

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manusia menggunakan teknologi karena memiliki akal dan pikiran. Dengan akal dan pikiran, manusia ingin cepat keluar dari masalahnya dan ingin hidup lebih baik. Perkembangan teknologi terjadi karena seseorang menggunakan akal dan pikirannya untuk menyelesaikan setiap masalah yang dihadapinya. Kemajuan teknologi tidak dapat dihindari di dunia ini karena kemajuan teknologi selaras dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Semua inovasi diciptakan untuk membawa manfaat positif bagi kehidupan manusia. Dari kutipan jurnal Teknologi juga menawarkan banyak kemudahan sekaligus cara baru dalam melakukan aktivitas manusia. Manusia juga telah menikmati banyak manfaat dari inovasi yang telah muncul selama dekade terakhir (Muhamad Ngafifi, 2014).

Indonesia adalah negara yang memiliki keragaman budaya dan cerita rakyat. Akan tetapi, masih banyak masyarakat Indonesia, terutama anak-anak dan remaja, yang belum begitu mengenal atau memahami cerita rakyat Indonesia. Menurut jurnal STT STIKMA *Internasional* (2018) seiring perkembangan zaman dan teknologi, teknologi *handphone* yang canggih telah berkembang menjadi *smartphone*. Ada begitu banyak fenomena yang membuat generasi sekarang lebih suka berinteraksi dengan *smartphone* daripada lingkungan di sekelilingnya. Hal ini disebabkan oleh teknologi canggih dari *smartphone* dengan tampilan yang menarik, integritas menu dan kemudahan penggunaan. Melalui *smartphone*, pengguna tidak hanya dapat melakukan panggilan telepon dan mengirim pesan, tetapi juga mengakses informasi, bermain *game*.

Game merupakan salah satu hiburan yang digemari oleh berbagai macam kalangan mulai dari anak-anak sampai dengan remaja. *Game* dipilih sebagai hiburan karena mengurangi kepenatan dalam kehidupan sehari-hari dan memungkinkan seseorang untuk mengisi waktu luang. Sebagian besar *game* dibuat dengan tingkat kesulitan yang berbeda-beda, sehingga pemain secara tidak langsung terobsesi untuk memainkan *game* tersebut. Berbagai jenis *game* yang dapat dimainkan sebagai hiburan (Toni Ardyanto, Anton Respati Pamungkas 2017) Berkembangnya *video game* di Indonesia telah menyebabkan hilangnya budaya Indonesia. Salah satu contohnya adalah kisah Wayang, khususnya Hanoman, dan generasi muda saat ini cenderung memilih bermain *game* dari pada menonton cerita wayang Hanoman.

Berdasarkan hal tersebut, maka dibuatlah judul tugas akhir “Pembuatan Aplikasi Game Visual Novel Dengan Menggunakan *Game Maker Studio 2* Bertema RPG “*MYTH OF SOUTHERN SEAS*” (*SUB: Controller & Story*)”. Dengan adanya *game* RPG visual novel yang menceritakan tentang cerita rakyat ini, diharapkan para remaja di era modern ini lebih menyukai lagi cerita rakyat dan setidaknya mengetahui gambaran kecil bahwa cerita rakyat yang terdapat di Negara Indonesia ini sangat bagus dan tidak mudah untuk membuat bosan saat mendengarkannya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka didapat perumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana merancang dan membangun *game* visual novel *RPG* sebagai media pengenalan cerita rakyat Nyi roro kidul (Ratu pantai selatan) dengan judul “*Myth Of Southern Seas*”.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dari pembuatan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. *Game* ini dimainkan oleh 1 orang atau yang disebut *single player only*
2. *Game* “*Myth Of Southern Seas*” memakai konsep *game* 2D dengan genre *Fantasy, RPG, visual novel*.
3. Membuat *game* dengan batasan usia 13+
4. Membuat *game* untuk perangkat computer dengan sistem operasi windows.

1.4 Tujuan

Tujuan dari pembuatan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Merancang dan membangun *game* visual novel *RPG* sebagai media pengenalan cerita rakyat Nyi roro kidul (Ratu pantai selatan) dengan judul “*Myth Of Southern Seas*”.

1.5 Manfaat

Manfaat dari pembuatan tugas akhir ini adalah:

1. Melalui hasil kegiatan ini diharapkan aplikasi *game*, dapat memberikan *experience* bagi pemain untuk memahami cerita rakyat yang di sajikan.
2. Untuk memberikan pelajaran pada pengguna bahwa kita manusia jangan se-enaknya berbuat sesuatu yang dapat merugikan diri sendiri atau mencelakakan dirimu sendiri, sesuai dengan pesan yang terkandung pada *game* ini.
3. Untuk mengajak pengguna agar menjaga nilai-nilai budaya luhur demi kemajuan bangsa.