

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Perkembangan dalam bidang teknologi multimedia yang terus berkembang membuat bidang ini dilibatkan untuk banyak berperan dalam bidang atau kegiatan teknologi saat ini. Salah satu peningkatan di bidang multimedia adalah sebagai media pembelajaran visual.

Pengetahuan mengenai informasi tempat wisata ikonik di Indonesia sudah cukup banyak namun kurang merata, terutama media informasi pengenalan tempat wisata ikonik di Indonesia melalui media *game* visual novel masih sangatlah kurang, maka dari itu dilakukan lah penelitian ini guna menghasilkan *game* visual novel yang dapat menjadi salah satu pilihan lain media informasi pengenalan wisata di Indonesia yang cukup beragam. Visual novel *game* merupakan bentuk *game* dengan format story-telling. Storytelling *game* mengatur alur sebuah cerita dan dialog yang terjadi di dalam permainan sedemikian rupa, sehingga mampu memberikan motivasi user dalam mendalami kisah dalam *game* tersebut (Gobel, 2009). Visual novel cukup baru di telinga masyarakat indonesia, visual novel adalah novel namun lebih banyak digambarkan dari segi audio maupun visual.

Dalam sebuah penelitian (Kresna Raka P 2019) dengan judul “Game visual novel 5 day’s war menggunakan metode finite state machine” menerangkan bahwa visual novel hanya terkenal di kalangan pecinta budaya jepang mengingat *game* visual novel merupakan inovasi *game* yang dibuat di Jepang, namun melihat perkembangan trend budaya Jepang di Indonesia yang pesat mengantarkan

masyarakat Indonesia mengenal teknologi Visual Novel. Hal ini dibuktikan dengan munculnya Visual Novel yang menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa pengantarnya, baik berupa karya asli anak bangsa maupun terjemahan dari karya asing yang sudah terkenal.

Maka dari itu penulis ingin membuat permainan visual novel sebagai media pengenalan wisata ikonik di Indonesia juga untuk mengenalkan visual novel ke masyarakat bahwa permainan ini berpotensi untuk di jadikan media penyampaian pengetahuan dan informasi.

I.2. Ruang Lingkup Permasalahan

I.2.1. Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah pada penelitian ini berdasarkan latar belakang masalah antara lain sebagai berikut :

1. Perlu adanya suatu media untuk menampilkan data tentang wisata ikonik di Indonesia, khususnya melalui media *game* visual novel.
2. Belum ada dan perlunya penerapan data mengenai informasi wisata ikonik di Indonesia yang tersedia kedalam *game* Visual novel.

I.2.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka penulis mengambil kesimpulan suatu rumusan masalah pada penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana merancang dan mengembangkan *game* visual novel berbasis android sebagai media penyampaian informasi mengenai wisata ikonik di Indonesia ?

2. Bagaimana cara mengaplikasikan dan menerapkan data yang tersedia mengenai wisata ikonik di Indonesia kedalam *game* visual novel ?

I.2.3. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada penelitian ini antara lain sebagai berikut :

1. Aplikasi permainan hasil dari penelitian ini nantinya akan berfokus dan ditujukan kepada anak usia dini sampai dengan sekolah dasar.
2. Penelitian ini juga membatasi tempat wisata terkenal dari masing-masing wilayah yang akan ditampilkan mengenai tempat tersebut kedalam *game* yang akan dibuat.
3. Hasil dari penelitian ini nantinya berupa aplikasi yang menampilkan informasi umum terkait tempat wisata yang dibahas berupa media interaksi teks, gambar dan suara dalam bentuk permainan visual novel.

I.3. Tujuan dan Manfaat Penelitian

I.3.1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari perancangan aplikasi ini yaitu :

1. Membangun *game* visual novel sebagai media pengenalan dan penyampaian informasi mengenai tempat wisata ikonik di Indonesia.
2. Memahami dan mengetahui proses penerapan visual novel sebagai media penyampaian informasi tentang wisata ikonik di Indonesia.

