

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Goosebumps merupakan novel yang terkenal dan beredar diseluruh penjuru dunia,pada saat ini novel goosebumps hanya berbentuk buku dan tulisan yang menyulitkan para pembaca dalam memahami isi dari cerita dan kurang interaktif,diera teknologi yang sangat pesat dan mudah diakses khususnya teknologi *game* yang banyak berkembang saat ini,dengan memanfaatkan perkembangan teknologi *game* maka perlunya sebuah aplikasi *game* yang menarik dan interaktif yang nantinya mempermudah pembaca dalam memahami isi cerita *goosebumps*,aplikasi *game* akan dibuat semenarik mungkin dengan gambar,audio dan animasi 2D yang interaktif .

Cavallaro(2010) *Visual Novel* diartikulasikan dengan cara yang panjang bagian tekstual yang merekam percakapan atau monolog interior. Ini dilengkapi baik oleh bingkai dengan karakter sprite yang dimaksudkan untuk mendesain nate pembicara dan dengan memikat secara visual latar belakang alami dan arsitektur alasan, Pengaturan seperti itu secara khas memancarkan rasa pelukis yang unik kemewahan didukung oleh palet yang ceria dan lembut, serta perhatian yang telaten terhadap detail.

Serial novel *goosebumps* sangat banyak dan ada yang sudah diangkat ke dalam film layar lebar, akan tetapi belum ada yang dikembangkan menjadi *game* dengan animasi yang menarik dan interaktif sehingga membuat pembaca novel tersebut merasa bosan dan dirasa kurang menarik maka perlunya dibuat sebuah aplikasi *game* yang membantu para pembaca dalam menikmati cerita novel *goosebumps* dengan berbagai animasi 2D, audio dan transisi gambar yang

menarik.maka akan dibuat sebuah *game* yang berjudul *Game goosebumps* Buku Harian Yeti Gila menggunakan *Adobe Animate* berdasarkan cerita novel *Goosebumps* dan nantinya *game* ini akan diunggah di *playstore* untuk dapat dinikmati oleh seluruh kalangan.

B. PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan suatu masalah sebagai berikut:

1. Membuat *game* berbasis *android* berdasarkan novel *goosebumps*.
2. Membangun *game bergenre Visual Novel* berbasis *Android* menggunakan *adobe animate*.

C. BATASAN MASALAH

Batasan masalah dari penelitian ini adalah :

1. Pembuatan *game* ini hanya membahas satu cerita dari seri *goosebumps*.
2. *Game* yang dihasilkan berupa *game* yang dimainkan seorang pemain saja.
3. *Game* ini disajikan secara *offline* dan akan di unggah ke *playstore*.

D. TUJUAN

Tujuan dari penelitian ini:

1. Membuat *Visual Novel Game* berdasarkan novel terkenal.
2. Membuat *game* yang menarik dan mudah untuk digunakan.
3. Membantu pembaca novel *goosebumps* dengan media yang lebih interaktif.

E. MANFAAT PENELITIAN

Manfaat Penelitian ini adalah :

1. Memberikan hiburan kepada pengguna *game android*.
2. Memudahkan pembaca novel dalam membaca cerita *goosebumps*.
3. Mengangkat Novel menjadi sebuah *game android*.