

ABSTRAK

Hezron Marvy Sirapanji (08120090014)

APLIKASI GAME VISUAL NOVEL YANG MENGGABUNGKAN KEMAMPUAN SENI DAN PROGRAMMING

(x + 37 halaman; 27 gambar)

Seni merupakan salah satu faktor yang turut berperan penting dalam perkembangan budaya di peradaban manusia. Namun sayangnya kesadaran masyarakat Indonesia terhadap suatu nilai seni pada saat ini masih sangat kecil sekali. Seniman sering kali dianggap sebagai sebuah hobi yang sekedar menghabiskan waktu saja dan hampir jarang untuk diakui sebagai suatu pekerjaan. Disini penulis sebagai salah satu seniman sekaligus programmer berusaha untuk mengubah paradigma yang ada pada masyarakat saat ini agar dapat menerima seni sebagai suatu bentuk pekerjaan yang dibutuhkan oleh masyarakat.

Visual Novel, sebuah game yang berasal dari negeri sakura ini sangatlah sesuai dengan kebutuhan dari dilema yang sedang dihadapi saat ini. Visual Novel menggabungkan kemampuan seni dari seniman sekaligus keahlian programming dari programmer untuk menciptakan suatu game yang sangat menarik untuk dimainkan. Berdasarkan sisi inilah kemudian Visual Novel dapat dimanfaatkan sebagai sarana pendorong kemajuan seni di Indonesia.

Untuk saat ini Visual Novel sudah terbukti dapat menarik minat banyak pemain game di Indonesia, termasuk yang sebelumnya tidak mengerti nilai seni sama sekali sehingga penggunaan game berjenis Visual Novel ini dapat secara efektif mewujudkan tujuan yang ada saat ini.

Referensi : 9 (2004-2014)

Kata Kunci: *role playing game, seni, pemrograman python*

ABSTRACT

Hezron Marvy Sirapanji (08120090014)

VISUAL NOVEL GAME APPLICATION THAT COMBINES BOTH ART AND PROGRAMMING SKILL

(x + 37 pages; 27 pictures)

Art is one of the main factors that heavily influence the advancement flow of human civilization. However, the current Indonesian society's awareness upon the great influence of art is very low. Artists are often considered as a mere time consuming hobby with no particular value of doing it and almost never considered as a proper job. Here the writer as both an Artist and a Programmer tries to change this wrong mindset of the people so they can give more value to arts and accept the fact that art is one of the life's necessity.

Visual Novel, the genre that was born in Japan decades ago is fit for the goal we currently have. It combines both skills that comes from an Artist and a Programmer to create a game that's not only interesting, but also immerse the players into the world of the game. Because of this selling point, Visual Novel then seen to have the potential to increase the people's value of arts in Indonesia.

Up until this very moment, Visual Novel have been proven to successfully attract a lot of gamer's interest on playing games that's not only good in gameplay but also have intense and awesome arts, including those players who have never got any interest in such kind of arts before. This makes Visual Novel as genre to have a lot of potentials to realize the goal we have right now.

Reference : 9 (2004-2014)

Keyword : *role playing game, art, python programming*