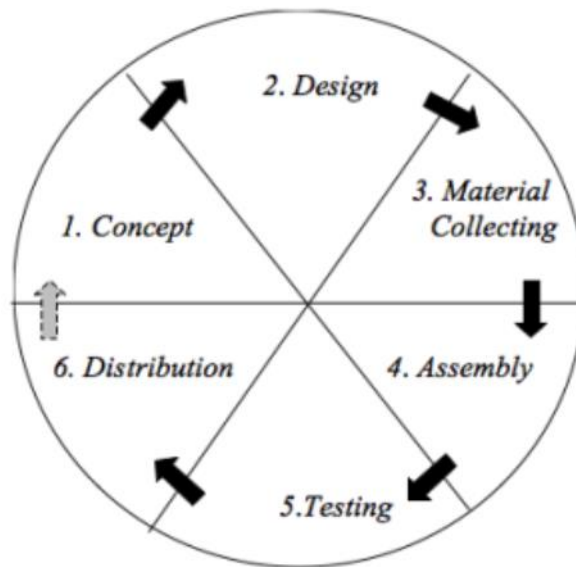
I.3.2. Manfaat Penelitian

Berdasarkan materi yang diuraikan dan tujuan yang akan dicapai, maka diharapkan penelitian ini memberikan beberapa manfaat, Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu :

- a. Bagi Peneliti, mampu menghasilkan tulisan dan penelitian yang baik, serta penulis memiliki wawasan dan ilmu pengetahuan mengenai materi yang telah diteliti.
- b. Bagi Pembaca, diharapkan penelitian ini dapat memberikan informasi mengenai tempat wisata ikonik di Indonesia terutama melalui media *game* visual novel.
- c. Bagi Pengguna, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dan referensi dalam penelitian yang dijalani, terutama penelitian yang sama mengenai visual novel di masa yang akan datang dengan tempat wisata ikonik sebagai objek penelitiannya.
- d. Memberikan inovasi baru terhadap media penyampaian informasi pengenalan wisata ikonik di Indonesia khususnya melalui *game* visual novel.
- e. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangan pengetahuan ilmiah dalam bidang perancangan dan pengembangan aplikasi *game* visual novel khususnya mengenai wisata ikonik di Indonesia.

I.4. Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam pengembangan aplikasi berdasarkan observasi dan pengumpulan data, serta identifikasi masalah. Maka metode pengembangan yang akan digunakan adalah metode Pengembangan Multimedia oleh Luther Sutopo.



Gambar I.1 Tahapan Metode Multimedia Menurut Luther Sutopo

Fase tahapan Multimedia menurut Luther Sutopo sendiri terdiri dari :

1. Konsep (*Concept*)

Pada tahap ini penulis menentukan konsep dengan tema membuat *game* visual novel pengenalan wisata ikonik di indonesia yang dapat dinikmati oleh pengguna *game* semua usia.

2. Desain (*Design*)

Pada tahap desain penulis mendesain *game* menggunakan UML dan membuat User Interface di software desain seperti photoshop dan mannequin secara langsung.

3. Pengumpulan Bahan (*Material Collecting*)

Pada tahap ini penulis mengumpulkan berbagai macam bahan yang nantinya digunakan untuk membuat *game* seperti file karakter, musik, gambar background, dan cerita yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan.

4. Pembuatan (*Assembly*)

Pembuatan pada tahap ini dilakukan pada semua objek atau bahan multimedia dengan kata lain yaitu pengkodean atau pembuatan aplikasi. Di tahap pembuatan ini penulis mulai menyusun bahan yang telah dikumpulkan dan melakukan proses pemembuat game.

5. Pengujian (*Testing*)

Testing merupakan tahap dimana sistem diuji untuk memastikan bahwa sistem yang telah dibuat dan didesain dapat digunakan dengan baik tanpa adanya kesalahan sesuai dengan kebutuhan user. Pada tahap testing penulis menguji game yang telah dibuat dan memastikan bahwa tidak ada bug dan glitch yang mengganggu jalannya permainan.

6. Distribusi (*Distribution*)

Pada tahap ini akan dilakukan implementasi serta evaluasi terhadap aplikasi dan setelah semuanya selesai. Aplikasi akan dijalankan melalui komputer. penulis akan meng-Compile hasil akhir dari perancangan game yang telah diselesaikan ke platform Android.

I.5. Kontribusi Keilmuan

Adapun kontribusi keilmuan pada penelitian ini yaitu :

1. Pada penelitian Monica Christin Santoso (2020) dengan judul penelitian “Perancangan Visual Novel Untuk Revisit Intention Taman Mini Indonesia Indah”. Menghasilkan sebuah aplikasi novel visual yang bertujuan untuk menimbulkan keinginan pengunjung lama atau baru, untuk mengunjungi TMII dan untuk mengatasi masalah penurunan pengunjung yang

diakibatkan oleh banyak faktor. Namun terdapat beberapa error yang terjadi pada tahap pengujian dan tentunya telah diperbaiki sebelum aplikasi masuk pada tahap publikasi, adapun beberapa error tersebut sebagai berikut, seperti aset visual yang kurang besar ukurannya dan lagu yang suaranya terlalu kencang. dan cerita yang belum dapat menimbulkan rasa untuk mengunjungi TMII kembali.

