

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Generasi muda sekarang umumnya belajar tentang sejarah Indonesia hanya dari buku pelajaran sekolah belaka, padahal media pembelajaran seperti buku pelajaran sudah tidak menarik lagi dikalangan pelajar sekarang. karena mereka cenderung malas untuk membaca.

Sebuah *game* cukup menarik dikalangan pelajar. Salah satu daya tarik *game* terdapat pada *genre* (gaya permainan) dan salah satu *genre* dalam sebuah *game* adalah *genre RPG (Role Playing Game)* merupakan salah satu jenis *game* yang sangat di minati oleh banyak pemain *game*. karena *game* ini sangat mudah dimengerti oleh gamer dari kalangan anak-anak hingga orang dewasa, dan *game* ini hanya berjalan dengan menggunakan satu karakter utama yang akan di jalankan gamer untuk menyelesaikan sebuah misi yang terdapat dalam permainan, dan mengakhiri permainan dengan cara menyelesaikan semua misi yang ada.

Perpaduan *game* dan pendidikan diharapkan mampu meningkatkan prestasi, minat, dan pembelajaran siswa maka skripsi ini mengambil judul Pembuatan Game “Tempo Doeloe” Menggunakan *Software Role Playing Game (RPG) Maker VX Ace*. Yang akan membuat para pemain dalam *game* ini belajar ketika dia memainkan permainan ini.

Tempo Doeloe berarti masa lalu atau masa dulu. Game Tempo Doeloe merupakan game RPG yang mengusung tema tentang sejarah Indonesia, sehingga pemain bisa bermain serta belajar sejarah Indonesia sekaligus.

B. Perumusan Masalah

1. Bagaimana caranya membuat dan merancang sebuah *game* yang menarik, inovatif dan bermanfaat bagi semua kalangan usia khususnya di bidang pendidikan sejarah ?
2. Bagaimana mengimplementasikan *game* di bidang pendidikan sejarah kedalam media komputer ?

C. Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah :

1. *Game* ini hanya dapat dimainkan satu orang saja.
2. *Game* ini hanya dapat menampilkan layar 640x400 *pixels*.
3. Dalam pembuatan jenis *game* RPG, tidak digunakan seluruh *tool* dalam RPG Maker VX Ace. Tetapi hanya dibuat sebuah *game* sederhana yang meliputi pembuatan cerita (*Storyline*), peta *game* (*Maps Game*), dan *Event*.

D. Tujuan Dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian
 - a. Merancang sebuah *game* yang menarik, inovatif dan bermanfaat bagi semua kalangan usia khususnya di bidang pendidikan.

- b. Mengimplementasikan *game* yang menarik, inovatif dan bermanfaat bagi semua kalangan usia khususnya di bidang pendidikan sejarah kedalam media komputer.

2. Manfaat Penelitian

- a. Mampu membantu meningkatkan proses belajar. Dan menjadikan wadah untuk meningkatkan rasa peduli anak terhadap pentingnya belajar sambil bermain.
- b. Menambah wawasan dalam pembuatan *game edukasi* dengan mengombinasikan jenis *game adventure* dan *game RPG* menjadi satu *game*.
- c. Skripsi ini dapat menambah koleksi jurnal ilmiah yang ada di perpustakaan Universitas Muhammadiyah Ponorogo. Dan dapat digunakan sebagai acuan bagi mahasiswa yang sedang melakukan penelitian dibidang *multimedia* khususnya dalam pembuatan *game*.