

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pesatnya pertumbuhan Ilmu Pengetahuan Teknologi (IPTEK) khususnya di bidang komputer digunakan oleh setiap aspek kehidupan dan pengaplikasian teknologi virtual. Pemanfaatan teknologi virtual ini merupakan bentuk nyata dalam kehidupan manusia. Salah satu pemanfaatan teknologi virtual sebagai sarana hiburan dan pembelajaran yaitu video *game*.

Game atau permainan merupakan aktivitas atau olahraga yang biasanya melibatkan kemampuan, pengetahuan, maupun kesempatan dan strategi, yang darimana biasanya terikat oleh peraturan dan memiliki objektif mengalahkan lawan atau menyelesaikan tantangan. Meliputi salah satu jenis permainan yakni video *game*. Istilah video *game* sendiri sudah berubah dari waktu ke waktu dari definisi teknis menjadi konsep umum yang mendefinisikan kategori hiburan interaktif. Video *game* mencapai tingkat kepopuleran mainstream pada tahun 1970-an dan 1980-an, saat *game* arcade, konsol dan permainan komputer dikenalkan kepada umum secara komersial. Sejak saat itu video *game* sudah menjadi salah satu sumber hiburan yang populer serta menjadi kultur modern di banyak negara[1].

Visual novel atau sound novel sering juga disingkat (VN) sendiri merupakan salah satu jenis permainan petualangan, yang lebih berfokus pada penceritaan (novel), cerita berbasis teks yang di narasi menggunakan gaya literatur dan interaksi dengan bantuan visual statis maupun gambar bitmap dan animasi untuk menggambarkan objek seperti karakter, dan objek lainnya, kebanyakan visual novel menggunakan jenis visual bergaya anime. VN lebih cenderung mengandalkan cerita, *flag* dan karakterisasi. Tidak seperti VN dengan kategori *romance*, komedi dan *dating sims*, VN dengan kategori horor masih sangat sedikit. Tidak sebanding dengan kepopuleran akan cerita *dark*, mistis, misteri dan horor yang sangat diminati banyak orang. Terutama cerita yang mempunyai latar belakang sejarah maupun pengalaman nyata pribadi seseorang.

Dibandingkan cerita fiktif jenis lainnya, cerita jenis ini lebih menarik rasa penasaran dan sifat keingintahuan yang dimiliki masyarakat.

Tanpa disadari membaca cerita horor juga memberikan beberapa manfaat seperti, meningkatkan kemampuan berpikir kritis, mendorong untuk berpikir rasional, dan mengurangi rasa stres. Oleh karena itu penulis bermaksud untuk membuat sebuah *game* visual novel dengan genre horor dengan konsep sudut pandang orang pertama. Sebagai panduan peneliti menggunakan beberapa penelitian diantaranya, penelitian yang dilakukan Imam Adi, Harun Mukhtar, Januar Al Amien Program Studi Teknik Informatika tahun 2018, mengkaji tentang bagaimana pentingnya tokoh KH. Ahmad Dahlan sebagai salah satu pendiri Muhammadiyah Riau. Maka visual novel dibuat dengan tujuan untuk membantu mahasiswa memahami sosok Ahmad Dahlan dengan menggunakan media visual novel sebagai media pembelajaran[2].

Penelitian yang ditulis oleh Nugraha Rizki Sarjana tahun 2020 mengenai pembelajaran bahasa jepang dengan visual novel sebagai media, bertujuan untuk membantu dan memberikan anak-anak motivasi juga sarana pembelajaran bahasa jepang serta merekomendasikan materi yang tidak membosankan melalui visual novel. Penelitian ini menggunakan metode *Non Parametric Mann-Whitney Test*[3]. Sedangkan pada penelitian yang ditulis oleh Panji Dharma Yuda “Rancang Bangun Game Horror ‘Escape For Life’ Berbasis Android” tahun 2021 ini menggunakan metode *Object Oriented Programming (OOP)*. *Game* yang dibangun ini menceritakan tentang seseorang yang terjebak didalam hutan, yang menggunakan model *development prototype* dan UML[4].

Visual novel sebagai instrumen edukasi dampak *bullying* pada remaja hasil tulisan Danu Indra Listanto tahun 2020 yang berjudul “Pembangunan Game Visual Novel Untuk Edukasi Dampak Bullying Pada Remaja Berbasis Four Basic Elements”, dilakukan untuk membantu masyarakat khususnya kalangan remaja usia sekolah untuk mengedukasi dampak negatif dan meningkatkan kesadaran terhadap aksi yang ditimbulkan dari perbuatan *bullying*[5].

Kemudian pada penelitian yang dilakukan oleh Nizar Azhar Ariyadi tahun 2020 yang berjudul “Pembangunan Game Visual Novel Untuk Edukasi Peduli

Kebersihan Dan Kesehatan Untuk Remaja” bertujuan untuk meningkatkan kesadaran remaja mengenai pentingnya kebersihan dan kesehatan melalui *game* visual novel dan membangun aplikasi *game* menggunakan metode *Game Development Life Cycle*[6].

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat *game* visual novel horor menjadi menarik seperti layaknya visual novel bergenre lain?
2. Bagaimana cara agar dalam bermain visual novel ini memberikan suatu manfaat pembelajaran?
3. Bagaimana cara membuat aplikasi *game* visual novel menggunakan metode *Game Development Life Cycle*?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian menjadi lebih terarah, peneliti membuat beberapa batasan masalah sesuai dengan rumusan masalah diatas, berikut batasan masalah yang dibuat:

1. Peneliti membangun video *game* jenis visual novel bertema horor.
2. Peneliti merancang visual novel sebagai sarana hiburan dan diharapkan juga sebagai sarana pembelajaran bagi masyarakat.
3. Peneliti merancang visual novel menggunakan metode *Game Development Life Cycle*.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Menciptakan dan mengembangkan aplikasi *game* visual novel horor berbasis android dan windows.
2. Mempelajari dan mendalami teknik serta metode pembuatan *game* visual novel.

Adapun manfaat dari penelitian ini:

1. Bagi Peneliti

Melatih peneliti dalam mempergunakan dan mempraktikkan ilmu yang diperoleh di bangku kuliah, serta meningkatkan keterampilan, kreativitas dan mengembangkan potensi yang dibutuhkan dalam membangun visual novel hingga memperdalam ilmu di bidang pengembangan *game*.

2. Bagi Akademik

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai materi acuan bagi mahasiswa lainnya dan memberikan utilitas dalam membangun rancang visual novel.

3. Bagi Masyarakat

Dapat memberikan hiburan, terutama peminat *game* visual novel.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan adalah gambaran umum tentang isi keseluruhan pembahasan dalam skripsi yang bertujuan memudahkan pembaca mengikuti alur pembahasan yang terdapat dalam penulisan. Sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, manfaat dan tujuan penulisan serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Berisi tentang teori dasar yang berkaitan dengan topik penelitian serta teori pendukung.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan mengenai metodologi penelitian untuk sistem yang dirancang serta tahapan model metode pengembangan perangkat lunak.

BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang analisis masalah sistem, solusi, perancangan dan pengujian sistem.

BAB V KESIMPULAN

Menjelaskan dan menarik kesimpulan serta saran yang diharapkan dapat bermanfaat bagi peneliti dan pengguna aplikasi.

