

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Game adalah sebuah permainan yang menggunakan multimedia elektronik, dibuat semenarik mungkin dan dapat menghibur para pemainnya. Banyak cara atau media untuk dapat menikmati *game* sekarang ini, mulai dari *console game* yang berbagai macam jenis dan bentuk seperti *Playstation*, *Xbox* dan lain-lain serta *game mobile* yang sudah bisa dinikmati oleh para pengguna *smartphone*. *Game mobile* saat ini sudah merambah keberbagai segmen, mulai dari *game* edukasi seperti *game* MarBel (Mari Belajar), *game* teka-teki seperti *game* Duel Otak, *game* petualangan seperti *Zenonia* dan lain-lain.

Aplikasi atau *software* pembuat *game mobile* pun sudah terbilang banyak saat ini, salah satu *software* pembuat *game* yang cukup terkenal adalah RPG Maker. RPG Maker merupakan hasil karya dari sebuah perusahaan yang bernama Enterbrain, yang memiliki beberapa versi seperti RPG Maker MV, RPG Maker Vx dan Vx Ace. RPG Maker merupakan aplikasi pembuat *game* khususnya *game* petualangan, dimana RPG Maker menyediakan beberapa fitur yang sangat memudahkan penggunanya dalam membuat *game* petualangan seperti *assets music*, *tileset* dan gambar pendukung lainnya secara gratis.

Perkembangan *game* petualangan sekarang ini mulai merambah dengan mengangkat cerita dari sejarah-sejarah yang terjadi di masyarakat sekitar, dengan maksud mengenalkan sejarah dengan sebuah permainan petualangan kepada para pengguna atau pemain *game*. Sejarah merupakan sebuah informasi kejadian atau peristiwa di masa lampau yang disusun dari sumber-sumber otentik atas hasil pencarian atau kajian beberapa peneliti dan dapat dibuktikan. Suatu tempat, bangunan, benda, atau hal lainnya pasti memiliki sebuah sejarah, begitu juga dengan beberapa kota-kota yang ada di Indonesia yang memiliki sejarah dalam masa pemunculan kota-kota tersebut. Salah satunya adalah

Kota Pontianak, sebagai Ibu Kota dari daerah Kalimantan Barat.

Kota Pontianak didirikan pada tahun 1771 oleh Pangeran Abdurrahman Nuralam Karar atau biasa dikenal dengan nama Sultan Syarif Abdurrahman Al-Qadrie. Pangeran Abdurrahman Nuralam Karar adalah putra dari Al Habib Husein. Napak tilas merupakan sebuah cerita sejarah ketika perjalanan Pangeran Abdurrahman beserta rombongannya menuju Muara Kapuas dengan maksud untuk mencari tempat yang tepat dimana nantinya akan dibangun sebuah masjid sebagai tempat dakwah dan sebuah istana sebagai pusat pemerintahan. Masjid yang dijadikan sebagai tempat dakwah Pangeran Abdurrahman saat itu bernama Masjid Jami', sedangkan Istana yang dibangun oleh Pangeran Abdurrahman dan dijadikan sebagai pusat pemerintahan saat itu bernama Istana Qadriah.

Game petualangan yang mengangkat cerita sejarah berdirinya Kota Pontianak, dapat memberikan sebuah pembelajaran dan pengetahuan kepada para pemain serta menjadi cara baru dalam memberikan edukasi tentang sejarah berupa *game* petualangan berbasis mobile dan *smartphone* sebagai medianya. Oleh karena itu, penulis bermaksud membuat *game* petualangan yang dapat dijadikan sebagai sarana pembelajaran sejarah. Dalam hal ini, penulis membuat *game* petualangan yang berkaitan dengan sejarah Napak Tilas Pangeran Abdurrahman Nuralam Karar dengan judul:

“PEMBUATAN GAME PETUALANGAN NAPAK TILAS PANGERAN ABDURRAHMAN NURALAM KARAR BERBASIS APLIKASI MOBILE MENGGUNAKAN RPG MAKER MV”.

1.2. Maksud dan Tujuan

Maksud dari penulisan tugas akhir tentang pengenalan klasifikasi jangkauan dan topologi jaringan komputer ini adalah:

1. Membuat *game* petualangan sebagai media pembelajaran dalam mengetahui

sejarah berdirinya Kota Pontianak.

2. Memanfaatkan teknologi *software* RPG Maker MV, dengan harapan pengguna dapat bermain sambil belajar tentang sebuah sejarah, khususnya sejarah tentang berdirinya Kota Pontianak.
4. Membantu pengguna memahami dan mengetahui sejarah berdirinya Kota Pontianak.
5. Menambah wawasan penulis dalam membuat *game* petualangan dengan menggunakan aplikasi RPG Maker MV.

Sedangkan tujuan dalam penulisan tugas akhir ini adalah sebagai syarat kelulusan Program Diploma III program studi Manajemen Informatika di AMIK BSI Pontianak.

