

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan *game* mulai beranjak naik mengikuti tren yang ada. Mulai dari *game* untuk anak-anak sampai orang dewasa, juga *game* yang menitikberatkan pada kesenangan ketika bermain saja. Mulai dari *game* yang mengangkat konsep budaya lokal, cerita rakyat, bahkan mitologi setempat yang memiliki nilai-nilai pembelajaran tersendiri.

Bermain *game* merupakan salah satu sarana pembelajaran (Waston, 2012). Namun, seiring perkembangan zaman, *game* yang mengenalkan budaya lokal, cerita rakyat, dan mitologi mulai kurang diminati. Di sisi lain pengenalan ketiga konsep di atas sebagian besar diperkenalkan melalui media buku. Hal ini mengakibatkan pelestarian dianggap sebagai hal yang kuno dan membosankan. Peran teknologi disini penting guna media untuk mempertahankan budaya tradisional (Gangsar Parikesit, 2011).

Salah satu tokoh dalam cerita Ramayana yang populer yaitu Hanuman. Hanuman merupakan dewa berwujud kera yang terkenal karena keberanian, kekuatan, dan pelayanannya yang tanpa pamrih serta merupakan tokoh mitologi dari wiracita Ramayana yang mulai ditinggalkan karena kurang kekinian.

RPG (Role Playing Game) merupakan suatu *genre game* yang digemari berbagai kalangan dan jenis *game* yang memiliki elemen cerita didalamnya dengan mengambil sudut pandang melalui karakter utama guna menyelesaikan permainan.

Melalui karakter utama, pemain dibuat seolah-olah menjadi karakter yang dimainkan dalam *game*.

Berdasarkan masalah di atas, penulis menggunakan Construct 2 yang mana merupakan *game* editor berbasis *HTML5* dari pengembang Scirra Ltd. dimana dalam Construct 2 ini menitikberatkan pada pengembangan *game* yang mengoptimalkan fungsi *visual editor* dan *behavior based logic system*. Perancangan *game* "Han Sang Pelahap Matahari" ini diharapkan dapat menarik minat seluruh kalangan serta sebagai media pengenalan sosok Hanuman itu sendiri sekaligus hiburan bagi setiap orang yang memainkannya dari sudut pandang yang berbeda.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, dapat diambil suatu permasalahan yaitu "Bagaimana merancang *game* Han Sang Pelahap Matahari berbasis *desktop* menggunakan Construct 2?".

1.3 Batasan Masalah

Dalam hal analisa masalah dalam penelitian ini, maka perlu adanya batasan masalah agar persoalan yang akan dihadapi lebih terstruktur dan dapat dicari pemecahan masalah secara optimal. Adapun batasan masalahnya, antara lain:

- 1) *Game* ini merupakan *single player* yang artinya hanya dapat dimainkan satu pemain dan berbasis *desktop*.
- 2) *Game* ini ditujukan untuk seluruh kalangan.
- 3) Tampilan *game* yang dibuat merupakan tampilan 2 dimensi.
- 4) Tipe *game* ini adalah *Role Playing*.

- 5) Dalam *game* ini akan terdapat 4 *stage* di mana pada setiap *stage* akan terdapat tujuan yang harus dipenuhi terlebih dahulu untuk melanjutkan ke *stage* selanjutnya.
- 6) Perangkat yang digunakan dalam pembuatan *game* ini adalah Construct 2 sebagai *software game editor*, RPG Maker MV dan Adobe Illustrator CS6 sebagai pengolah gambar.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

- 1). Merancang dan menghasilkan *game* "Han Sang Pelahap Matahari" dengan konsep *RPG* berbasis desktop yang dapat menarik perhatian pemain dengan pembangunan *game* yang terinspirasi dari tokoh Hanuman.
- 2). Menghasilkan *game* dengan tampilan dua dimensi yang menarik.

1.5 Manfaat Penelitian

- 1) Bagi penulis
 - a. Memperkaya wawasan serta pengetahuan dalam perancangan dan pembuatan suatu *game* baik dari sisi *logic* serta algoritma menggunakan *software* Construct 2.
 - b. Sebagai wadah untuk menyalurkan ide dan hobi.
 - c. Sebagai tolak ukur perkembangan studi semasa menimba ilmu di Universitas Amikom Yogyakarta.
- 2) Bagi masyarakat umum
 - a. Sebagai sarana hiburan saat dimainkan.

- b. Sebagai sarana ajar dan referensi dalam pembuatan suatu *game* menggunakan Construct 2.
- 3) Bagi Universitas Amikom Yogyakarta.
 - a. Sebagai dokumentasi hasil penelitian mahasiswa.
 - b. Sebagai bahan penelitian lanjutan yang berkaitan dengan pembuatan *game* menggunakan Construct 2.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan dalam perancangan. Pembuatan *game* ini mengacu pada *Game Development Life Cycle*. Dalam sistem ini terdapat beberapa tahapan, yaitu:

- 1). Tahap Perencanaan

Dalam membangun suatu *game* diperlukan perencanaan yang matang dan tepat. Tahap perencanaan dapat dilakukan dengan metode pengumpulan data, sumber data, dan teknik pengumpulan data.

- 2). Tahap Perancangan

Dalam tahapan ini, penulis merancang dasar-dasar dalam pembuatan *game* Han Sang Pelahap Matahari. Dasar-dasar perancangan ini kemudian dirangkum dalam sebuah desain *game* yang disebut *game design document*.

- 3). Tahap Pembuatan dan Implementasi

Pada tahap ini penulis mendesain objek dan aset-aset yang dibutuhkan kemudian akan dikembangkan dan dibangun menjadi suatu sistem atau aplikasi. Setelah itu akan dilakukan pengujian dengan metode *alpha* dan *beta testing* terhadap program yang telah dibuat tersebut.

4). *Alpha Testing* dan *Beta Testing*

Pada tahap *Alpha testing* dilakukan untuk mengetahui kualitas perangkat lunak dari sisi ahli materi maupun media sedangkan *beta testing* dilakukan untuk mengetahui tingkat penerimaan dari pengguna atau pemain. Dua pengujian ini digunakan sebagai tolak ukur kelayakan suatu program untuk kemudian disebarluaskan.

1.7 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan laporan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1). BAB I PENDAHULUAN

Pada bab pendahuluan menjabarkan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

2). BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab landasan teori menguraikan tentang beberapa teori dasar yang memiliki keterkaitan dan mendukung dalam hal perancangan pembuatan *game* "Han Sang Pelahap Matahari". Landasan teori merupakan rangkuman dari hasil studi pustaka yang dilakukan oleh penulis.

3). BAB III GAMBARAN UMUM

Pada bab ini menguraikan tentang perancangan yang meliputi perancangan *interface*, serta penjelasan gambar dasar rancangan aplikasi yang akan dibangun berupa identifikasi kebutuhan dan gambar alur kerja aplikasi.

4). BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab implementasi dan pembahasan akan dijelaskan tentang implementasi dan pembahasan dari hasil analisis dan perancangan yang telah dibuat, meliputi pembuatan *game* dan uji coba.

5). BAB V PENUTUP

Pada bab penutup mengandung kesimpulan dari pembuatan *game* dan beberapa saran guna perbaikan *game* yang lebih baik sesuai perkembangan yang ada.

