

PROPOSAL TUGAS AKHIR

PEMBUATAN GAME MOBILE KERATON KARTASURA



Diajukan sebagai salah satu syarat Untuk menyelesaikan Program Sarjana
(S1) Pada Program Studi Informatika Fakultas Sains dan Teknologi
Universitas Sahid Surakarta

Disusun Oleh :

Nama : Khomsanov Muhammad Maghribi

Nim : 2016061016

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS SAHID SURAKARTA
2022**

I. Latar Belakang Masalah

Game saat ini sudah menjadi alternatif hiburan untuk berbagai kalangan. Role Playing Game (RPG) adalah game yang memiliki unsur cerita yang kompleks dan seni peran yang membuat seseorang merasa seperti menjadi seorang tokoh pada game tersebut. Riset ini bertujuan untuk membuat sebuah software game dalam bentuk game RPG menggunakan perangkat lunak RPG Maker MV. Game yang ditampilkan dalam tugas akhir ini berdasar dari cerita sejarah rakyat Jawa Tengah berjudul Keraton Kartasura. Diharapkan dengan game ini, cerita sejarah rakyat Keraton Kartasura dapat dikenal oleh generasi muda dan terlestarikan. Metode penelitian yang digunakan dalam pembuatan game RPG ini adalah Rapid Application Development (RAD) dimana tahapan penelitiannya berupa Rencana Kebutuhan, Proses Desain, dan Implementasi. Tahap rencana kebutuhan mencakup identifikasi tujuan dari aplikasi atau sistem dan melakukan identifikasi kebutuhan informasi untuk mencapai tujuan. Tahap proses desain mencakup proses desain dan melakukan perbaikan-perbaikan apabila masih terdapat tidak sesuaian desain antara user dan analyst. Tahap implementasi, pada tahap ini programmer mengembangkan desain menjadi suatu program yang dapat di uji. Dari hasil penelitian ini berhasil menciptakan sebuah game RPG berjudul “Keraton Kartasura”. Dengan game RPG “Keraton Kartasura” pemain dapat mengenal salah satu cerita sejarah rakyat yang berjudul “Keraton Kartasura”.

Di Indonesia untuk jumlah konsumsi *game*, masih terhitung tinggi, terutama *game console*. Banyak sekali perusahaan-perusahaan *game* luar yang menjual gamenya untuk dimainkan di Indonesia. Salah satu jenis *game* yang beredar dipasaran adalah jenis RPG (*Role Playing Game*). *Role Playing Game* (RPG) adalah *game* yang memiliki unsur cerita yang kompleks dan seni peran yang membuat seseorang merasa seperti menjadi seorang tokoh pada *game* tersebut. *Game* berdasarkan *genre* RPG berlangsung dalam satu set dunia realistis dalam waktu tertentu (misalnya, di abad pertengahan, pada saat ini atau di masa depan) atau dalam dunia imajiner yang tidak dekat dengan kenyataan.

Pemain memainkan karakter yang diwakili oleh *avatar* (paling sering dibentuk manusia) dan memecahkan berbagai *quest* sepanjang pertandingan. Sehingga perlu adanya *game* RPG yang sesuai dengan etika dan budaya bangsa, sekaligus lebih mendidik dan lebih

memperkenalkan karakter kebudayaan bangsa.

Hal tersebut membutuhkan pemain untuk menemukan benda tertentu dan digunakan dengan benar atau menggabungkannya untuk memecahkan masalah tertentu, dan/atau mengharuskan pemain untuk memilih jawaban yang benar dari sejumlah pertanyaan tertentu untuk jawaban. *Quests* ditugaskan untuk pemain dengan karakter non-pemain (*NPC*) yang tidak dapat dikontrol oleh pemain dan berinteraksi dengan mereka melalui dialog. Dalam model permainan setiap pemain dapat mengumpulkan hal-hal menjadi persediaan yang berisi hal-hal yang diperlukan untuk memecahkan tugas-tugas tertentu selama bermain game. Selain itu, objek permainan yang mewakili objek belajar telah ditetapkan lokasi yang dapat berupa *NPC* atau objek lain.

Role Playing Game (RPG) adalah game yang memiliki unsur cerita yang kompleks dan seni peran yang membuat seseorang merasa seperti menjadi seorang tokoh pada *game* tersebut. Salah satu mesin pengedit RPG adalah *SRPG Studio*, dimana RPG 2D dapat menjadi program mandiri yang dapat dimainkan langsung tanpa bantuan *program* ini maupun *program* lain.

II. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut maka perumusan masalah yang dapat diambil dalam penelitian ini adalah bagaimana merancang game mobile keraton kartasura agar dikenal sejarahnya di kalangan masyarakat.

III. Batasan Masalah

Tools dalam pembuatan *game* jenis RPG ini tidak seluruhnya menggunakan *RPG MAKER MV* Berdasarkan pertimbangan waktu maka, hanya dibuat sebuah game yang meliputi:

1. Pembuatan cerita (Storyline),
2. Event Handler,
3. Peta game (Maps Game),
4. Musik dan efek suara.

IV. Tujuan Dan Manfaat Penelitian

A. Tujuan

Tujuan Tugas Akhir ini adalah Membuat Game Mobile Keraton Kartasura

B. Manfaat Penelitian

Manfaat-manfaat yang dapat diharapkan dari penyusunan proposal ini adalah

1. Bagi Penulis

- a. Menerapkan ilmu yang diperoleh penulis selama mengikuti masa perkuliahan.
- b. Menambah wawasan dan pengetahuan penulis

2. Bagi Masyarakat Umum

- a. Untuk hiburan masyarakat dan memberikan pengalaman baru.
- b. Untuk membantu masyarakat mengenal sejarah keraton kartasura lebih mendalam.

3. Bagi Universitas Sahid Surakarta

Universitas dapat mengetahui kemampuan Mahasiswa dalam menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama kuliah sebagai bahan pertimbangan evaluasi.

V. Tinjauan Pustaka

Kata *game* berasal dari bahasa Inggris yang berarti permainan. Permainan adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain yang dimainkan dengan aturan-aturan tertentu. Permainan online dalam kamus besar bahasa Indonesia adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain; barang atau sesuatu yang dipermainkan (Wulandari,2011).

Pengertian *game* menurut (Yudhanto, 2010) adalah permainan yang menggunakan media elektronik dimana media elektronik tersebut merupakan hiburan berbentuk multimedia agar pemain bisa mendapatkan sesuatu sehingga adanya kepuasan batin.

Dapat disimpulkan bahwa *game* merupakan sesuatu yang dibuat dengan teknik dan

metode tertentu yang dapat memberi kesenangan atau kepuasan batin. Berdasarkan jenis *game* atau yang biasa disebut *genre game* terbagi menjadi beberapa golongan. *Genre game* adalah format atau gaya permainan *game* yang menentukan bagaimana cara suatu *game* dimainkan. Menurut (Wicaksono, 2013) berikut ini adalah *genre* atau jenis *game* yang bisa dimainkan *Action Game, Adventure Game, Role Playing Game, Simulation Game, Strategy Game.*