1.3. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam pengembangan media animasi interaktif ini adalah Metode Pengembangan Multimedia atau *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Metode ini terbagi menjadi 6 tahapan (Sugiyanto, 2011), yaitu:

1. Konsep

Pada tahap ini penulis menentukan tujuan pembuatan game petualangan, analisis pengguna, serta target pengguna. Analisis dilakukan dengan teknik pengumpulan data seperti wawancara kepada Bapak Doni Iswara selaku Sekertaris Sultan Machmud Melvin Al-Qadrie dan studi pustaka yang penulis lakukan di Perpustakaan Kota Pontianak.

2. Desain

Pada tahap desain penulis akan mendesain *storyboard* berdasarkan alur cerita, mendesain antarmuka, serta mendesain material-material yang dibutuhkan

dalam pengembangan berdasarkan hasil analisa pengguna yang telah dilakukan pada tahap konsep.

3. Pengumpulan Material

Pada tahap ini akan dikumpulkan material-material lain untuk keperluan pengembangan, seperti gambar berupa *file* .png dan .jpg, *audio* berupa *file* .ogg, dan lain-lain.

4. Pemasangan/Pembuatan

Pada tahap ini pembuatan akan dilakukan sesuai dengan hasil analisa yang dilakukan pada tahap konsep dan hasil dari tahap mendesain *storyboard*.

5. Pengujian

Pada tahap ini *game* petualangan yang telah dibuat akan diuji untuk mengetahui masih terdapat kesalahan atau *error* yang terjadi atau tidak, pengujian dilakukan dengan menggunakan metode pengujian *blackbox*.

6. Distribusi

Pada tahap ini *game* petualangan yang telah sepenuhnya selesai dan di *compile* dengan menggunakan aplikasi pendukung, kemudian akan dipresentasikan kepada masyarakat umum kemudian dievaluasi dalam bentuk kuisioner.

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh penulis dalam pembuatan tugas akhir ini adalah :

1. Wawancara

wawancara yaitu teknik pengumpulan data dengan melakukan tanya jawab pada seorang narasumber yang paham akan ceirta Napak Tilas Pangeran Abdurrahman Nuralam Karar atau Sulta Syarif Abdurrahman Al-Qadrie, yaitu Bapak Doni Iswara selaku sekertaris Sultan Machmud Melvin Al-Qadrie.

2. Studi Pustaka

Studi pustaka adalah sebuah teknik pengumpulan data dengan metode mencari dan membaca buku, jurnal dan literatur lain yang bersangkutan guna menunjang proses pembuatan serta penulisan dan pengembangan Tugas Akhir ini.

1.4. Ruang Lingkup

Mengetahui luasnya pembahasan yang ada tentang sejarah berdirinya Kota Pontianak, penulis membatasi pembahasan pada pembuatan *game* petualangan RPG untuk mengenalkan sejarah Napak Tilas Pangeran Abdurrahman Nuralam Karar hingga berdirinya Istana Qadariah berupa *game mobile* berplatform *android* menggunakan RPG Maker MV.

Guna memperjelas ruang lingkup dalam pembuatan tugas akhir ini, maka batasan rinci dalam tugas akhir ini, antara lain:

1. Aplikasi yang digunakan untuk merancang *game* petualangan ini adalah RPG Maker MV dengan bantuan beberapa aplikasi lainnya seperti *Adobe Photoshop*, *Audacity* dan lain-lain.
2. Materi atau dasar cerita dari *game* petualangan ini adalah cerita Napak Tilas Pangeran Abdurrahman Nuralam Karar yang berumber dari Bapak Doni Iswara selaku Sekertaris Sultan Machmud Melvin Al-Qadrie.
3. *Game* petualangan ini ditujukan untuk masyarakat umum.
4. Penulis sedikit melakukan improvisasi dalam jalan cerita *game* ini, guna meningkatkan nilai ketertarikan cerita permainan tanpa mengurangi makna cerita asli
5. *Game* petualangan ini merupakan jenis *game single player* dan tidak bisa

dimainkan secara *online*.

1.5. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada tugas akhir ini terdiri dari 4 bab, dengan setiap bab yang satu dengan yang lainnya berhubungan, sistematika penulisan tugas akhir ini, adalah:

Bab I PENDAHULUAN

Penulis memaparkan mengenai latar belakang pemilihan judul, maksud dan tujuan dari penulisan tugas akhir ini, metode pengumpulan yang dipergunakan untuk memperoleh data-data yang dibutuhkan terkait pembuatan tugas akhir, serta ruang lingkup penelitian dan sistematika penulisan tiap bab.

Bab II LANDASAN TEORI

Pada bab ini penulis menjelaskan tentang konsep dasar dari animasi dan teori pendukung.

Bab III PEMBAHASAN

Bab ini berisikan analisis kebutuhan, perancangan perangkat lunak, implementasi serta pengujian media pembelajaran yang telah dibuat.

Bab IV PENUTUP

Pada bab ini penulis menjelaskan tentang kesimpulan akhir yang dapat diambil dari isi serta saran, daftar pustaka, dan daftar riwayat hidup penulis.