

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi saat ini telah berkembang secara pesat, banyaknya inovasi-inovasi yang ada di dunia ini merupakan salah satu bukti. Diantara inovasi tersebut ialah GAME. Seiring berkembangnya teknologi dan informasi menciptakan banyak inovasi pada game itu sendiri, mulai dari inovasi modern maupun inovasi simple yang masih banyak diminati oleh pemainnya. Salah satu dari inovasi tersebut adalah game visual novel.

Visual menurut KBBI diartikan dengan "dapat dilihat dengan indra pengelihatan (mata)" sedangkan Novel ialah "karangan prosa yang Panjang mengandung rangkaian cerita kehidupan seseorang dengan orang di sekelilingnya dengan menonjolkan watak dan sifat setiap pelaku". Game Visual Novel sangat memungkinkan untuk interaksi 2 arah antara pemain dengan konten di dalam Game tersebut. Dengan adanya komunikasi 2 arah, memungkinkan untuk penyampaian informasi dengan lebih mudah dan akurat. [1]

Bela Negara adalah sebuah konsep yang disusun oleh perangkat perundangan petinggi suatu negara tentang patriotisme seseorang, suatu kelompok atau seluruh komponen dari suatu negara dalam kepentingan mempertahankan eksistensi negara tersebut. Kurangnya pemahaman akan Bela Negara yang akhir akhir ini di galakan oleh pemerintah Indonesia menjadi topik permasalahan yang akan di bahas.[2]

Untuk itu dalam skripsi ini, penulis mengangkat judul **perancangan game edukasi visual novel untuk mengajarkan konsep bela negara**. Karena game ini diharapkan nantinya dapat digunakan sebagai sarana pengajaran materi Bela Negara dan dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa akan Bela Negara.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut, maka rumusan masalah pada penyusunan skripsi ini adalah bagaimana memperkenalkan konsep Bela Negara melalui game berbasis Visual Novel.

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan game ini memfokuskan pada beberapa permasalahan diantaranya :

1. Input berupa Mouse dan Keyboard sedangkan output berupa layar monitor dan speaker
2. Solo mode / single player
3. Game berjenis Visual Novel
4. Game ini ditujukan untuk remaja khususnya mahasiswa
5. Menggunakan Ren'Py 8.1.3 sebagai game engine
6. Game dapat di mainkan pada platform windows

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Dapat mengajarkan konsep Bela Negara melalui game Visual novel
2. Menerapkan ilmu dan praktek selama mengikuti Pendidikan Teknologi Informasi di UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
3. Memenuhi persyaratan Kurikulum bagi jenjang Strata 1 UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

1.5 Manfaat Penelitian

1. Penulis

Menerapkan materi yang telah dipelajari selama berkuliah, serta mengasah kreatifitas penulis untuk menghasilkan sebuah game Visual Novel yang dapat membantu untuk meningkatkan pemahaman materi Bela Negara bagi pemainnya.

2. Pemain

Meningkatkan pemahaman akan materi Bela Negara dan sebagai hiburan

3. Pembaca.

tambahan pengetahuan dan referensi untuk bidang khususnya pembuatan game visual novel dengan menggunakan aplikasi Ren'py

1.6 Metodologi Penelitian

Dalam penelitian ini metode yang di terapkan adalah

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan pada penelitian kali ini adalah studi literatur dan kuisioner.

1.6.2 Perancangan

Perancangan akan dibagi menjadi tiga tahap, perancangan pra-produksi, produksi, dan pasca produksi.

1. Pra-Produksi : pada Pra-produksi akan dilakukan perancangan game dengan pengumpulan asset, pembuatan storyboard, dan perancangan naskah
2. Produksi : pada tahap Produksi akan dilakukan peng-*Codingan*
3. Pasca-Produksi : pada tahap Pasca-produksi akan dilakukan pengetesan kelayakan dan kelancaran aplikasi.

1.6.3 Evaluasi

Evaluasi akan dilakukan dengan pembagian kuisioner.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini dirancang dengan sistematis. Adapun uraian singkat mengenai skripsi ini adalah:

- BAB I : PENDAHULUAN**
- BAB II : TINJAUAN PUSTAKA**
- BAB III : METODE PENELITIAN**
- BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN**
- BAB V : PENUTUP**