

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era modern sekarang teknologi semakin hari berkembang semakin pesat, salah satunya adalah dunia *game*. Teknologi yang digunakan untuk membuat game di jaman sekarang semakin modern. Dalam dunia game sendiri terdapat berbagai genre dan salah satunya yaitu genre RPG. Game ber-genre RPG memiliki banyak tema yang dibuat untuk membuat ciri khas pada sebuah game RPG tersebut. Game RPG yang ramai diminati saat ini adalah tema edukasi / pendidikan karena di jaman sekarang siswa khususnya siswa SD cenderung bosan jika hanya diberi media cetak seperti buku, majalah, dll untuk bahan belajar mereka. Game yang bertemakan pendidikan bagi para pengembang game / developer game merupakan pasar yang menjanjikan. Dikarenakan sangat jarang sekali developer game membuat / mengembangkan game dengan tema yang unik dan berbeda dengan yang lain ini. Maka dari itu tidak heran jika sebagian besar masyarakat menyukai tema yang unik tersebut dibandingkan dengan tema – tema game yang sedang populer saat ini.

Game ber-genre RPG biasanya dimainkan menggunakan PC ataupun Laptop. Hal ini mempermudah user untuk memainkannya sekaligus membuat user merasa senang karena kualitas gambar yang besar dan memadai. Dalam pencarian game ini di app store yang tersedia, game RPG ini akan muncul di game yang bertemakan edukasi. Dikarenakan minimnya perkembangan game RPG dengan tema edukasi ini oleh developer – developer game saat ini. Maka

dari itu merupakan sebuah peluang yang besar dibuatnya game RPG bertemakan edukasi ini pada platform desktop.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana membangun sebuah game RPG dengan gameplay edukasi berbasis desktop ?

1.3 Batasan Masalah

Agar perancangan dan pembuatan game RPG bertema edukasi ini tidak terjadi penyimpangan, maka peneliti membuat beberapa pokok permasalahan antara lain :

1. Game ini ber-genre RPG
2. Game ini dimainkan melalui PC / Laptop
3. Game ini ditekankan pada cerita karakter utama
4. Game ini dimainkan oleh 1 orang pemain
5. Software untuk membuat game ini adalah RPG Maker MV
6. Grafik pada game ini adalah 2 dimensi

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian ini yaitu untuk membuat sebuah game ber-genre RPG berbasis Desktop yang bertemakan edukasi menggunakan software RPG Maker MV sebagai *RPG Editor Engine* dalam pembuatan sebuah game RPG.

Tujuan dibuat penelitian tentang game ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk menambah ilmu pengetahuan dan belajar hal baru tentang perancangan dan pembuatan game RPG ini.
2. Meningkatkan kreatifitas dan pengembangan game RPG dengan tema edukasi di Desktop / Laptop.
3. Menghasilkan game RPG berbasis Desktop bertemakan edukasi matematika.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memberikan berbagai manfaat sebagai berikut :

1. Memberikan pengetahuan terhadap pengembangan game edukasi matematika ini sendiri untuk anak – anak agar dapat belajar dengan ceria dan bergembira.
2. Dapat Mengetahui perubahan hasil belajar dari anak – anak yang awalnya belajar menggunakan media cetak / buku, dengan menggunakan game edukasi berhitung ini.

1.6 Metode Penelitian

Peneliti memberikan beberapa tahap pengumpulan data yang digunakan untuk kebutuhan penelitiannya dengan menggunakan beberapa metode antara lain :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1.6.1.1 Metode Observasi

Metode yang melalui tahap proses mencari data dari pengamatan penelitian dari beberapa karya game yang telah dibuat sebelumnya. Dengan

melakukan pengamatan, maka peneliti dapat mengambil beberapa sample dan melakukan proses membandingkan kekurangan dan kelebihan setiap game yang dibuat.

1.6.2 Metode Pengembangan

1.6.2.1 Analisis

Analisis pada game ini menggunakan analisis SWOT. Alasan menggunakan analisis jenis ini yaitu untuk mengetahui kekuatan, kelemahan, peluang dan ancaman pada game yang akan dibuat.

1.6.2.2 Metode Perancangan

Dalam proses pembuatan game harus disertai rancangan dasar seperti menentukan genre, tema game, alur cerita, dan juga beberapa asset yang dibutuhkan.

1.6.2.3 Metode Pengkodean

Logika diterapkan pada setiap event game agar sesuai dengan alur cerita yang telah disusun. Pengkodean yang dimaksud menggunakan plugin yang terdapat dalam platform game sendiri dan disesuaikan pada alur game.

1.6.2.4 Pengembangan Game

Dalam proses pengembangan game, peneliti menggunakan *Game Development Life Cycle* (GDLC) sebagai acuan untuk mengembangkan game tersebut.

1.6.2.5 Testing

Uji testing yang dilakukan pada game ini menggunakan uji *alpha* dan *beta testing*.

1.7 Sistematika Penulisan

Penelitian game ini terdiri dari 5 bab yang setiap bab memiliki pembahasan yang saling keterikatan antar satu sama lain. Bab – bab tersebut antara lain :

BAB I PENDAHULUAN

Membahas tentang Latar Belakang Masalah, Rumusan dan Batasan Masalah, Tujuan dan Manfaat Penelitian, Metodologi Penelitian dan Sistematika Penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Membahas tinjauan pustaka dan juga landasan teori yang dijadikan dasar teori untuk digunakan dalam proses analisis.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN GAME

Membahas proses analisis, perancangan game, storyboard, desain karakter dan asset, dan aturan game.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Berisi tentang penjelasan hasil *testing* game yang meliputi screenshot dan pembahasan setiap fungsi yang dibuat.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Merupakan bagian akhir dari proses penelitian yang berisi kesimpulan dan saran dari perancangan dan pembuatan *game*