

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Cerita pewayangan umumnya saat ini telah diterapkan dalam berbagai media seperti sebuah pertunjukan, drama, acara televisi, dan lain-lain. Peminat dan penggemar dari cerita mitos ini pun sangatlah terbatas, terutama di kalangan anak-anak dan remaja usia 8 – 14 tahun. Salah satu hal yang dapat memancing dan meningkatkan minat anak terhadap cerita pewayangan adalah melalui media *game*. Menurut sebuah penelitian di Amerika yang diungkapkan dalam *Journal Pediatrics* tahun 2013 bahwa 2/3 dari total semua rumah tangga di dunia yang memiliki anak usia (6 – 18 tahun) mempunyai komputer dirumahnya dan 59% diantaranya memanfaatkan untuk bermain *game*.

Salah satu genre permainan yang memiliki banyak peminat dan cocok dengan cerita sejarah pewayangan adalah *game* dengan genre RPG (Role Playing Game). Genre ini memiliki ciri khas pada penekanan karakter dan dialog antar tokoh utama yang menjadi point penting untuk menonjolkan sebuah cerita melalui interaksi antar tokoh, seolah-olah orang yang memainkannya masuk ke dalam *game* dan berperan sebagai tokoh tersebut.

“Arjuna and The Pandavas Adventure” memiliki sequel cerita yang berfokus pada tokoh Arjuna ketika suatu konflik antar saudara, Pandawa dan

Korawa terjadi. Dengan hanya memainkan game ini, pemain ditargetkan untuk dapat mengetahui latar belakang sampai akhir konflik tersebut

1.2. Rumusan Masalah

Melihat latar belakang masalah tersebut dapat dirumuskan suatu permasalahan yaitu :

1. Bagaimana sebuah game dapat memancing minat anak untuk belajar tentang sejarah mitos pewayangan di Indonesia ?
2. Bagaimana game “Arjuna And The Pandavas Adventure” tersebut dibuat dan dirancang ?

1.3. Batasan Masalah

1. Sroyboard atau storyline dalam *game* berdasarkan sejarah pewayangan di Indonesia.
2. *Game* hanya dapat berjalan pada system operasi Windows.
3. *Game* dibuat dengan software RPG Maker VX Ace.

1.4. Manfaat Dan Tujuan Penelitian

Dalam penulisan Skripsi mengenai pembuatan dan analisis game menggunakan RPG Maker VX Ace ini mempunyai beberapa manfaat dan tujuan antara lain:

1. Sebagai sarana untuk menerapkan sebagian cerita sejarah pewayangan menurut pandangan masyarakat di Indonesia.
2. Memancing minat anak untuk belajar lebih luas sejarah mitos pewayangan sekaligus sebagai salah satu sarana hiburan.
3. Menambah pengalaman secara langsung melalui perancangan secara langsung, khususnya Game RPG.
4. Sebagai syarat kelulusan pendidikan Strata 1 (S1) pada STMIK "AMIKOM" YOGYAKARTA jurusan Sistem Informasi.

1.5. Metode Penelitian

Dalam perancangan game menggunakan RPG Maker VX Ace ini, metode yang akan digunakan meliputi :

1. Metode Pengumpulan Data

a. Observasi

Survey secara langsung dengan memainkan dan memahami beberapa karakteristik dan struktur game sejenis.

b. Literatur

Dalam pengumpulan data dan informasi tentang permasalahan yang dibahas, berdasarkan dokumen-dokumen serta sumber lainnya yang berkaitan dengan penelitian untuk dijadikan referensi.

2. Metode Pengembangan Game.

Metode pengembangan game yang digunakan dalam menyelesaikan Skripsi ini menggunakan model Rapid Application Development (RAD) menurut Aurora Gerber dalam bukunya yang berjudul "Implications of Rapid Development Methodologies (2007)", yang meliputi empat tahapan yaitu :

a. Tahapan perencanaan syarat-syarat

Pada tahapan ini pengguna memutuskan fungsi apa yang harus difiturkan oleh game menggunakan RPG Maker VX Ace tersebut.

b. Tahapan perancangan pengguna

Pada tahapan ini dilakukan perancangan proses dan perancangan antarmuka dari game menggunakan RPG Maker VX Ace.

c. Fase Konstruksi

Pada tahapan ini dilakukan pembuatan dan penyesuaian terhadap rancangan-rancangan yang telah didefinisikan.

d. Fase Pelaksanaan.

Pada tahapan ini dilakukan pengujian dan analisis pengujian terhadap game yang dibuat menggunakan RPG Maker VX Ace.

1.6. Sistematika Penulisan

Agar lebih mudah untuk dibaca dan dimengerti, maka penulis membuat sistematika penulisan. Adapun sistematika penulisan Skripsi adalah sebagai berikut:

- **BAB I : PENDAHULUAN** Pada bab ini penulis menguraikan mengenai latar belakang, Rumusan masalah, Batasan masalah, manfaat dan tujuan, metode penelitian, dan sistematika penulisan.
- **BAB II : LANDASAN TEORI** Pada bab ini penulis menjelaskan tentang perkembangan game, game berdasarkan jenis (genre), elemen-elemen game, elemen pokok game, elemen tambahan game, konsep pengembangan game, para pengembang game, tim utama pengembang game, tim pendukung pengembang game, keahlian-keahlian yang dibutuhkan, platform game, pengertian RPG, elemen khas RPG, kategori-kategori RPG, dan pengenalan RPG Maker VX Ace.
- **BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN** Dalam bab ini penulis menguraikan mengenai analisis, storyline, flowchart, perancangan desain interface beserta lampiran game design document.
- **BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN** Dalam bab ini penulis menguraikan mengenai definisi implementasi game, tujuan implementasi game, pengujian game, komponen utama implementasi game, dan pemeliharaan game.

- **BAB V : PENUTUP** Bab ini merupakan bab penutup yang menguraikan mengenai kesimpulan yang penulis ambil dari pembahasan pada bab-bab sebelumnya dan saran sebagai masukan terhadap permasalahan yang muncul yang diharapkan dapat bermamfaat bagi pemecahan masalah tersebut.

