

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab pendahuluan ini, akan dijelaskan mengenai latar belakang pemilihan topik skripsi ini, tujuan dan manfaat dari skripsi yang dikerjakan, ruang lingkup, dan sistematika penulisan yang terdapat pada laporan ini.

1.1 Latar Belakang

Visual Novel (ビジュアルノベル) merupakan game fiksi interaktif yang menyajikan sebuah cerita yang disertai oleh gambar statis dan background musik sebagai pendamping. *Visual Novel* sendiri merupakan jenis game yang berasal dari Jepang. Di negara aslinya, yaitu Jepang, *Visual Novel* terbagi menurut dua jenis, yaitu jenis *visual novel* seperti biasa yang menawarkan alur cerita yang disertai oleh gambar statis serta beberapa pilihan alur cerita yang biasa disingkat sebagai *NVL* (*visual NoVeL*) dan jenis kedua yaitu *adventure games* yang menyertai *gameplay* interaktif yang mengajak pemainnya ikut berpetualang namun tetap menyertakan unsur *visual novel* itu sendiri di dalamnya yang biasa disingkat sebagai *ADV* (*ADVeNture games*). Sangat jarang bagi sebuah *visual novel* untuk diproduksi kedalam bentuk *console game* dan pada umumnya *visual novel* diproduksi dalam bentuk *PC games*. Sesuai namanya, *visual novel* merupakan jenis game yang menyajikan sebuah cerita dengan gaya penulisan sebuah *novel*, namun disertai dengan *gameplay* seperti yang telah dijelaskan di atas.

Visual novel sendiri hampir secara keseluruhan menggunakan *style Anime* Jepang dalam penggambaran karakter dan elemen-elemen yang terdapat di dalamnya. Hal ini yang membuat *visual novel* menjadi pilihan tepat untuk memanfaatkan *skill* dalam membuat ilustrasi dengan *style anime* Jepang dengan menggabungkannya dengan kemampuan logika dan *programming*. Namun yang lebih menjadi daya tarik dalam game berjenis *visual novel* ini adalah pada target pasar yang memang lebih mengharapkan keindahan alur cerita dibandingkan *gameplay* yang dimiliki oleh game tersebut. Hal ini memungkinkan seniman

seperti saya untuk dapat lebih memfokuskan unsur utama game ini kepada seni namun tetap dapat memanfaatkan unsur sistem dan programming.

Namun sayangnya di Indonesia sendiri, game berjenis visual novel ini masih jarang diminati oleh sebagian besar peminat game (atau disebut juga sebagai gamers) tanah air. Hal inilah didasari oleh kurangnya minat masyarakat gamers di Indonesia terhadap seni dan alur cerita yang terdapat pada game. Hal ini memotivasi saya untuk dapat menciptakan sebuah alur cerita yang memiliki nilai dan makna di dalamnya yang tidak hanya bagus dalam segi literatur saja, namun juga mengajarkan sebuah nilai moral yang dapat mengubah hidup seseorang. Unsur ini akan susah untuk diserap apabila game yang disajikan memiliki gameplay yang memalingkan perhatian pemain dari alur cerita yang terdapat di dalam game ini.

Target utama dalam pembuatan game ini adalah agar dapat membuat gameplay yang tidak memalingkan perhatian pemain dari alur cerita, namun membuat pemain lebih fokus kepada alur cerita itu sendiri dengan membuat cerita yang ada sebagai hadiah utama dari upaya pemain dalam memecahkan masalah yang terdapat di dalam gameplay itu sendiri. Gameplay pada visual novel pada umumnya sudah cukup untuk membuat pemain fokus kepada alur cerita, namun saya rasa masih belum cukup interaktif untuk dapat disebut sebagai gameplay. Karena itu saya merencanakan beberapa unsur gameplay yang dapat membuat pemain lebih fokus kepada alur cerita, namun cukup interaktif untuk dapat disebut sebagai gameplay.

1.2 Rumusan Permasalahan

Berikut saya sertakan permasalahan yang ada dari latar belakang yang telah saya sampaikan di atas:

- 1) Penggambaran elemen-elemen untuk visual novel ini sendiri. Hal ini menjadi permasalahan utama karena nilai seni menjadi point utama dari game berjenis visual novel. Namun skill yang perlu dikembangkan disini merupakan skill yang tidak terkait dengan pembuatan sistem maupun pemograman.

