

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Mahasiswa adalah seseorang yang sedang dalam proses menimba ilmu ataupun belajar dan terdaftar sedang menjalani pendidikan pada salah satu bentuk perguruan tinggi yang terdiri dari akademik, politeknik, sekolah tinggi, institut dan universitas (Hartaji, 2012). Dapat didefinisikan, mahasiswa sebagai remaja yang berada dan belajar dalam lingkup kehidupan kampus. Kehidupan kampus sendiri adalah waktu dimana para remaja menempuh pendidikan perkuliahan, dimana masa ini rawan sekali terjadi tindakan-tindakan menyimpang yang diakibatkan oleh pergaulan negatif yang dilakukan mahasiswa.

Karena itu diperlukan sebuah media yang dapat digunakan sebagai sarana edukasi kehidupan kampus baik oleh mahasiswa maupun masyarakat pada umumnya. Sehingga dapat membantu mahasiswa memahami hal-hal apa saja yang dianggap baik maupun buruk menjadi seorang mahasiswa.

Dengan pesatnya perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi, tidak bisa dipungkiri akan imbasnya pada perkembangan teknologi *game*. Hal ini juga didorong oleh semakin meningkatnya performa komputer dan mobile dalam menggunakan *game* sebagai media hiburan dan pendidikan. Pesatnya perkembangan teknologi *game* juga dikarenakan semakin banyak orang yang memainkannya, dari *game* 2D atau 3D. Dalam dunia *game*, banyak bermunculan jenis-jenis *game* yang bertebaran diseluruh dunia. Termasuk *game* visual novel yang merupakan sejenis *game* cerita interaktif yang terdiri dari beberapa gambar-gambar grafik static.

Maka dibuatlah visual novel berbentuk sebuah *game* yang berisi cerita kehidupan kampus “Let’s be a SIP College Student” bersifat story-driven sehingga pemain dapat menentukan kemana arah cerita *game* tersebut sesuai dengan keputusan yang diambil pemain didalam *game* dan dilengkapi dengan *music background* atau BGM sesuai dengan latar cerita berlangsung yang dibuat menggunakan aplikasi *Audacity* serta Minigame Ping-pong yang dimaksudkan

untuk menambah nilai hiburan dan membuat pemain lebih menikmati permainan. Nantinya *game* visual novel ini akan dibuat dengan tool pengembang *game* gratis yang terkenal di kalangan para *game developer*, yaitu *Ren'py*, aplikasi pemrograman berbasis bahasa *python*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka didapat perumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana membuat *Mapping* dan *GUI* yang benar?
2. Bagaimana membuat *audio backsound* dan *Mini Game* yang menarik?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dari pembuatan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi yang dirancang dan ditujukan untuk pemain berkategori remaja.
2. *Platform* aplikasi yang digunakan adalah Android, PC dan Web.
3. Menggunakan bahasa pemrograman *python*.

1.4 Tujuan

Tujuan dari pembuatan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Merancang dan membuat *mapping* dan *GUI* yang benar.
2. Merancang dan membuat *audio backsound* dan *Mini Game* yang menarik.

1.5 Manfaat

1. Menghasilkan *game* dengan antar muka menarik untuk dimainkan.
2. Menghasilkan *game* dengan *backsound* dan *minigame* yang menarik dan seru.
3. Sebagai hiburan yang sekaligus menambah wawasan kehidupan kampus.