

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi informasi dan komunikasi semakin berkembang pesat dan menyebabkan ikut berkembangnya performa komputer. Hal inilah yang memicu munculnya *game* sebagai media pendidikan maupun hiburan. Mulai dari *game* sederhana berukuran kecil sampai *game* yang rumit dan kompleks yang berukuran besar.

Salah satu jenis *game* yang muncul seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi adalah *game* visual novel. Visual novel itu sendiri merupakan jenis *game* interaktif dimana sebuah novel diubah menjadi *game* dengan karakter, background, musik, dan kejadian yang bisa divisualisasikan sehingga lebih menarik daripada sekedar membaca novel cetak.

Di Indonesia *game* visual novel kurang dikenal, selain karena sedikitnya developer *game* yang membuat, *game* jenis ini menggunakan bahasa asing. Karena itulah penulis akan membuat sebuah *game* visual novel *Now or Never* dengan bantuan software bernama Novelty. Dengan harapan dapat menghibur sekaligus memperkenalkan seperti apa visual novel yang dibuat dengan Novelty sehingga bisa menjadi referensi bagi pembuat *game* lainnya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah bagaimana membuat *game* visual

novel *Now or Never* menggunakan Novelty sehingga memiliki tampilan yang menarik dan menghibur bagi masyarakat?

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan *game* *Now or Never* ini, penulis memberi batasan masalah sebagai berikut:

1. Pergerakan *game* ini terbatas hanya pada penggunaan *mouse* dan *keyboard*.
2. *Single player* atau hanya bisa dimainkan sendirian.
3. Ditunjukkan untuk para remaja di atas 15 tahun.
4. Jenis *game* ini *simulation* dengan genre *romance*, *slice of life* yang menggambarkan kehidupan sehari-hari dengan sedikit nuansa percintaan.
5. *Game* ini dibuat menggunakan *game-engine* Novelty.
6. *Software* pendukung yang digunakan adalah Adobe Photoshop CS3, Paint Tool SAL, dan Adobe Audition 1.5.
7. Terdiri dari 10 episode dimana *ending* akan berbeda tergantung apa yang dipilih sepanjang permainan.
8. Hanya bisa dimainkan di *Personal Computer* (PC) dengan sistem operasi *Windows*.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penulisan Skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat *game* visual novel yang bisa menjadi media hiburan yang menarik di kalangan remaja.

2. Memperkenalkan jenis game visual novel kepada masyarakat.
3. Sebagai salah satu syarat kelulusan pada Program S1 Jurusan Teknik Informasi di STMIK Amikom Yogyakarta.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang akan digunakan penulis dalam pembuatan *game* ini adalah:

1. Studi kepustakaan

Studi kepustakaan yaitu metode mencari bahan teori dengan menggunakan buku, journal, website, atau penelitian sebagai referensi sehingga memperoleh informasi yang dibutuhkan nantinya.

2. Implementasi

Metode ini dilakukan dengan cara membuat *game* visual novel pada *software* Novelty.

3. Pengujian Game

Metode ini dilakukan untuk mengecek apakah terdapat *error* atau kesalahan pada *game*.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan adalah sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN

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

BAB II: LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang berbagai macam teori yang digunakan sebagai dasar pembuatan *game*.

BAB III: ANALISIS DAN PERANCANGAN GAME

Bab ini akan menjelaskan tentang analisis, perancangan konsep, desain, dan pengumpulan bahan.

BAB IV: IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas implementasi atau pembuatan *game* pada perangkat lunak Novelty.

BAB V: PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari penulisan skripsi dan saran yang diberikan agar menjadi lebih baik.