

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi sangat cepat sehingga menuntut kita untuk memperoleh kemudahan dalam melakukan suatu pekerjaan, seperti munculnya komputer di kehidupan yang dapat mempermudah manusia untuk menyelesaikan pengetikan, presentasi, juga memperlancar proses pembelajaran guru-guru di sekolah-sekolah yang sudah berbasis komputer dalam prakteknya. Salah satunya proses pembelajaran dengan menggunakan *game* sebagai pemandu dalam belajar, dikarenakan anak-anak sekarang lebih memilih bermain dari pada belajar. Maraknya *game-game* yang disajikan dengan banyak pilihan dan beragam membuat anak-anak tertarik untuk memainkannya.

Game dapat menjadi suatu proses “*fine tuning*” (atau penyamaan frekuensi) dari logika berpikir anak-anak kita dengan logika berpikir aplikasi komputer yang canggih tadi. Pada saat bersamaan, *game* juga secara nyata mempertajam daya analisis para penggunanya untuk mengolah informasi dan mengambil keputusan cepat yang jitu.

Role Playing Game atau yang biasa disingkat dengan (RPG) merupakan salah satu jenis *game* yang sangat di minati oleh banyak gamer, karena *game* ini sangat mudah dimengerti oleh gamer dari kalangan anak-anak juga 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.

RPG Maker XP merupakan salah satu *software* yang dapat digunakan dalam pembuatan *game* yang berjenis RPG. Karena *software* ini khusus diciptakan untuk mempermudah proses pembuatan *game*, di dalam *software* ini sudah dilengkapi latar sebagai lokasi atau peta *game* dan juga terdapat macam-macam karakter serta perlengkapan lainnya seperti *item*, *skill*, *audio effect*, dan juga *event*. Jadi *software* ini memungkinkan pembuat atau *design game* mendapat kemudahan dalam perancangan pembuatan *game Role Playing Game*.

Perpaduan *game* dan pendidikan diharapkan mampu meningkatkan prestasi, minat, dan pembelajaran siswa, maka skripsi ini mengambil judul Pembuatan *Game Role Playing Game* “Back To School” Menggunakan *Software* RPG Maker XP.

B. Perumusan Masalah

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

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. Pembuatan *game* ini menggunakan *software* RPG Maker XP.
4. Dalam pembuatan jenis *game* RPG, tidak digunakan seluruh *tool* dalam RPG Maker XP. 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. Mengimplemtasikan *game* yang menarik, inovatif dan bermanfaat bagi semua kalangan usia khususnya di bidang pendidikan kedalam media komputer dan *smartphone*.
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*.

E. Metode Pengumpulan Data Dan Penelitian

Metoda pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah :

1. *Observasi*

Pengumpulan data dengan melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian, dengan mencatat hal-hal penting yang berhubungan dengan judul Skripsi, sehingga diperoleh data yang lengkap dan akurat.

2. Studi Pustaka

Pengumpulan data dengan menggunakan atau mengumpulkan sumber-sumber tertulis, dengan cara membaca, mempelajari dan mencatat hal-hal penting yang berhubungan dengan masalah yang sedang dibahas guna memperoleh gambaran secara teoritis yang dapat menunjang pada penyusunan skripsi.

3. Perancangan Sebuah *Game*

Bagaimana cara merancang dan membuat *game* menurut prosedur yang baik dan benar sehingga dapat memudahkan dalam perancangan sebuah *game*.

4. Uji Coba Kelayakan *Game*

Menguji kelayakan sebuah *game* untuk diterima langsung di masyarakat sehingga dapat menjadi suatu acuan kedepan untuk kelangsungan *game* yang akan di buat.

5. Demo Kelayakan *Game*

Mendiskripsikan semua keunggulan dan poin-poin yang dapat menarik minat *gamer* untuk memainkan *game* tersebut.

F. Sistematika Penulisan

BAB I - PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang, perumusan masalah, tujuan, batasan masalah dan metodologi penelitian tugas akhir ini.

BAB II – KAJIAN PUSTAKA

Pada bab ini menjelaskan tentang teori-teori pemecahan masalah yang berhubungan dan digunakan untuk mendukung dalam pembuatan tugas akhir ini. Dan menjelaskan tentang pengertian *game*, sejarah *game*, dan RPG (*Role Playing Game*).

BAB III – PERANCANGAN SISTEM GAME

Bab ini menjelaskan mengenai perancangan dalam pembuatan *game* RPG “Back To School”.

BAB IV - PENGUJIAN DAN ANALISIS HASIL

Bab ini berisi pengujian dan analisis terhadap hasil dari *game* yang telah dibangun menggunakan *software* RPG Maker XP.

BAB V - PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran terhadap seluruh kegiatan tugas akhir yang telah dilakukan.