

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Industri game merupakan salah satu industri yang terus berkembang pesat secara global yang mencakup aspek ekonomi, budaya, dan teknologi dan bisa untuk dipelajari dan dipahami. Industri game sendiri menawarkan banyak peluang karir yang beragam, termasuk dalam pengembangan game, desain grafis, manajemen proyek, dan analisis data. Game adalah produk teknologi yang perkembangannya semakin pesat dan disukai oleh hampir semua kalangan. Diperkirakan game akan terus diminati selama mengikuti kedinamisan dunia dan manusianya itu sendiri. Pada saat ini, kehadiran game dengan jenis-jenisnya telah banyak dimanfaatkan untuk berbagai kebutuhan. Baik itu sebagai hiburan, pengisi waktu luang, atau media belajar.

Game sendiri memiliki beragam genre dan variasi yang dapat menarik minat pemain dari berbagai latar belakang dan preferensi. Salah satu genre yang populer adalah visual novel, di mana interaktivitasnya memberikan banyak cabang cerita yang mempengaruhi alur permainan. Setiap cabang cerita biasanya menawarkan tantangan atau masalah yang harus diatasi oleh pemain untuk mempengaruhi bagaimana cerita berlanjut. Visual novel sendiri biasa menggunakan multilinear narrative. Multilinear narrative dalam game visual novel merujuk pada struktur cerita yang memungkinkan pemain untuk memilih berbagai jalur atau cabang cerita yang berbeda tergantung pada keputusan yang mereka buat selama permainan. Game visual novel, yang menekankan pada cerita dan narasi, menggunakan multilinear narrative untuk menciptakan pengalaman bermain yang lebih dinamis dan interaktif.

Secara dasar, game visual novel dengan multilinear narrative menawarkan berbagai pilihan keputusan kepada pemain yang dapat secara signifikan mempengaruhi alur cerita. Setiap keputusan yang diambil oleh pemain dapat

menyebabkan peristiwa atau konsekuensi yang berbeda, membuka jalur cerita yang beragam dan mengarah pada berbagai akhir cerita. Dengan demikian, multilinear narrative menciptakan pengalaman bermain yang lebih personal dan responsif, di mana pemain merasa memiliki kontrol atas perkembangan cerita dan hasil akhir yang mereka alami. Hal ini tidak hanya meningkatkan variasi dalam pengalaman bermain, tetapi juga meningkatkan daya tarik game visual novel sebagai media naratif interaktif. Penggunaan narasi multilinear dalam sebuah permainan memberikan beberapa keuntungan, seperti pengembangan karakter yang dinamis, kemampuan untuk menyampaikan cerita secara fleksibel, dan pemberian pertimbangan moral atau etika yang mempengaruhi kepribadian pemain melalui konsekuensi dari pilihan yang mereka buat.

Kehadiran visual novel dapat memberikan manfaat bagi pemain dalam memahami diri mereka melalui penggunaan narasi multilinear. Berdasarkan latar belakang tersebut, disimpulkan bahwa proyek Tugas Akhir yang penulis susun adalah "Implementasi Multilinear Narrative dalam Desain Cerita Game "Ending"".

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah ditulis sebelumnya, maka dapat dirumuskan permasalahannya sebagai berikut :

1. Bagaimana cara pengembangan dalam game visual novel "Ending" dengan menggunakan narasi multilinear dapat mengungkapkan karakter pemain?
2. Bagaimana cara mengidentifikasi kepribadian pemain dalam game visual novel "Ending"?

1.3. Batasan Masalah

Sebuah penelitian yang dilakukan diberikan sebuah batasan agar pembahasan lebih terfokus pada pokok permasalahan yang sedang diteliti dalam, yang disimpulkan sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya memodelkan sebatas purwarupa (*prototype*)

2. Penelitian mengacu pada rangkaian kepribadian yang akan disajikan melalui cerita narrative pada *prototype*
3. *Prototype* yang dibangun menggunakan asset bebas
4. *Prototype* yang dibangun menggunakan Ren'Py

1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian

Beberapa maksud dan tujuan yang ingin penulis capai dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Mengembangkan visual novel *game* "Ending" dengan *multilinear narrative*.
2. Mengidentifikasi kepribadian pemain dalam *game* visual novel "Ending".

1.5. Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian menjelaskan mengenai tahapan yang akan dilakukan dimulai dari pengumpulan data, analisis, dan proses pembuatan. Antara lain sebagai berikut:

1.5.1. Metode Pengumpulan Data

1. Metode Observasi, yaitu pengamatan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi melalui *game* visual novel dengan *developer* *game* yang diperlukan dan dijadikan sebagai panduan seperti tema *game*, desain *game* dan referensi utama, dengan cara mengamati *game* yang memiliki ciri khas tertentu, dengan tujuan untuk mendapat informasi yang dibutuhkan juga dapat digunakan sebagai tema, referensi dan model desain.
2. Metode Literatur, yaitu pengumpulan data secara teoritis terkait beberapa literatur yang dapat digunakan seperti internet, buku, jurnal ilmiah nasional maupun internasional yang sekiranya dapat mendukung dalam pengumpulan data untuk melengkapi penyusunan laporan terkait penelitian yang sedang dilakukan.

1.5.2. Tahapan Pengembangan Sistem

Agar penelitian berjalan dengan baik, penulis melakukan penelitian secara bertahap dengan menggunakan salah satu metode pengembangan sistem yaitu GDLC (*Game Development Life Cycle*). GDLC adalah metode pengembangan permainan yang disebut pendekatan air terjun (*Waterfall*) dimana setiap tahapan dikerjakan secara berurutan. Tahapan-tahapan tersebut antara lain:

1. Analisis, setelah seluruh data sudah terkumpul, selanjutnya data yang berhasil terkumpul kemudian di analisis. Analisis adalah proses memahami dan menspesifikasikan dengan detail apa yang harus dilakukan oleh sistem.
2. Perancangan, tahap perancangan atau desain bertujuan untuk memberikan gambaran umum dari sistem yang akan dibangun. Dalam penelitian ini, penulis membuat rancangan purwarupa pada perangkat bergerak.
3. Implementasi, tahap implementasi menggunakan Ren'Py sebagai *Game Engine* dan bahasa pemrograman Python.
4. Pengujian, tahap pengujian dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah sistem sudah berjalan sesuai harapan atau belum. Pada tahap pengujian, penulis menggunakan metode Kuesioner.

1.6. Sistematika Penulisan

Sistem penulisan ini dituliskan beberapa urutan dan sistematika penulisan yang digunakan untuk mempermudah penulisan penelitian. Berikut urutan sistematika penulisan skripsi:

BAB I: PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB II: LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tinjauan pustaka serta menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan tentang objek penelitian, serta hal yang berkaitan langsung dengan ilmu atau masalah yang diteliti.

BAB III: ANALISA DAN PERANCANGAN

Bab ini menguraikan tentang metode pengumpulan data, input data, perancangan program, dan proses analisis.

BAB IV: IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang implementasi dari sistem penunjang keputusan, pengujian sistem, dan hasil analisis.

BAB V: PENUTUP

Menjelaskan tentang kesimpulan dari keseluruhan dari pembahasan yang ada dan saran untuk pengembangan lebih lanjut.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar Pustaka memuat tentang sumber-sumber referensi atau acuan dalam penyusunan skripsi. Baik sumber yang berasal dari buku maupun media.