

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi multimedia yang cukup pesat mempermudah seseorang dalam membuat sarana multimedia yang dapat menghibur dan membuat orang merasa nyaman untuk menggunakannya, salah satunya berupa game. *Game* berasal dari kata bahasa Inggris yang berarti dasar permainan. Permainan dalam hal ini merujuk pada pengertian kelincahan intelektual (*Intellectual Playability Game*) yang juga bisa diartikan sebagai arena keputusan dan aksi pemainnya.

Game bertujuan untuk menghibur, biasanya game banyak disukai oleh anak-anak hingga orang dewasa. Games sebenarnya penting untuk perkembangan otak, untuk meningkatkan konsentrasi dan melatih dalam memecahkan masalah dengan cepat dan tepat karena dalam game terdapat berbagai konflik atau masalah yang menuntut pemainnya untuk menyelesaikannya dengan cepat dan tepat. Tetapi game juga bisa merugikan karena apabila seseorang sudah kecanduan memainkan game akan menjadikan orang tersebut lupa waktu dan akan mengganggu kegiatan atau aktifitas yang lebih penting untuk dilakukan.

Visual Novel adalah game yang tergolong dalam tipe game ringan dan mudah dimainkan, karena tidak memerlukan aturan main yang terlalu rumit serta tidak banyak memakan waktu saat memainkannya. Game ini berbasis fiksi interaktif yang menampilkan cerita novel dalam bentuk gambar-gambar statis (biasanya digambar dengan gaya manga/model komik Jepang), dan dilengkapi dengan kotak percakapan untuk menyampaikan narasi dan ucapan setiap karakter.

Saat ini masyarakat Indonesia masih belum banyak yang mengetahui tentang visual novel, sebagian kalangan menyebutnya sebagai inovasi baru dalam dunia perkomikan meskipun di Jepang sudah lebih dari 10 tahun game seperti visual novel ini hadir. Visual Novel merupakan jenis game simulasi yang bertujuan untuk mengangkat dunia karya sastra yang biasanya berupa sebuah cerita, bisa juga dikatakan bahwa visual novel merupakan sarana yang tepat untuk menjembatani antara dunia sastra yang berisi tulisan-tulisan, dengan dunia game yang dipenuhi audio dan grafis yang akan membawa warna baru pada dunia karya sastra.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka didapat sebuah rumusan masalah yaitu Bagaimana membangun sebuah Game Visual Novel dengan rancangan *gameplay* yang mudah dipahami, tidak banyak memakan waktu dan dapat menghibur pemainnya ?

1.3 Batasan Masalah

Demi menghindari semakin meluasnya masalah yang akan dibahas, maka penulis perlu memberikan suatu batasan masalah. Pembahasan dalam penulisan ini mencakup :

- a. Game ini bersifat *Single User*.
- b. Desain dari game yang simple yaitu menggunakan gambar 2D karena mengutamakan isi cerita yang disampaikan.
- c. Game visual novel ini memiliki minigame.

- d. Aplikasi ini dapat berjalan pada mode landscape (windows dan fullscreen), ukuran dimensi layar dengan lebar 800px dan tinggi 600px.
- e. Aplikasi dapat berjalan pada versi desktop pada sistem operasi Windows.
- f. Dalam cerita di Visual Novel ini hanya mempunyai satu ending cerita.
- g. Pada *early game* pemain dapat menentukan sendiri kemana arah alur cerita yang akan dilewati terlebih dahulu saat memainkannya.
- h. Jenis-file gambar yang digunakan dalam perancangan game ini berupa file *JPEG Image (.jpg)* dan *PNG image (.png)*.
- i. Suara yang digunakan bertipe *MPEG Layer3 Audio File (.mp3)*, *Windows Audio File (.wav)*, dan *Ogg Vorbis File(.ogg)*.
- j. Objek wahana dalam alur game yang ditampilkan hanya 5 wahana.
- k. Setiap objek dalam wahana mempunyai objek tersendiri yang harus ditemukan oleh pemain agar dialog cerita dapat ditampilkan.
- l. Perangkat lunak (*software*) yang digunakan dalam pembuatan Visual Novel adalah *Ren'py*, *Editra*, *Adobe Illustrator*, dan *Adobe Photoshop*.
- m. Tidak terdapat pengisian suara dan animasi gambar pada setiap karakter tetapi menggunakan penggambaran ekspresi wajah dan dialog yang sesuai.
- n. Tidak terdapat fitur *zoom in* atau *zoom out* pada gambar di dalam game.
- o. Terdapat tombol *Menu* dan *Skip* pada saat *in game*.
- p. Bahasa yang digunakan dalam percakapan antar karakter di Game Visual Novel ini tidak terlalu formal namun juga tidak terlalu frontal.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian *Pembuatan Game Cerita Bergambar Berbasis Desktop* adalah sebagai berikut :

