

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Saat ini *game* telah menjadi hal yang biasa di keseharian kita. Awalnya, *game* hanya dijadikan sebagai sarana hiburan dan mengisi waktu luang, tapi sekarang semakin banyak alasan orang-orang untuk bermain *game* seperti sarana pembelajaran menggunakan *game* edukasi, lahan bisnis menggunakan *game online*, bahkan untuk mengikuti ajang perlombaan *E-Sport*. Jenis/*genre game* yang dimainkan juga bermacam-macam, seperti RPG (*Role-Play Game*), RTS (*Real-Time Strategy*), atau FPS (*First-Person Shooter*) yang saat ini populer dimainkan orang-orang.

*Game* dapat mempengaruhi sifat, perilaku, dan pola pikir seseorang, terutama untuk anak-anak remaja. Permainan yang terus-menerus dilakukan akan menjadi pengalaman baru seperti proses belajar dan mengingat. Pengalaman baru yang menyenangkan dapat memberikan motivasi bagi otak untuk terus melakukannya dan akhirnya menimbulkan perubahan pada struktur dendrit sel-sel di otak.

Perubahan ini mengakibatkan masalah pada anak dalam mengontrol perilaku sehari-harinya. Anak yang sering memainkan *game* dengan tema kekerasan cenderung berperilaku agresif karena merasa sudah terbiasa seperti yang dilakukannya saat bermain *game*. *Game* dengan tema seperti ini memang laris di pasaran, dibandingkan *game* lain dengan tema yang lebih ringan, oleh

karena itu bimbingan dari orang tua sangat diperlukan untuk mengendalikan perilaku anak dalam bermain *game*.

Visual Novel adalah sebuah jenis *game* yang memfokuskan diri pada cerita, disertai dengan gambar ilustrasi tokoh dan latar tempat, juga seringkali mempunyai musik latar atau pengisi suara tokoh. Jika dibandingkan dengan *game* jenis lain, Visual Novel memiliki tingkat interaksi dengan pemain yang paling minim atau bahkan tidak ada sama sekali. Saat bermain, biasanya akan muncul paragraf berupa narasi, atau dialog tokoh, yang disertai ilustrasi karakter dan latar belakang tempat. Pemain hanya perlu menekan tombol untuk melanjutkan paragraf ini, seperti membalik halaman sebuah buku. Beberapa Visual Novel tidak hanya memiliki 1 akhir cerita. Terkadang pemain akan diberikan beberapa pilihan ganda saat bermain yang dapat mempengaruhi akhir cerita seperti apa yang akan didapatkan pemain.

Dalam penelitian kali ini penulis akan mengembangkan sebuah *game* Visual Novel untuk PC, yang akan mengangkat cerita fiksi orisinal yang mudah dan fleksibel untuk dikembangkan. Pemain akan diajak untuk mengikuti sebuah kisah yang akan menjadi renungan mengenai pentingnya menghormati orang tua.

*Genre* cerita di *game* ini adalah drama seperti penggambaran kehidupan sehari-hari masyarakat secara umum, dengan tema yang ringan tapi menarik yang diharapkan dapat membantu orang tua dalam membentuk perilaku baik pada seorang anak. *Game* ini juga akan memberikan beberapa akhir cerita alternatif yang berdasarkan pilihan pemain. Hal ini menjadi latar belakang penelitian dengan judul “*Game* Visual Novel dengan Beberapa Akhir Cerita Alternatif” ini.

## 1.2 Rumusan Masalah

Permasalahan yang ada berdasarkan latar belakang di atas adalah bagaimana cara membuat sebuah *game* yang dapat memilih akhir cerita mana yang akan ditampilkan berdasarkan jawaban-jawaban yang di-*input* oleh pemain saat bermain.

## 1.3 Ruang Lingkup

Ruang lingkup dari perancangan *game* ini adalah:

1. *Game* dibuat untuk PC, dengan menggunakan Aplikasi Ren'Py versi 6.99.8.959, dan bahasa pemrograman Python.
2. *Game* akan ber-*genre* Visual Novel, dengan cerita ber-*genre* drama. Selain itu *game* akan menggunakan ilustrasi karakter, latar belakang, dan latar musik.
3. *Game* menggunakan cerita karangan yang orisinil dan dibuat untuk pemain berumur 15 tahun ke atas karena konten yang dikhawatirkan cukup sulit untuk dimengerti oleh anak-anak.
4. *Game* akan memberikan pilihan ganda di titik tertentu yang memiliki poin tersembunyi.
5. Akhir cerita ditentukan oleh total poin yang dikumpulkan pemain. Jika poin yang dikumpulkan tidak mencukupi, pemain dapat mendapatkan akhir cerita yang buruk.
6. *Game* memiliki 3 akhir cerita, dengan panjang cerita yang bervariasi.
7. Tidak ada perubahan yang mencolok di dalam *game* saat pemain memasuki rute cerita tertentu. Perbedaan antara rute cerita satu dan yang lainnya

adalah naskah cerita yang digunakan, sehingga pemain tidak sadar bahwa telah memasuki sebuah rute cerita.

8. Cerita dan antarmuka *game* menggunakan bahasa Indonesia.

#### **1.4 Tujuan**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan *game* Visual Novel untuk *platform* PC.

#### **1.5 Manfaat**

Manfaat yang dapat diperoleh adalah:

1. Mengembangkan sebuah *game* untuk sarana hiburan.
2. Memberikan bahan bacaan dengan nuansa berbeda.
3. Membantu mengembangkan perilaku baik pada anak-anak remaja.

#### **1.6 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan yang digunakan dalam penyusunan skripsi adalah sebagai berikut:

#### **BAB I Pendahuluan**

Bab ini mencakup latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan pustaka, dan sistematika penulisan.

#### **BAB II Tinjauan Pustaka dan Dasar Teori**

Bab ini mencakup tinjauan pustaka dan dasar teori. Tinjauan pustaka akan membahas mengenai hasil kajian dari berbagai pustaka yang dihubungkan dengan masalah yang sedang diteliti dalam penyusunan skripsi. Dasar Teori menjelaskan definisi-definisi Python, Ren'py, *Game*, dan Visual Novel.

### **BAB III Analisis dan Perancangan Sistem**

Bab ini menjelaskan mengenai system, analisis kebutuhan sistem, dan perancangan sistem menggunakan Use Case Diagram, Sequence Diagram, Activity Diagram, dan Flowchart. Perancangan antarmuka juga dijelaskan di bab ini.

### **BAB IV Implementasi dan Pembahasan**

Bab ini mencakup implementasi dan uji coba serta pembahasan mengenai *game* yang sedang dibuat. Bagian ini menguraikan implementasi sistem yang dianggap penting atau inti dari penelitian yang sesuai dengan rancangan dan berdasarkan tools/bahasa pemrograman yang digunakan.

### **BAB V Penutup**

Bab ini berisi kesimpulan dan saran untuk penelitian yang dilakukan.

### **Daftar Pustaka**

Pada bagian ini berisikan daftar sumber yang menjadi referensi dalam penyusunan naskah.