

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Seiring dengan berkembangnya teknologi komputer saat ini, khususnya dalam perkembangan di bidang multimedia yang terus berkembang. Pada dasarnya banyak fungsi dalam bidang multimedia yang dilibatkan untuk melakukan kegiatan yang dapat membuat orang puas menikmati hasil bidang multimedia. Salah satu perkembangan dalam bidang multimedia yaitu sebagai media pembelajaran secara visual.

Dalam tiga dekade terakhir *game* mengalami berbagai kemajuan, mulai dari segmentasi pasar yang semakin beragam serta dari aspek teknologi *game* itu sendiri. Sekarang fungsi *game* tidak hanya menjadi media hiburan bagi para pemainnya, melainkan juga sebagai media pembelajaran. Di Indonesia, industri *game* juga sedang mengalami perkembangan, hal tersebut ditandai dengan salah satunya sebuah award Internasional untuk sebuah *game* buatan Studio Toge sebagai *game* terbaik oleh ArmorGames, hingga diundangnya Indonesia dalam *Tokyo Game Show 2012*. Akan tetapi fungsi *game* sebagai media komunikasi belum bisa dimanfaatkan dengan baik, terutama untuk menyampaikan kehidupan sosial dan budaya yang terdapat di Indonesia, padahal di Indonesia punya banyak sekali budaya yang ada sehingga membutuhkan media untuk sarana menyampaikan budaya-budaya yang ada kepada generasi yang lebih muda. Merujuk pada pernyataan Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Indonesia, Ibu Mari Elka Pangestu bahwa *game* yang bisa memasyarakat di Indonesia harus dekat dengan sosial budaya Indonesia, di mana pengembang diharapkan mampu melakukan pendekatan dengan konten lokal. Pada zaman sekarang lebih banyak remaja/pemuda, yang merasa lebih familiar dengan cerita-cerita rakyat atau legenda dan sejarah-sejarah dari luar Negeri. Film seperti Disney's Hercules, Samurai Jack, Clash of the Titans, dan video game seperti God of War dan Age of Mythology memperkenalkan legenda, sejarah dan konten luar negeri menjadi sebuah konten global yang diminati oleh remaja (Sukarno dan Setiawan, 2014).

Visual novel termasuk salah satu jenis *Adventure Game* yang difokuskan di bagian penceritaan, biasanya menampilkan gambar statis beserta teks dan suara. Pemain diharuskan untuk memilih diantara pilihan-pilihan yang ada untuk melanjutkan ke jalan cerita selanjutnya, dan setiap pilihan yang diambil dapat mempengaruhi jalan cerita dari visual novel yang sedang dimainkan. Di dalam sebuah game visual novel, desain karakter dan pengembangannya menjadi salah satu variabel yang sangat penting. Karena melalui karakter-karakter tersebutlah cerita serta *gameplay* menjadi hidup karena *genre* pada *game* visual novel mengutamakan interaksi yang kuat antara player dengan karakter sehingga desain karakter diharapkan mampu memenuhi ekspektasi konsumen, bagaimana membuat sebuah karakter yang mampu menarik minat mereka.

Di Indonesia masih banyak yang belum mengetahui tentang Visual Novel atau juga bisa disebut dengan Novel Visual. Hal ini bisa terjadi dikarenakan pengemasan konten tersebut yang dianggap modern dan menarik dan sesuai dengan target umur. Sebelumnya Visual Novel hanya terkenal di kalangan pecinta budaya Jepang saja, mengingat *game* Visual Novel merupakan inovasi *game* yang dibuat di Jepang, namun ketika melihat trend budaya jepang di Indonesia yang pesat mengantarkan masyarakat Indonesia mengenal teknologi Visual Novel. Hal ini dibuktikan dengan adanya beberapa *game* bertemakan Visual Novel yang menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa pengantarnya, dan Visual Novel yang ada sekarang rata-rata bertemakan atau bernuansa romantis atau bisa di bilang bernuansa percintaan, seperti berusaha mendapatkan lawan jenis.

