

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi dewasa ini telah berkembang sangat cepat, hal ini dapat dibuktikan dengan banyaknya hasil inovasi yang telah dibuat di seluruh dunia ini. Mulai dari inovasi kecil sampai inovasi besar yang menggemparkan dunia. Dengan perkembangan tersebut tidak bisa dipungkiri akan imbasnya pada perkembangan dalam dunia *game*. Jenis *game* yang telah ada saat ini sangat banyak. Dari banyak jenis *game* tersebut, ada satu jenis *game* yang masih mempertahankan kesederhanaan konsepnya sampai sekarang, yaitu *visual novel*.

Visual novel merupakan media interaktif yang memiliki cerita didalamnya. Media Intraaktif ini mengubah buku cerita atau novel menjadi sebuah permainan video cerita interaktif. Memvisualisasikan tokoh dari cerita, kejadian-kejadian, dan gambar pemandangan lokasi dimana karakter sedang berada. Dari penjelasan diatas, *visual novel* dapat kita buat sebagai media pengganti buku cerita anak.

Buku cerita anak pada masa kini sudah jarang digunakan oleh anak-anak sendiri. Karena para orang dewasa juga lebih memilih untuk memberikan anaknya *smartphone* untuk menenangkan anaknya dibanding memberikan buku cerita atau buku aktifitas. Pengaruh yang diberikan oleh *smartphone*

adalah pembentukan moral yang tidak baik. Apalagi ketika anak dan orang dewasa sudah saling acuh, sibuk dengan *smartphone* nya masing-masing. Orang dewasa tidak tahu seberapa jauh sang anak paham mengenai *smartphone*-nya atau apa saja yang telah sang anak lakukan di luar pengamatan mereka.

Oleh karena alasan diatas, dibutuhkan media yang dapat menambah pendidikan moral yang tidak ketinggalan perkembangan zaman, menarik dan efektif salah satunya dengan *game* yang menyisipkan pesan edukasi/ pendidikan tentang budi pekerti dari cerita anak. Dengan adanya *game* ini diharapkan kedepannya pendidikan moral anak di Indonesia meningkat dan menjadikan generasi muda Indonesia yang berbudi pekerti luhur.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

Bagaimana perancangan *game visual novel* “Dongeng Anak Dunia : Jack dan Pohon Kacang Ajaib” yang baik dan dapat diterima oleh anak-anak sebagai *game* yang menarik untuk dimainkan.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan penelitian yang akan di lakukan penulis, maka penulis menjabarkan batasan-batasan penelitian sebagai berikut :

1. Bersifat *single user*.

2. Desain dari game yang *simple* yaitu 2D karena mengutamakan cerita yang disampaikan.
3. Aplikasi dengan sistem operasi *Android*.
4. Jenis animasi yang dibuat adalah 2D.
5. Material yang digunakan dibuat menggunakan Adobe Photoshop.
6. Menyusun *game visual novel* dengan Adobe Flash CS6.
7. Cerita diambil dari cerita anak

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian yang penulis lakukan sebagai berikut :

1. Merancang sebuah permainan *visual novel* dari kisah "Jack dan Pohon Kacang Ajaib" untuk sistem operasi *android* menggunakan Adobe Flash.
2. Menerapkan ilmu teori yang telah didapat selama mengikuti pendidikan di Universitas Amikom Yogyakarta khususnya pada bidang Multimedia.
3. Memenuhi persyaratan kelulusan Strata I Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini antara lain :

Pengguna dapat membaca dan menyampaikan kisah dari cerita Jack dan Pohon Kacang Ajaib kepada anak-anak dengan cara yang lebih

menyenangkan dengan penampilan yang lebih menarik dan dapat diterima oleh anak-anak.

1.6 Metode Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini, penulis melakukan beberapa metode dalam mengumpulkan data untuk mendapatkan hasil sesuai dengan yang diharapkan. Adapun metode-metode yang penulis lakukan sebagai berikut :

1. Pengumpulan Data

Mengumpulkan dan mempelajari materi yang berkaitan melalui media seperti jurnal, buku, artikel atau *game visual novel* yang sudah ada sebagai acuan dalam pelaksanaan kegiatan dan penulisan laporan.

2. Perancangan *Game*

Meliputi perancangan *user interface*, perancangan *gameplay*, desain karakter, desain *background* dan desain *item* yang bertujuan untuk memperjelas detail proses dalam pembuatan *game* ini.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk membuat penyajian dalam penelitian ini menjadi terstruktur dan mudah dimengerti, maka dibuat sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi penjelasan mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang tinjauan pustaka dan dasar-dasar teori yang berhubungan dengan perancangan dan pembuatan *game visual novel* “Dongeng Anak Dunia : Jack dan Pohon Kacang Ajaib” dengan menggunakan Adobe Flash CS6.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi penjelasan mengenai hal-hal yang berhubungan dengan analisis sistem yang meliputi desain *UI*, desain karakter, *gameplay*, deskripsi game, cerita, dan *flowchart*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi pembahasan tentang desain aplikasi *game* yang telah dibuat secara keseluruhan dan implementasi dari desain *game* yang telah dibuat.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi penjelasan mengenai kesimpulan dan saran yang diperoleh dari pembahasan pada bab sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka memuat semua sumber yang dijadikan sebagai acuan dalam penulisan skripsi.