

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi digital berkembang dengan sangat cepat dan telah memberikan pengaruh yang besar terhadap berbagai aspek kehidupan masyarakat, termasuk pada bidang hiburan interaktif. Salah satu bentuk perkembangan teknologi tersebut adalah *Game* (Sari, B. M., & Suyadi. (2024)). Saat ini, *Game* tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga menjadi media interaktif yang memadukan unsur visual, *audio*, alur cerita, dan mekanisme permainan sehingga mampu memberikan pengalaman bermain yang lebih menarik bagi pengguna. (Candra, A. M., & Rahayu, T. S. (2021)). Perkembangan teknologi *Game* juga mendorong munculnya berbagai genre permainan yang mampu memberikan pengalaman bermain yang lebih mendalam dan interaktif bagi pemain (Zaky, F., Imanullah, M., Sunardi, D., & Muntahanah. (2025)).

Salah satu genre *Game* yang cukup berkembang adalah *Visual Novel RPG 2D*. Genre *Visual Novel RPG 2D* mengintegrasikan cerita interaktif, percakapan antar karakter, eksplorasi lingkungan, dan penyelesaian misi sehingga pemain dapat berpartisipasi secara aktif dalam perkembangan permainan (Fahrezi, F. A. (2023)). Selain berfungsi sebagai hiburan, genre ini memberikan pengalaman bermain yang lebih mendalam karena pemain memiliki kebebasan untuk menentukan arah cerita melalui berbagai pilihan yang tersedia selama permainan berlangsung (Marudin, A. J., Sa'ad, M. I., & Haristyan, I. (2024)).

Namun, sebagian besar *Game Visual Novel* maupun *RPG* yang tersedia masih cenderung menggunakan latar fantasi, sekolah, atau dunia fiksi umum sehingga kurang menghadirkan suasana yang dekat dengan kehidupan kampus di Indonesia. Selain itu, masih sedikit *Game* lokal yang mengangkat tema petualangan kampus dengan konsep eksplorasi lingkungan kampus virtual yang dikemas secara interaktif dan berbasis cerita (Lipaw, C. J., Sofian, T., & Rochadiani, T. H. (2023)). Kondisi tersebut menyebabkan kurangnya variasi *Game* lokal bertema kampus

yang mampu memberikan pengalaman bermain yang unik dan menarik bagi pemain (Wahid, A. A. R., & Haryono. (2024)).

Beberapa penelitian dan pengembangan *Game* sebelumnya telah memanfaatkan genre *Visual Novel* maupun *RPG* sebagai media interaktif (Marudin, A. J., Sa'ad, M. I., & Haristyan, I., 2024). *Game* yang dikembangkan umumnya berfokus pada penyampaian informasi, simulasi, maupun pembelajaran berbasis cerita interaktif (Lipaw, C. J., Sofian, T., & Rochadiani, T. H., 2023). Meskipun demikian, penelitian dan *Game* sebelumnya masih memiliki beberapa keterbatasan, seperti alur permainan yang kurang kompleks, interaksi pemain yang terbatas, serta minimnya unsur eksplorasi dan petualangan dalam lingkungan kampus virtual (Lipaw, C. J., Sofian, T., & Rochadiani, T. H., 2023). Selain itu, sebagian besar *Game* yang dikembangkan masih berorientasi pada media informasi atau edukasi sehingga unsur hiburan dan pengalaman bermain belum menjadi fokus utama (Marudin, A. J., Sa'ad, M. I., & Haristyan, I., 2024).

Demikian pula, penelitian dan permainan sebelumnya masih memiliki beberapa kekurangan, seperti alur permainan yang tidak terlalu rumit, interaksi antar pemain yang terbatas, serta kurangnya unsur eksplorasi dan petualangan dalam lingkungan kampus virtual (Lipaw, C. J., Sofian, T., & Rochadiani, T. H. (2023)). Selain itu, kebanyakan *Game* yang dibuat masih fokus pada informasi atau edukasi, sehingga unsur hiburan dan pengalaman bermain belum menjadi prioritas utama (Marudin, A. J., Sa'ad, M. I., & Haristyan, I. (2024)).

Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis mengembangkan *Game* interaktif berbasis *Visual Novel RPG 2D* berjudul “Si Penjelajah Kampus”. *Game* ini merupakan *Game* fiksi petualangan kampus berbasis *Android* yang dikembangkan menggunakan *Unity* dengan latar Politeknik Negeri Jember. Dalam *Game* ini, pemain dapat menjelajahi lingkungan kampus virtual, berinteraksi dengan karakter *non-player (NPC)*, menyelesaikan berbagai misi, serta mengikuti alur cerita yang mengandung unsur petualangan dan misteri. Untuk menciptakan alur cerita yang lebih dinamis dan interaktif, *Game* ini menerapkan metode *Decision Tree* sebagai mekanisme percabangan cerita, sehingga setiap pilihan yang diambil pemain akan memengaruhi perkembangan dialog, jalannya misi, serta

ending permainan. Penerapan metode tersebut diharapkan mampu memberikan pengalaman bermain yang lebih imersif dan meningkatkan variasi alur cerita yang dapat dinikmati oleh pemain.

Melalui pengembangan *Game* “Si Penjelajah Kampus”, diharapkan dapat dihasilkan sebuah *Game Visual Novel RPG 2D* yang mampu memberikan pengalaman bermain yang menarik, interaktif, dan imersif melalui perpaduan unsur cerita, eksplorasi, serta petualangan dalam lingkungan kampus virtual. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu bentuk pengembangan *Game* lokal bertema kampus yang mampu memberikan variasi baru dalam industri *Game* interaktif.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah yang didapat adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang dan membangun *Game Visual Novel 2D* berbasis *Android* “Si Penjelajah Kampus” menggunakan *Unity*?
2. Bagaimana menerapkan metode *Decision Tree* pada alur cerita *Game* “Si Penjelajah Kampus” agar permainan menjadi lebih interaktif?
3. Bagaimana menciptakan *Gameplay* berbasis eksplorasi, dialog, dan misi yang mampu menghadirkan suasana petualangan kampus di Politeknik Negeri Jember?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penulisan laporan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. *Game* yang dikembangkan merupakan *Game Visual Novel RPG 2D* berbasis *Android*.
2. *Game* dibuat menggunakan *Unity*.
3. Latar permainan berada di lingkungan virtual Politeknik Negeri Jember.
4. *Game* memiliki genre petualangan kampus dengan unsur cerita fiksi dan misteri.
5. Alur cerita menggunakan metode *Decision Tree* untuk menentukan percabangan cerita berdasarkan pilihan pemain.

6. Fitur *Game* meliputi eksplorasi area kampus, dialog karakter, dan penyelesaian misi.
7. Area yang ditampilkan dalam *Game* hanya mencakup beberapa lokasi yang ada di lingkungan Politeknik Negeri Jember.
8. *Game* ditujukan untuk masyarakat umum sebagai media hiburan interaktif.
9. Pengujian *Game* difokuskan pada fungsi fitur dan *Gameplay* yang telah dibuat.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Merancang dan membangun *Game Visual Novel 2D* berbasis *Android* “Si Penjelajah Kampus” menggunakan *Unity*.
2. Menerapkan metode *Decision Tree* pada alur cerita *Game* untuk menciptakan percabangan cerita yang interaktif.
3. Menghasilkan *Game* fiksi petualangan kampus yang mampu memberikan pengalaman bermain menarik dan imersif dengan latar Politeknik Negeri Jember.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Dapat menambah wawasan dan pengalaman penulis dalam pengembangan *Game Visual Novel 2D* berbasis *Android* menggunakan *Unity*.
2. Dapat memberikan hiburan interaktif melalui *Game* fiksi petualangan kampus dengan unsur eksplorasi, dialog, dan cerita misteri yang menarik.
3. Dapat menjadi salah satu bentuk pengembangan media digital kreatif yang mengangkat lingkungan Politeknik Negeri Jember sebagai latar permainan serta dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya dalam bidang pengembangan *Game Visual Novel 2D* berbasis *Android*