

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Video game merupakan permainan digital yang mana sudah tidak asing di era game moderen sekarang sebagai penghiburan di zaman game moderen dimana video game memiliki pencapain tertentu agar bisa bermain secara menyenangkan dan maksimal dalam bermain. Semakin berkembanya era video game dan teknologi baru untuk bermain video game baru.

Video game yang dimana penulis akan rancangkan adalah Visual novel mungkin sebagian ada yang pernah dengar namun tidak setenar video game sekarang yang dimana pemain hanya click dan memilih pertanyaan yang disediakan dalam tersebut untuk menentukan suatu END sebuah game yang dimaikan.

Dalam perancangan tersebut penulis menggunakan software construck 3 yang berbasis code visual studios,drag and drop connection UI program . game yang berfokus kepada suatu pilihan seorang untuk melakukan pertualang di kota lama semarang memiliki pilihan beberapa pilihan untuk menentukan END GAME tersebut.

Game ini dibuat berfokus pada penggunaan diluar wilayah kota semarang agar memudahkan memperkenalkan kota lama semarang dan meningkatkan wisatawan luar bisa lebih mengenal tempat -tempat kota lama di semarang yang mungkin bisa dapat menjadi liburan bersama keluarga pada masa liburan Panjang dan dapat meningkatkan minat wisatawan luar agar dapat berkunjung ke kota lama semarang.

1.2 Rumusan Masalah

Video Game Wara wiri di Kota Lama Semarang Berbasis Visual Novel (Wawir Kolase VN) maka beberapa masalah yang akan dirumuskan adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana wisatawan yang dari luar kota semarang dapat meningkat ?
2. Bagaimana pengimplementasian Video Game Wara wiri di Kota Lama Semarang Berbasis Visual Novel (Wawir Kolase VN) ?
3. Bagaimana respon pengguna mengenai Video Game Wara wiri di Kota Lama Semarang Berbasis Visual Novel (Wawir Kolase VN) ?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui wisatawan yang diluar kota semarang dapat meningkat.
2. Mengetahui pengimplementasian Video Game Wara wiri di Kota Lama Semarang Berbasis Visual Novel (Wawir Kolase VN).
3. Mengetahui respon pengguna mengenai Video Game Wara wiri di Kota Lama Semarang Berbasis Visual Novel (Wawir Kolase VN).

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Penelitian dilakukan pada pengguna pernah mengunjungi kota lama semarang.

Usia yang akan di targetkan :

sekment usia pasar 5 – 18 tahun.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian Game technology Video Game Wara wiri di Kota Lama Semarang Berbasis Visual Novel (Wawir Kolase VN) ini adalah:

1. Untuk memperkenalkan wisata kota lama semarang.
2. Untuk mengetahui tanggapan wisatwan kota lama Semarang yang berbasis Game Visual Novel.