Kemudian pada penelitian yang penulis lakukan ini akan lebih memperhatikan kesalahan yang timbul pada tahap pengujian diatas. Penulis akan membuat aset visual yang sesuai dengan ukurannya dan lagu latar belakang yang suaranya akan menyesuaikan agar tidak terlalu besar, dengan alur yang jelas dan menarik serta menambahkan lebih banyak pilihan cerita agar menambah minat orang yang memainkan permainan ini.

2. Pada penelitian Noprita Elisabeth & Rani Hermita (2021) dengan judul penelitian “Perancangan Game Novel Visual Cerita Rakyat Nusantara 'Asal Mula Danau Toba' Menggunakan Renpy Visual Novel Engine”. Menghasilkan permainan yang menyajikan Informasi mengenai Asal Mula Danau Toba yang diterapkan kedalam game menggunakan media teks dan gambar. dimana teks yang ada merupakan cerita, sejarah, dan banyak hal mengenai Asal Mula Danau Toba tersebut.

Kemudian pada penelitian yang penulis lakukan ini terdapat perbedaan yang penulis lakukan, merujuk pada kesimpulan dan saran dari penelitian Noprita Elisabeth & Rani Hermita “Game yang dirancang memiliki cerita tidak menampilkan keseluruhan dari gambar cerita dan menggunakan gaya bahasa yang terdengar tidak alami”, maka penulis memutuskan untuk menampilkan keseluruhan dari gambar cerita yang akan

ditampilkan pada aplikasi yang akan dirancang serta membuat bahasa dalam permainan lebih alami dengan menyesuaikan kedalam informasi yang akan ditampilkan, juga menambahkan ekspresi pada tokoh serta memberikan kontribusi pengembangan terhadap penelitian yang sedang berlangsung dan telah ada.

3. Pada penelitian Teguh Dwiputra & Ahmad R. Pratama (2021) dengan judul penelitian “Pengembangan Minat Baca Melalui Novel Visual Berbasis Android”. Menghasilkan sebuah game visual novel yang dirancang untuk meningkatkan minat baca masyarakat dalam aplikasi novel visual dan memiliki fitur untuk menambah minat dalam membaca yang disajikan dengan alur yang beragam dan menarik dengan menggunakan tema *comedy*, *romance* dan *fantasy*.

Pada penelitian yang penulis lakukan ini penulis akan menggunakan informasi mengenai tempat wisata ikonik di Indonesia sebagai alur cerita utamanya yang akan diterapkan kedalam game novel visual. Peneliti juga akan menampilkan alur cerita yang beragam dan menarik dari hasil penelitian yang dilakukan terhadap penelitian yang sudah ada.

I.6. Sistematika Penulisan

BAB I. PENDAHULUAN

Bagian ini berisi dasar-dasar masalah yang diangkat oleh penulis sebagai bahan eksplorasi, alasan penulis melakukan penelitian. Selain itu bab ini akan berisi sejauh mana masalah, tujuan dan keuntungan, pendekatan, komitmen, seperti sistematika dari penelitian yang dilakukan.

BAB II. LANDASAN TEORI

Bagian ini berisi hipotesis dan definisi yang berhubungan dengan memberikan pemahaman yang lebih kepada pembaca sehingga mereka dapat lebih mudah memahami substansi dari bagian-bagian berikutnya.

BAB III. ANALISA DAN DESAIN SISTEM

Pada bab ini akan membahas mengenai solusi yang akan diterapkan untuk menyelesaikan masalah pada penelitian ini, serta pembahasan lain seperti desain sistem, *flow chart*, *diagram*, *activity & usecase diagram* secara lebih rinci dan jelas.

BAB IV. HASIL DAN UJI COBA

Bagian ini akan berisi tentang aplikasi yang telah dibuat dan diuji menggunakan metode *black box* untuk mengetahui produk akhir dari aplikasi. Serta memastikan apakah aplikasi yang dibuat dapat berjalan dengan baik atau tidak sesuai perencanaan.

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini akan membahas mengenai kesimpulan hasil akhir serta solusi pemecahan masalah dari penelitian yang dilakukan, serta hal-hal penting yang harus dipertimbangkan di masa mendatang untuk membuat penelitian yang lebih baik lagi dan saran-saran terkait penelitian ini.