

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dengan berkembangnya teknologi dengan sangat pesat menyebabkan pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat di bidang lain dan salah satu diantaranya adalah game. Dalam dunia game sendiri terdapat banyak jenis-jenis game yang bermunculan mengikuti perkembangan teknologi, dan dari sekian banyak jenis game yang ada salah satunya adalah game visual novel.

Visual novel adalah salah satu jenis game yang lebih terfokus kepada alur cerita dan biasanya menampilkan grafik statik yang ditampilkan bersama kotak percakapan untuk menampilkan percakapan dan situasi yang sedang terjadi di dalam game. Game visual novel juga terkadang menggunakan suara-suara efek latar, suara dari karakter, dan bahkan film.

Atas dasar itu dalam skripsi ini penulis memilih judul Pembuatan Game Visual Novel "Realm" Menggunakan Novelty. Visual Novel "Realm" menceritakan tentang seorang pemuda yang ingin menyelamatkan adiknya yang diculik oleh sekelompok orang yang tidak dikenal. Diharapkan game Realm ini diharapkan mampu menghibur dan memberikan pilihan game yang lebih banyak kepada penikmat game.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut, maka perumusan masalah dalam penyusunan skripsi ini adalah bagaimana membuat sebuah game visual novel "Realm" menggunakan Novelty menjadi menghibur dan memiliki cerita yang menarik

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan game ini difokuskan pada beberapa permasalahan diantaranya:

1. Game ini dibuat untuk single player.
2. Game ini termasuk jenis game visual novel dengan genre Adventure dimana karakter atau tokoh utama menjalani petualangan untuk mencapai tujuan dengan nuansa fantasi yang unik.
3. Game ini akan dibuat dengan perangkat lunak Novelty sebagai game engine-nya.
4. Game ini hanya berjalan di PC menggunakan OS Window.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Dapat membuat game "Realm" untuk OS Window sebagai media hiburan.
2. Menerapkan ilmu teori dan praktek yang didapat selama mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta khususnya dalam bidang multimedia.

3. Memenuhi persyaratan kelulusan Strata 1 Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Dari pembuatan game ini diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut :

1. Penulis

Bagi penulis mendapatkan kesempatan untuk menerapkan game visual novel sebagai media hiburan yang dapat membantu menghibur dan memberi motivasi bagi para pemainya.

2. Pemain

Dengan pembuatan game visual Novel "Realm" diharapkan dapat memberi motivasi dan hiburan serta sebagai alternatif untuk menikmati game dengan gameplay yang berbeda.

3. Pembaca

Dengan adanya penelitian ini diharapkan pembaca dapat menambah pengetahuan dan referensi khususnya dalam pembuatan game visual novel menggunakan Novelty.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Pengumpulan Data

Dalam metode pengumpulan data penulis menggunakan beberapa metode yaitu :

1. Metode Kepustakaan

Metode yang digunakan untuk mendapatkan konsep-konsep teoritis menggunakan buku-buku dan makalah-makalah sebagai bahan referensi dalam mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan.

2. Metode Study Literatur

Metode pengambilan data dengan memanfaatkan fasilitas internet yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan dunia game khususnya visual novel.

3. Membuat Alur Cerita

Menyiapkan cerita dan alur cerita yang akan digunakan dalam pembuatan game visual novel.

4. Membuat Desain Karakter

Menyiapkan dan membuat desain karakter yang akan digunakan.

5. Membuat Desain Latar Belakang

Menyiapkan dan membuat desain latar belakang yang akan digunakan.

6. Menyiapkan Musik

Menyiapkan musik yang akan dipergunakan.

7. Testing

Pengujian pada aplikasi game visual novel untuk melihat kekurangan dan menentukan apakah aplikasi sudah berjalan dengan baik.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan, penelitian ini terdiri dari beberapa bab yang membahas tiap babnya saling terkait antara bab yang satu dengan bab yang lainnya. Adapun sistematika penulisan pada penelitian ini adalah:

1. BAB I PENDAHULUAN

Berisi latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang konsep dasar dan acuan yang akan digunakan dalam pembuatan game visual novel. Membahas juga perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan game visual novel "Realm".

3. BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Menjelaskan tentang analisis dan perancangan dalam pembuatan game visual novel "Realm".

4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan menjelaskan tentang hasil dan proses pembuatan game visual novel "Realm".

5. BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisi kesimpulan dan saran.