

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Dalam beberapa tahun terakhir, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia hiburan. Salah satu bentuk hiburan yang semakin populer adalah visual novel, yaitu sebuah permainan video interaktif yang menekankan pada narasi dan karakterisasi melalui teks, gambar, dan suara. Popularitas visual novel tidak hanya terbatas pada kalangan penggemar game, tetapi juga mulai merambah ke masyarakat umum yang tertarik dengan cerita interaktif dan pilihan yang dapat mempengaruhi jalannya cerita [1].

Seiring dengan meningkatnya minat terhadap visual novel, kebutuhan akan konten yang lebih bervariasi dan inovatif juga semakin meningkat. Salah satu inovasi yang dapat diterapkan dalam pengembangan visual novel adalah pendekatan multi-ending, di mana cerita dapat memiliki beberapa akhir yang berbeda berdasarkan pilihan yang dibuat oleh pemain. Pendekatan ini tidak hanya menambah kedalaman dan kompleksitas cerita, tetapi juga memberikan pengalaman yang lebih personal dan memuaskan bagi pemain [2][3].

Melihat potensi tersebut, peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah visual novel interaktif yang berjudul "Rebirth: Warrior's Redemption". Visual novel ini dirancang dengan pendekatan multi-ending, di mana setiap pilihan yang dibuat oleh pemain akan mempengaruhi jalannya cerita dan menentukan akhir yang berbeda. Penggunaan Ren'Py, sebuah mesin permainan yang dikhususkan untuk pengembangan visual novel, memungkinkan peneliti untuk mengimplementasikan berbagai fitur interaktif dan naratif dengan lebih efektif dan efisien [4][5].

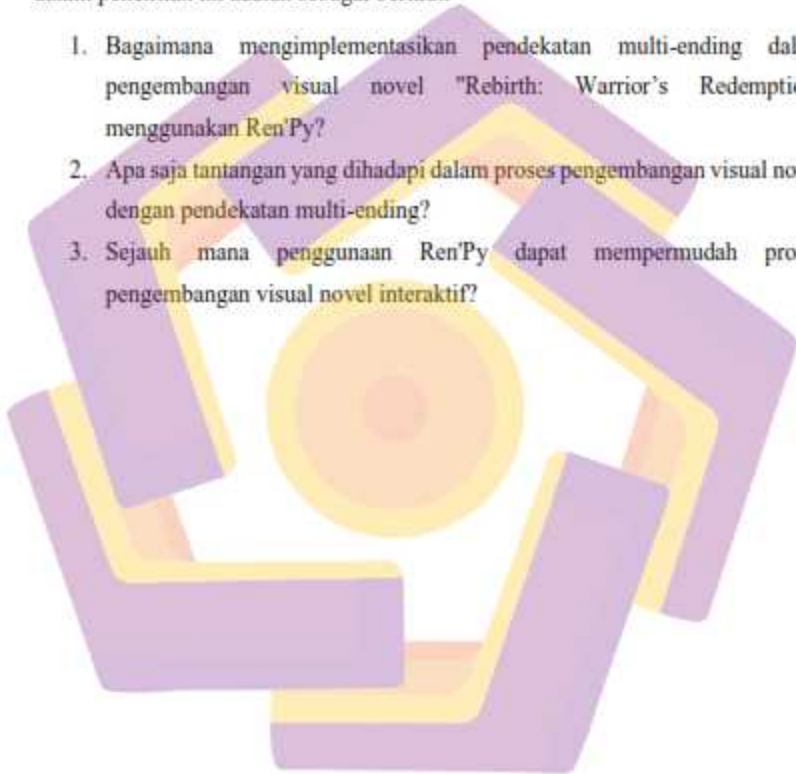
Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan visual novel di Indonesia, khususnya dalam hal penerapan pendekatan multi-ending. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengeksplorasi potensi Ren'Py sebagai alat pengembangan visual novel yang dapat

digunakan oleh pengembang lokal untuk menciptakan karya-karya inovatif dan berkualitas tinggi.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengimplementasikan pendekatan multi-ending dalam pengembangan visual novel "Rebirth: Warrior's Redemption" menggunakan Ren'Py?
2. Apa saja tantangan yang dihadapi dalam proses pengembangan visual novel dengan pendekatan multi-ending?
3. Sejauh mana penggunaan Ren'Py dapat mempermudah proses pengembangan visual novel interaktif?