Berdasarkan permasalahan di atas, penulis berkeinginan untuk membuat sebuah *game* bertemakan Visual Novel dengan menggunakan salah satu cerita tentang kerajaan majapahit yaitu sepak terjangnya patih gajah mada, penulis ingin menggunakan cerita ini karena pada masanya patih Gajah mada merupakan patih yang sangat berpengaruh dalam memperluas daerah kerajaan majapahit. Serta penulis juga menyisipkan pesan-pesan edukasi di dalamnya sekaligus menjadikan pembelajaran yang edukatif serta menyenangkan terhadap pemain. Sehingga dengan demikian secara tidak langsung para pemain dapat mangaplikasikan nilai-nilai positif yang terdapat pada *game* di kehidupan

sehari-hari para pemain. Pembelajaran yang awalnya biasa-biasa saja bisa menjadi suatu pembelajaran yang menyenangkan dan tidak monoton dikarenakan terjadinya aktivitas belajar sambil bermain, sehingga para pemain tidak akan merasa jenuh dan tidak merasa kalau sebenarnya mereka sedang melakukan aktivitas belajar dikarenakan aktivitas belajar tersebut di dukung dengan adanya *game*.

1.2. Rumusan Masalah

Majapahit merupakan salah satu kerajaan terbesar yang ada di Indonesia. Sejarah kerajaan Majapahit sudah dipelajari sejak duduk dibangku SD namun kurangnya konten hiburan tentang sejarah kerajaan Majapahit membuat sejarah kerajaan ini kurang diminati. Oleh karena itu, diperlukan sebuah hiburan berupa video game sebagai salah satu pilihan pembelajaran tentang sejarah kerajaan Majapahit.

1.3. Batasan Masalah

Permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini memiliki beberapa batasan, di antaranya sebagai berikut:

1. *Game* yang dibangun bersifat 2 dimensi dan *single player*
2. *Game* dibangun menggunakan *engine* Unity
3. Pembuatan *character* dan *background* menggunakan aplikasi Adobe Illustrator dan Adobe Photoshop

1.4. Tujuan Penelitian

Pembuatan perainan ini bertujuan untuk membantu para pemain agar bisa mengetahui fakta tentang sejarah pada masa lampau yakni pada masa kerajaan majapahit, serta perjalanan dari perjuangan Gajahmada dari mulai berpangkat bekel. Serta dapat pemain mengaplikasikan nilai-nilai positif yang terdapat didalamnya.

1.5. Manfaat Penelitian

Dengan menggunakan *game* Visual Novel diharapkan *player* atau pemain *game* bisa mempraktekkan unsur-unsur edukasi yang terdapat di dalam *game* ke dalam kesehariannya, serta dapat mengetahui sejarah peradaban dari salah satu kerajaan masa lampau yang terdapat di nusantara.

2. *Development*

Pada tahap ini perumusan lebih tertuju pada penetapan jadwal pengembangan *game* serta tenggat waktu yang digunakan dalam fase pembangunan yang sudah memasukkan unsur pengujian dan penetapan uji beta.

3. *Deployment*

Pada tahap ini lebih di arahkan pada teknis publikasi *game* pada platform yang dituju.

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika Penulisan berisi gambaran singkat tentang lingkup isi dari setiap bab yang ada dalam Tugas Akhir (TA). Sistematika penulisan pada TA ini terdiri atas:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini penulis menguraikan mengenai latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, Maksud dan tujuan, metodologi perancangan, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini penulis menjelaskan tentang penelitian-penelitian yang telah ada sebelumnya, dan membandingkan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang penulis kerjakan, serta teori-teori dari yang penulis pakai untuk menjadi dasar-dasar dari *game* yang akan penulis buat, mulai dari penjelasan tentang multimedia pembelajaran dan game edukasi. Penulis juga menjelaskan tentang *genre* (tema) dari *game* yang akan penulis buat, serta beberapa *software* yang akan penulis gunakan sebagai penunjang untuk pembuatan *game*, dan juga satu *software* yang akan penulis gunakan sebagai *engine* untuk membuat *game* Gajahmada.

BAB III ANALISIS SISTEM

Pada bab ini penulis menguraikan mengenai perancangan system dalam pembuatan game, perancangan ini meliputi *behaviour (UseCase)* desain antar muka, dst.

BAB IV PEMBAHASAN DAN IMPLEMENTASI

Dalam bab ini berisii tentang implementasi pembuatan *game* yang di buat nerdasarkan analisis *system*, bab ini juga menyertakan dokumen proses pembuatan *game* dan uji coba *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 bermanfaat badi pemecahan masalah tersebut.