

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kehidupan kampus merupakan masa dimana mahasiswa menempuh masa perkuliahan dan bersosialisasi dengan lingkungan sekitar di perguruan tinggi. Perguruan tinggi merupakan jenjang tertinggi untuk menuntut ilmu dalam pendidikan di Indonesia. Di masa sekarang ini banyak para lulusan SMA/SMK yang memutuskan untuk melanjutkan studinya ke jenjang Perguruan Tinggi untuk menggapai masa depan yang diinginkan, sehingga banyak calon mahasiswa maupun mahasiswa yang rela jauh merantau untuk menuntut ilmu di perguruan tinggi yang diinginkan. Akan tetapi masih banyak mahasiswa merasa bahwa kehidupan kampus sulit dijalankan dan membosankan. Bahkan sering terjadi mahasiswa salah dalam memilih pergaulan dan merasa salah jurusan termasuk pada jurusan di bidang Teknologi Informasi yang terkenal sulit, sehingga membuat mahasiswa malas dan tidak bisa menjalankan perkuliahan dengan sepenuh hati.

Saat ini perkembangan teknologi sangat berkembang pesat, terdapat banyak teknologi baru, salah satunya yaitu *game*. Bermain *game* saat ini merupakan salah satu aktifitas rutin para remaja. Adanya *game* dapat digunakan sebagai sarana untuk mengedukasi mahasiswa maupun calon mahasiswa mengenai kehidupan kampus yang baik dan buruk. Terdapat berbagai cara pengaplikasian edukasi dalam *game*, salah satunya melalui permainan visual novel. Visual Novel merupakan *game* yang menonjolkan sisi grafis interaktif dan alur cerita yang kompleks dengan penyajian berupa cerita bergambar yang disertai dengan opsi pilihan tindakan untuk menentukan cerita kedepannya.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka akan dibuat suatu permainan visual novel “*Let’s Be A SIP College Student*” berbasis *multiplatform* yang dapat dimainkan melalui *android*, *desktop PC* maupun *web*. Permainan visual novel tersebut ditujukan untuk mahasiswa maupun calon mahasiswa agar teredukasi tentang bagaimana kehidupan mahasiswa di bidang teknologi informasi dan dapat

membantu untuk memahami hal-hal apa saja yang boleh maupun tidak boleh dilakukan seorang mahasiswa. Dengan begitu mahasiswa jadi bisa menjauhi kegiatan kegiatan negatif serta memanfaatkan waktu sebaik mungkin demi kebaikan dirinya

Dari pernyataan-pernyataan tersebut maka diperlukan *controller* yang baik untuk menunjang kebutuhan *game* visual novel tersebut agar visual novel yang dihasilkan berjalan baik, kompleks, dan menarik. Proses pembuatan *controller* visual novel “*Let’s Be A SIP College Student*” ini akan menggunakan metode pengembangan perangkat lunak *SCRUM* dan *Ren’Py Engine* yang ditambah dengan *Ren’Py Android Packaging Tool* agar kompatibel dengan perangkat *android*, serta menggunakan *text editor Editra* dan bahasa pemrograman *python* untuk penulisan *script controller* (parameter, menu, *game systems*, *test system*, interaksi *NPC*).

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang diuraikan diatas maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut:

- a. Bagaimana merancang *day system* (sistem waktu) untuk *game* visual novel edukasi “*Let’s Be A SIP College Student*”?
- b. Bagaimana merancang parameter dalam *game* visual novel edukasi “*Let’s Be A SIP College Student*”?
- c. Bagaimana merancang *game system* dan *test system* (sistem ujian) dalam *game* supaya menarik?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, adapun batasan masalah pada pembuatan *game* visual novel edukasi “*Let’s Be A SIP College Student*” (*Sub : Contoller*) antara lain:

- a. *Game* ini ditujukan untuk para mahasiswa maupun calon mahasiswa baru khususnya mahasiswa teknologi informasi
- b. Menggunakan bahasa pemrograman *python* dan *text editor editra* untuk penulisan kode

- c. *Game* dibangun dengan *Ren'Py Engine* dengan *Ren'Py Android Packaging Tool*
- d. Soal – soal pada *test system* merupakan soal bidang keahlian teknologi informasi

1.4 Tujuan

Tujuan yang diharapkan antara lain:

- a. Merancang *days system* untuk *game* visual novel edukasi “*Let's Be A SIP College Student*”.
- b. Merancang parameter status untuk *character* dalam *game* visual novel edukasi “*Let's Be A SIP College Student*”.
- c. Merancang *game system* dan *test system* (sistem ujian) agar *game* lebih menarik.

1.5 Manfaat

Melalui *game* edukasi visual novel “*Let's Be A SIP College Student*” berbasis *android* penulis berharap aplikasi ini dapat memberi manfaat sebagai berikut

- a. Mengedukasi pemain mengenai kehidupan mahasiswa keahlian teknologi informasi
- b. Media hiburan
- c. Menambah wawasan dan pengetahuan dalam pembangunan *game*