### 1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, terdapat beberapa batasan yang diterapkan untuk menjaga fokus dan relevansi penelitian. Batasan masalah tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 1.1 Batasan Masalah

No	Batasan Masalah	Keterangan
1	Ruang Lingkup Pengembangan	Pengembangan hanya mencakup cerita utama dengan pendekatan multi-ending dan tidak mencakup pengembangan cerita tambahan atau DLC (Downloadable Content).
2	Teknologi yang Digunakan	Penelitian ini hanya akan menggunakan Ren'Py sebagai alat pengembangan. Teknologi atau perangkat lunak lain tidak akan dibahas atau digunakan.
3	Audiovisual	Pengembangan aset visual dan audio bersifat placeholder atau sederhana, dengan fokus utama pada mekanisme cerita dan multi-ending.
4	Platform Distribusi	Visual novel yang dikembangkan hanya akan diuji pada platform PC (Windows/Linux/macOS) dan tidak mencakup platform lain seperti mobile (Android/iOS) atau konsol.
5	Pengujian Pengguna	Pengujian pengguna akan dibatasi pada kelompok kecil yang terdiri dari mahasiswa dan penggemar visual novel di lingkungan Universitas Amikom Yogyakarta.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan pendekatan multi-ending dalam pengembangan visual novel interaktif berjudul "Rebirth: Warrior's Redemption" menggunakan Ren'Py. Setiap pilihan yang dibuat oleh pemain akan mempengaruhi alur cerita dan menghasilkan akhir yang berbeda. Dalam rangka mencapai tujuan ini, penelitian akan mendesain dan mengembangkan alur cerita bercabang yang memungkinkan pemain untuk membuat pilihan yang signifikan, mengembangkan beberapa ending yang berbeda berdasarkan pilihan pemain, serta

memastikan setiap jalur cerita memberikan pengalaman yang konsisten dan memuaskan bagi pemain.

Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis tantangan yang dihadapi dalam proses pengembangan visual novel dengan pendekatan multi-ending, baik dari aspek teknis maupun naratif. Tantangan teknis yang akan diidentifikasi mencakup masalah integrasi alur cerita bercabang dan pengelolaan variabel keputusan pemain, sementara tantangan naratif meliputi menjaga konsistensi cerita dan karakter di berbagai jalur cerita. Solusi yang diterapkan untuk mengatasi tantangan tersebut akan dianalisis dan efektivitasnya akan dievaluasi.

Selanjutnya, penelitian ini akan mengevaluasi efektivitas penggunaan Ren'Py sebagai alat pengembangan visual novel, terutama dalam hal kemudahan penggunaan dan kemampuannya mendukung fitur interaktif yang kompleks. Evaluasi ini mencakup penilaian terhadap kemudahan penggunaan Ren'Py melalui pengalaman pengembang, fitur-fitur yang mendukung pengembangan cerita bercabang dan interaktivitas seperti sistem menu pilihan, penyimpanan data permainan, dan pengelolaan variabel, serta perbandingan penggunaan Ren'Py dengan alat pengembangan visual novel lainnya dalam hal efisiensi dan hasil akhir.

Terakhir, penelitian ini bertujuan untuk mengukur kepuasan dan pengalaman pengguna dalam memainkan visual novel yang dikembangkan melalui pengujian dan umpan balik dari pengguna di lingkungan Universitas Amikom Yogyakarta. Metode pengujian akan dikembangkan untuk mengukur kepuasan pengguna, termasuk kuesioner dan wawancara. Data umpan balik akan dikumpulkan dari pengguna untuk mengevaluasi aspek-aspek seperti alur cerita, interaktivitas, kualitas visual, dan audio. Analisis data umpan balik akan dilakukan untuk menentukan tingkat kepuasan dan pengalaman bermain pengguna serta mengidentifikasi area yang memerlukan perbaikan.