1. Diharapkan masyarakat umum mengetahui salah satu bentuk perkembangan Game Visual Novel.
2. Mengetahui terkait Visual Novel beserta ruang lingkungannya.
3. Merancang game yang di dalamnya terdapat cerita yang ingin disampaikan yang bersifat menghibur.

1.5 Metode Penelitian

Penulis melakukan beberapa metode penelitian dan mengumpulkan data untuk memperoleh jawaban atas permasalahan yang penulis ungkapkan. Adapun metode-metode yang penulis lakukan adalah sebagai berikut :

1.5.1 Metode Pengumpulan data

1.5.1.1 Metode Deskriptif

Metode ini dilakukan untuk merumuskan dan menjelaskan data yang ada sehingga memberikan gambaran yang jelas mengenai penelitian yang sedang dilakukan.

1.5.1.2 Metode Uji Coba / Eksperimen

Metode ini digunakan karena adanya percobaan yang dilakukan untuk membuat aplikasi dan adanya beberapa kesalahan yang harus terus menerus diperbaiki hingga aplikasi berjalan dengan baik.

1.5.1.3 Metode Studi Pustaka

- a. Mendapatkan data-data referensi yang akan digunakan berupa buku referensi.
- b. Artikel dan jurnal yang terkait dengan Game dan Visual Novel.

1.5.1.4 Metode Browsing

Melakukan pengumpulan data berupa rujukan yang bersumber dari internet dan buku online.

1.5.2 Metode Analists

Metode ini dilakukan dengan menganalisa permasalahan yang dihadapi penulis sehingga dapat menyelesaikannya dengan baik.

1.5.3 Metode Perancangan

Tahap ini membahas tentang proses perancangan system yang akan dibuat berdasarkan hasil analisa yang telah dilakukan menggunakan *UML (Unified Modeling Language)* yang terdiri dari use case diagram, activity diagram, class diagram, dan sequence diagram yang digunakan untuk memvisualisasikan, merancang, dan mendokumentasikan aplikasi yang akan dibuat.

1.5.4 Metode Pengembangan

Metode pengembangan yang digunakan dalam pengembangan aplikasi game visual novel ini adalah metode *SDLC (Software Development Life Cycle)*

1.5.5 Metode Testing

Pada tahap ini dilakukan pengujian program dengan menggunakan *black-box testing* dan *white-box testing* untuk membuktikan apakah program sudah berjalan dengan baik atau belum.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika Laporan disusun menggunakan dasar-dasar penulisan karya ilmiah. Metode ini dilakukan supaya penyusunan laporan skripsi menjadi lebih rapih dan mudah dipahami. Sistematika penulisan pada skripsi adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latarbelakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang dasar-dasar teori yang disampaikan dalam penyusunan skripsi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang analisis sistem, analisis kebutuhan sistem, dan analisis kelayakan sistem. Dalam bab ini juga menjelaskan perancangan sistem yang akan dibuat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas mengenai hasil program yang akan diimplementasikan kedalam perangkat *PC (Personal Computer)*, pengujian aplikasi dan hasilnya.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari keseluruhan isi laporan dan saran-saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan aplikasi.

