mendapatkan data tersebut penulis harus melakukan beberapa tahapan penelitian, yaitu sebagai berikut :

1. Metode Wawancara (Interview)

Dengan metode ini penulis dapat memperoleh penjelasan dan pengarahan secara langsung dari pihak yang berpengalaman dalam pembuatan Game novel visual.

2. Metode Kepustakaan (Library)

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

3. Metode Study Literatur

Pengambilan data dengan menggunakan literatur yang bisa dipakai seperti dengan memanfaatkan fasilitas internet yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan permainan Game khususnya Game novel visual.

F. SISTEMATIKA PENULISAN

Agar Tugas Akhir tersusun dengan baik dan terarah maka secara garis besar penulisan Tugas Akhir ini tersusun dari beberapa bab dengan sistematika pembahasan seperti berikut :

Bab I Pendahuluan

Pada bab ini memberikan dan menguraikan gambaran tentang sebab disusunnya Tugas Akhir, seperti : Latar Belakang Masalah, Pokok Pembahasan, Batasan Masalah, Tujuan dan Sistematika Penulisan.

Bab II Dasar Teori

Pada bab ini menerangkan teori yang melandasi sejarah game dan menguraikan masalah pengamatan sistem secara umum, seperti : sistem perangkat lunak dan sistem perangkat keras yang digunakan untuk menyelesaikan pembuatan Tugas Akhir ini.

Bab III Pra Produksi

Pada bab ini menguraikan perencanaan (storyline) tentang rancangan pembuatan Game novel visual yang akan dibuat dan digunakan sebagai proyek.

Bab IV **Proses Produksi**

Pada bab ini menguraikan pembuatan dari rancangan yang telah dibuat, desain Game novel visual yang dibuat hingga beserta proses renderingnya.

Bab V **Kesimpulan dan Penutup**

Pada bab ini meliputi tentang kesimpulan-kesimpulan yang didapat dari hasil program dan semua kegiatan-kegiatan dalam pembuatan Tugas Akhir ini.