Dengan demikian, tujuan penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada bidang pengembangan visual novel di Indonesia, khususnya dalam penerapan pendekatan multi-ending dan penggunaan Ren'Py sebagai alat



pengembangan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan panduan bagi pengembang game lokal dan akademisi yang tertarik pada pengembangan cerita interaktif.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini punya beberapa manfaat penting, baik dari segi teori maupun praktik.

Secara teori, penelitian ini bisa membantu memperkaya literatur tentang pengembangan visual novel, khususnya yang menggunakan metode multi-ending dan dikembangkan dengan Ren'Py. Hasil penelitian ini diharapkan bisa jadi referensi bagi akademisi dan peneliti yang tertarik dengan cerita interaktif yang lebih kompleks [3]. Selain itu, penelitian ini bisa menjadi landasan untuk penelitian selanjutnya yang ingin mengeksplorasi penggunaan Ren'Py atau pendekatan multi-ending dalam konteks lain.

Dari sisi praktis, penelitian ini memberikan kontribusi nyata bagi para pengembang game di Indonesia. Visual novel "Rebirth: Warrior's Redemption" yang dikembangkan dalam penelitian ini bisa menjadi model dan inspirasi bagi pengembang lain untuk menciptakan visual novel dengan cerita yang lebih kaya dan interaktif. Dengan menggunakan Ren'Py, diharapkan para pengembang bisa lebih mudah mengimplementasikan fitur-fitur interaktif dalam game mereka.

Bagi pengguna, terutama para penggemar visual novel, penelitian ini menawarkan pengalaman baru yang lebih interaktif dan personal. Dengan adanya multi-ending, pengguna bisa menikmati variasi cerita yang berbeda setiap kali bermain, sehingga menambah nilai hiburan dan kepuasan. Penelitian ini juga bisa memberikan wawasan kepada pengguna tentang bagaimana pilihan mereka bisa mempengaruhi alur cerita dan akhir dari sebuah cerita interaktif.

Jadi, penelitian ini diharapkan bisa memberikan kontribusi yang signifikan baik dalam dunia akademis maupun praktis, serta membawa manfaat langsung bagi para pengembang game dan pengguna visual novel di Indonesia.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini disusun secara sistematis agar memudahkan pembaca dalam memahami isi dan tujuan penelitian. Berikut adalah sistematika penulisan skripsi ini:

**BAB I PENDAHULUAN**, Bab ini berisi Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Batasan Masalah, dan Sistematika Penulisan. Bagian ini memberikan gambaran umum tentang masalah yang diteliti, tujuan penelitian, serta manfaat yang diharapkan dari penelitian ini.

**BAB II TINJAUAN PUSTAKA**, Bab ini memuat Tinjauan Pustaka dan Dasar-dasar Teori yang digunakan dalam penelitian. Bagian ini mengulas literatur yang relevan dan teori-teori yang mendasari penelitian ini. Tinjauan pustaka membantu dalam memahami konteks dan kerangka teori yang digunakan untuk menganalisis masalah penelitian.

**BAB III METODE PENELITIAN**, Bab ini menjelaskan Metode Penelitian yang digunakan, yang mencakup Tinjauan Umum tentang Objek Penelitian, Analisis Masalah, Solusi yang Ditawarkan, serta Rancangan Penelitian. Bagian ini mendeskripsikan langkah-langkah yang diambil dalam mengembangkan visual novel, termasuk desain, pengembangan, dan pengujian.

**BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**, Bab ini berisi Hasil Penelitian dan Pembahasan. Bagian ini menjelaskan tahapan-tahapan yang dilakukan dalam mengembangkan aplikasi, mulai dari pengembangan, pengujian, hingga penerapan aplikasi di objek penelitian. Hasil penelitian dibahas dan dianalisis untuk melihat apakah tujuan penelitian telah tercapai.

**BAB V PENUTUP**, Bab ini memuat Kesimpulan dan Saran. Bagian ini merangkum temuan-temuan utama dari penelitian, serta memberikan rekomendasi untuk penelitian selanjutnya atau untuk pengembangan lebih lanjut dari visual novel yang telah dibuat.