- 2) Pembuatan alur cerita yang tidak hanya menarik, namun juga memiliki nilai dan pesan moral yang dapat mengubah hidup seseorang.
- 3) Jenis Gameplay yang akan digunakan. Apakah akan menggunakan gameplay yang sudah ramai ada di pasaran, ataukah membuat jenis gameplay baru yang lebih interaktif.
- 4) Menentukan musik dan suara-suara efek yang akan digunakan.
- 5) Pembuatan logika game yang harus membagi alur cerita menjadi beberapa bagian dan tidak hanya berujung pada satu akhir saja.
- 6) Pengaturan interface menu dan tampilan di dalam game.

1.3 Ruang Lingkup

Ruang lingkup yang terdapat di dalam game berjenis visual novel ini sendiri terbagi menjadi beberapa bagian, yaitu tampilan yang menyajikan unsur seni yang terdapat pada game tersebut, kemudian gameplay yang mengajak pemain untuk berinteraksi terhadap game itu sendiri, lalu alur cerita yang harus terbagi menjadi beberapa jenis cerita namun dimulai dari titik awal dan latar belakang yang sama, dan background musik yang harus dapat merepresentasikan suasana di dalam game itu sendiri.

Dimulai dari tampilan game, unsur tampilan terdiri dari beberapa bagian, yaitu tampilan menu-menu yang terdapat di dalam game, lalu tampilan utama yang terdapat di dalam game seperti text box dan penempatan karakter, kemudian gambar-gambar karakter dan background itu sendiri, dan gambar-gambar CG (Colored Graphics) yang akan digunakan di game tersebut.

Kemudian gameplay, game ini akan menyertakan gameplay yang berjenis RPG hybrids yang menyertakan beberapa unsur RPG seperti stats dari karakter utama, namun dalam bentuk requirements yang dibutuhkan untuk dapat membuka alur cerita berikutnya.

Untuk alur cerita, saya telah mempersiapkan sebuah alur cerita yang terbagi menjadi dua cabang utama dari sebuah case yang sama. Kedua cabang ini membutuhkan gameplay yang sedikit berbeda pada masing-masing cabang dan

progressive cerita yang sangat berbeda antara kedua cabang walaupun latar belakang kedua cabang ini sama.

Sedangkan untuk musik yang akan digunakan pada game ini untuk sementara masih akan menggunakan musik dengan copyright yang sudah ada di pasaran. Hal ini kedepannya akan digantikan dengan musik buatan sendiri apabila team sudah terbentuk dan pembagian tugas sudah jelas.

1.4 Tujuan dan Manfaat

Tujuan yang dikehendari dari pembuatan game ini adalah untuk menghasilkan sebuah karya seni yang setidaknya dapat meninggalkan pesan moral dan nilai-nilai yang baik kepada para pemain. Selain itu, tujuan lain dari pembuatan game ini adalah sebagai sarana penunjang dan publikasi nama agar dapat lebih dikenal lagi secara luas.

Tujuan utama dari pembuatan skripsi ini adalah sebagai syarat untuk memenuhi persyaratan akademi dalam memperoleh gelar sarjana komputer strata satu di Universitas Pelita Harapan Surabaya.

1.5 Sistematika Penulisan

Disini akan dijelaskan tentang sistematika penyusunan sesuai dengan prosedur yang ada. Tujuannya adalah untuk memperoleh gambaran umum tentang isi dari skripsi ini.

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini akan diuraikan tentang latar belakang dalam pemilihan judul, permasalahan yang diangkat, ruang lingkup permasalahan, tujuan dan manfaat dari pembuatan aplikasi dan sistematika penulisan.

BAB II : VISUAL NOVEL

Pada bab ini akan dijelaskan tentang jenis-jenis Visual Novel (VN), sejarah perkembangan Visual Novel dan penjelasan lain yang dibutuhkan.

BAB III : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai rencana pembuatan, alur cerita, serta tampilan-tampilan yang terdapat pada game.

BAB IV : APLIKASI GAME VISUAL NOVEL

Pada bab ini akan dibahas hasil implementasi aplikasi *game* visual novel.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran yang dapat digunakan sebagai bahan perbaikan dan pengembangan dari kegiatan perancangan dan pembuatan aplikasi *game*.