

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Kemajuan teknologi telah memberikan dampak signifikan di berbagai bidang, termasuk industri *game*. Saat ini, *game* telah menjadi salah satu bentuk hiburan yang sangat diminati oleh berbagai kelompok usia, dari anak-anak hingga orang dewasa. Di Indonesia sendiri, minat terhadap *game* sangat tinggi, khususnya untuk *game console*. Fenomena ini juga ditandai dengan banyaknya perusahaan *game* luar negeri yang menjual produknya di Indonesia. Salah satu genre *game* yang diminati adalah *Role Playing Game (RPG)*.

*RPG Maker MV* adalah sebuah perangkat lunak pengembangan *game* yang memungkinkan pengguna untuk membuat permainan berjenis *Role-Playing Game (RPG)* secara mudah dan *intuitif*. Dengan alat ini, pengembang *game* dapat merancang dan mengatur berbagai elemen permainan seperti cerita, karakter, peta, musik, dan tata letak tanpa harus memiliki pengetahuan mendalam tentang pemrograman. *RPG Maker MV* menyediakan beragam fitur dan sumber daya yang dapat digunakan, termasuk grafis, suara, dan skrip yang dapat disesuaikan sesuai dengan kebutuhan pengembangan *game*. Dengan antarmuka yang ramah pengguna dan kemampuan ekspor ke berbagai *platform*, *RPG Maker MV* menjadi pilihan yang populer bagi para pengembang yang ingin menciptakan pengalaman *RPG* yang unik dan menarik.

Menurut Sulistio (2022:151) Penggunaan *RPG Maker MV* telah membantu pengembang dalam menciptakan *game* yang beragam dan menarik bagi pemain.

Contohnya, pengembangan *game* "Pecahan" sebagai media pembelajaran matematika telah terbukti memberikan dampak yang positif, dengan diakui sebagai alat yang sangat valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran siswa. Sedangkan Sujaya dkk, (2022:84) telah *menciptakan Game RPG* yang dikenal sebagai Legenda Desa menggunakan *RPG Maker MV*, dengan maksud memperkenalkan kisah legendaris masyarakat Desa Trunyan kepada khalayak umum.. Penelitian ini menyoroti pentingnya pengembangan *game* yang berbasis cerita lokal, seperti *game RPG* yang mengadaptasi cerita rakyat Indonesia, untuk meningkatkan kesadaran dan minat masyarakat terhadap budaya dan sejarah Indonesia.

Penggunaan *RPG Maker MV* telah membawa dampak positif dalam pengembangan *game*, baik dari segi kualitas maupun efektivitas sebagai media pembelajaran. Penelitian menunjukkan bahwa *game* yang dikembangkan menggunakan *RPG Maker MV* telah terbukti sangat *valid*, praktis, dan efektif. Selain itu, penelitian juga menyoroti pentingnya pengembangan *game* berbasis cerita lokal untuk memperkenalkan dan mempromosikan cerita rakyat Indonesia kepada masyarakat luas.

Dalam konteks ini, cerita legenda tentang petualangan Joko Seger di Gunung Bromo menarik perhatian. Joko Seger dikenal sebagai seorang pendaki yang pemberani, dalam melakukan petualangannya di gunung tersebut. Kisah petualangannya telah menjadi bagian dari warisan budaya lokal yang kaya akan petualangan dan keberanian.

Untuk membawa cerita Joko Seger ke dalam dunia *game*, pendekatan yang tepat adalah dengan membuat *game RPG*. Dengan menggunakan *RPG Maker MV*, pengembang *game* dapat dengan mudah menciptakan permainan *RPG* yang memungkinkan pemain untuk merasakan pengalaman menjadi Joko Seger, menjelajahi Gunung Bromo, dan mengatasi berbagai rintangan yang ada.

Harapannya, rancangan *game RPG* Petualangan Joko Seger tidak hanya memberikan kesenangan belaka, tetapi juga berfungsi sebagai media untuk memperkenalkan serta mempromosikan kekayaan budaya Indonesia kepada seluruh masyarakat. Melalui penggabungan teknologi permainan modern dengan cerita legenda lokal, *game* ini diharapkan dapat menjadi instrumen yang efektif dalam mendidik dan menginspirasi pemain tentang keberanian, petualangan, dan kekayaan budaya Indonesia.

## **B. Pembatasan Masalah**

Dalam proses pembuatan *game RPG* tersebut, terdapat beberapa batasan yang harus diperhatikan, antara lain:

1. Pengembangan cerita hanya menggunakan *RPG Maker MV*.
2. *Game* petualangan Joko Seger hanya dapat dijalankan di *platform* PC.
3. *Game* ini hanya akan menceritakan legenda Joko Seger dan Roro Anteng, tanpa memasukkan cerita lain..

### **C. Perumusan Masalah**

Berikut perumusan masalah yang akan dihadapi dalam melakukan penelitian ini:

1. Bagaimana cara merancang dan membangun *Game RPG* Petualangan Joko Seger menggunakan *RPG Maker MV*?
2. Bagaimana menguji *game RPG* Petualangan Joko Seger sebagai sarana memperkenalkan dan mempromosikan kekayaan budaya Indonesia kepada masyarakat luas?

### **D. Tujuan Penelitian**

Berikut adalah tujuan penelitian yang dapat disimpulkan dari perumusan masalah di atas:

1. Untuk merancang dan membangun *Game RPG* Petualangan Joko Seger menggunakan *RPG Maker MV*.
2. Untuk menguji *game RPG* Petualangan Joko Seger sebagai sarana yang efektif untuk memperkenalkan dan mempromosikan kekayaan budaya Indonesia kepada masyarakat luas.

### **E. Kegunaan Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian yang ingin dicapai, diharapkan bahwa penelitian ini akan memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Kegunaan yang diharapkan antara lain sebagai berikut:

## 1. Kegunaan Teoritis

### a. Bagi Peneliti:

Penelitian ini akan membantu para peneliti memahami bagaimana cara membuat *game RPG* yang dapat dimainkan di *platform PC*. Dengan ini, kita bisa tahu lebih banyak tentang bagaimana *game* dibuat dan bagaimana kita bisa membuatnya.

### b. Bagi Pemain:

*Game* yang akan dibuat dari penelitian ini akan memberikan kita, para pemain, pengalaman bermain yang seru dan menarik. Khususnya bagi kita yang suka dengan budaya Indonesia, *game* ini akan memberikan pengalaman yang menarik tentang petualangan di Gunung Bromo. Sambil belajar lebih banyak tentang sejarah dan budaya Indonesia.

## 2. Kegunaan Praktis

### a. Bagi Pemain

Pemain akan mendapatkan manfaat dari penelitian ini dengan mendapatkan akses ke *game RPG* yang menarik untuk dimainkan di *platform PC* mereka, serta dapat menikmati pengalaman bermain yang mendalam dan menghibur.

