

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

*Game* saat ini adalah salah satu gaya hidup yang dapat dikatakan tak terpisahkan lagi dari kehidupan sehari-hari. *Game* sudah lama menjadi hiburan alternatif bagi berbagai kalangan, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa baik pria maupun wanita. Dengan berkembangnya teknologi saat ini *game* juga ikut berkembang mulai dari *game* yang sederhana hingga *game* yang kompleks, dari *game* yang bergrafik 2D hingga ke *game* yang bergrafik 3D.

Novel adalah karangan prosa yang panjang mengandung rangkaian cerita kehidupan seseorang dengan orang disekelilingnya yang menonjolkan watak dan sifat pelaku. Biasanya cerita dalam novel dimulai dari peristiwa atau kejadian terpenting yang dialami oleh tokoh cerita yang kelak akan mengubah nasib kehidupannya.

*Game* visual novel ini merupakan *game* berbasis fiksi yang menampilkan cerita novel dalam bentuk gambar-gambar statis yang dilengkapi dengan kotak percakapan untuk menyampaikan narasi dan ucapan setiap karakter bahkan terkadang setiap karakter memiliki sound effect.

Peminat *game* bergenre visual novel dinegara asalnya yaitu Jepang memang tergolong sangat besar namun di Indonesia visual novel belum

begitu terkenal karena kurangnya visual novel yang berbahasa Indonesia sehingga menyulitkan jika harus memainkan *game* berbahasa Jepang.

Atas dasar itulah penulis memilih judul Pembuatan Visual Novel “*This Is War*” Menggunakan Ren’Py. *Game* ini mengambil tema tentang perang terhadap diri sendiri yang biasa terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Dimana setiap orang akan berperang melawan egonya masing-masing. *Game* ini dibuat khusus dewasa. Jadi pemain akan berperan sebagai tokoh utama dalam visual novel dan menentukan sendiri akhir ceritanya dengan cara memilih setiap pilihan yang disediakan.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat dirumuskan masalahnya adalah bagaimana membangun *game* visual novel menggunakan Ren’Py yang dapat menarik minat para pemain *game* di Indonesia.

### 1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan *game* ini memfokuskan pada beberapa permasalahan diantaranya:

1. *Game* ini dibuat untuk dimainkan *single player*.
2. *Game* ini termasuk jenis *game* visual novel dengan *genre slice of life* dimana karakter utamanya mempresentasikan kehidupan sehari-hari.
3. *Game* ini menggunakan Ren’Py sebagai *enginanya*.
4. *Game* ini dibuat dengan bahasa pemrograman python.

5. *Game* ini dibuat untuk dewasa (AO).
6. *Platforms* game windows PC.
7. Aplikasi yang akan digunakan adalah Ren'Py sebagai *software* utama, CorelDraw X7 sebagai pengolah grafis dan Adobe Audition CS6 sebagai pengolah suara.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Dapat membuat *game* visual novel dengan menggunakan Ren'Py.
2. Dapat membuat *game* visual novel lebih dikenal di Indonesia.
3. Menerapkan elemen multimedia berupa gambar dan suara sebagai visualisasi dari novel pada *game* ini.
4. Untuk memenuhi sebagai persyaratan mencapai derajat sarjana S1 pada jurusan Sistem Informasi di Universitas Amikom Yogyakarta.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat pada dari penelitian ini antara lain:

1. Secara teoritis, dengan adanya *game* visual novel ini akan menambah pasar perkembangan visual novel.
2. Dengan adanya penelitian tentang *game* ini secara praktis bermanfaat bagi peneliti selanjutnya yang akan mengembangkan *game* sejenis.

## 1.6 Metode Penelitian

Dalam penyusunan skripsi ini, diperlukan metode yang cocok digunakan untuk penelitian terkait dengan judul penelitian. Untuk itu, penulis menggunakan beberapa metode antara lain.

### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam penyusunan laporan skripsi ini tentunya memerlukan data-data yang nantinya sangat mendukung sebuah kesiapan suatu laporan. Untuk itu, penulis menggunakan metode pengumpulan data diantaranya.

### 1.6.2 Observasi

Metode ini digunakan untuk mendapat data yang berkaitan dengan *game* sejenis.

### 1.6.3 Studi Pustaka

Metode ini digunakan untuk mendapatkan informasi yang digunakan sebagai acuan dalam penelitian dan pengembangan sebuah *game*.

### 1.6.4 Metode Analisis

Metode ini digunakan untuk menyelesaikan permasalahan yang terdapat dalam perancangan *game* tersebut, meliputi, analisis kebutuhan *game* dan kelayakan *game*.

### 1.6.5 Metode Perancangan Game

Pada metode ini dilakukan perancangan game yang meliputi desain model *interface*, *coding*, estetika *game*, fungsionalitas *game*, *genre game*, penentuan grafis dan suara.

### 1.6.6 Metode Pengembangan

Dalam *game* ini peneliti membuat *storyline* terlebih dahulu sebelum masuk ketahap pengembangan, dimana peneliti mengembangkannya ke Ren'Py dengan menggunakan bahasa python, pada bagian desain peneliti menggunakan coreldraw X7, pada bagian *sound editing* peneliti menggunakan adobe audition CS6.

### 1.7 Sistematika Penulisan

BAB I – Bab ini membahas mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

Bab II – Bab ini membahas mengenai dasar-dasar teori yang meliputi konsep dasar *game*, pengenalan visual novel, konsep pembuatan *game*, perangkat lunak yang digunakan.

Bab III – Bab ini membahas mengenai *game design document* yang meliputi, *game overview*, *core game*, *game mechanic and interaction*,

*wifeframe, game module breakdown*, analisis kebutuhan fungsional dan nonfungsional dan analisis kelayakan.

Bab IV – Bab ini membahas mengenai proses pembuatan *game* dengan menggunakan *software* pendukung, serta pengujian program yang telah dibuat.

Bab V – Bab ini membahas mengenai kesimpulan dari hasil penelitian dan saran yang dapat digunakan untuk mengembangkan sistem dimasa yang akan datang, daftar pustaka dan lampiran.

