

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi *game* di Indonesia semakin pesat, terlihat dari minat masyarakat terhadap *game* yang dimainkan setiap harinya melalui *gadget*. *Game* merupakan salah satu media interaktif yang dapat mengasah otak dalam mencapai suatu misi dan pengguna dapat menjadikan *game* tersebut sebagai media hiburan. Saat ini *game* bukan hanya digemari oleh kalangan anak-anak saja namun hingga kalangan dewasa. Banyak genre *game* yang dapat dimainkan secara gratis baik *online* maupun *offline*, tetapi hanya sedikit yang dapat memberikan manfaat berupa pengetahuan, tidak dipungkiri para orang tua sering melarang anak-anaknya untuk bermain *game*, beberapa beranggapan bahwa *game* dapat memberikan dampak negatif seperti malas belajar, tidak mau berbaur dengan lingkungan dan sebagainya.

Seiring berkembangnya ilmu teknologi yang semakin pesat pula sebagian besar masyarakat di Indonesia terutama kalangan remaja tidak memahami dan mengetahui secara keseluruhan mengenai sejarah yang ada di Indonesia yang telah di pelajari di sekolah, salah satunya sejarah perjalanan Mahapatih Gajah Mada. Sejarah Mahapatih Gajah Mada sendiri terkenal hampir di seluruh dunia yang bertujuan untuk mempersatukan kerajaan- kerajaan di nusantara melalui sumpahnya yaitu sumpah palapa. Oleh karena itu, untuk meningkatkan minat belajar yang saat ini lebih menggemari *game* peperangan yang tidak memberikan edukasi, maka dibuatlah *game* sejarah perjalanan Gajah Mada 2D berbasis android. Sumber cerita yang diambil berasal dari buku khusus sejarah perjalanan Mahapatih Gajah Mada. *Game* 2D yang penulis buat ini menggunakan *software Role Playing Game (RPG) Maker* dimana permainan ini seperti *game* strategi yang menekankan cerita sejarah perjalanan Mahapatih Gajah Mada dan karakter yang dibangun yaitu Mahapatih Gajah Mada.

Ada beberapa karakter didalam *game* ini diantaranya : Gajah Mada, Jayanagara, Ra Kuti, Adityawarman, Tribhuwana Wijayatunggadewi, Raja Pasung Ringgih, Bali Aga, Arya Damar, Hayam Wuruk, Prabu Lingga Buana, Arya Tadah, Empu Kepakisan dan Prajurit. Tiap-tiap karakter memiliki desain tersendiri dari kostum, bentuk badan hingga jalan cerita agar dapat membedakan antara tokoh utama dengan tokoh pendukung. Dalam pemodelan karakter dibuat sebagaimana manusia, sehingga setiap karakter terlihat hidup. Karakter sendiri memiliki peran baik bisa manusia, benda mati yang dihidupkan kembali, alien, bahkan hewan yang merupakan pusat dari sebuah cerita. Karakter mempunyai peran besar dalam sebuah cerita yang sudah diciptakan. Karakter adalah peran yang akan diikuti oleh penonton dan memiliki ikatan emosi tersendiri dari setiap peran yang mereka mainkan, baik sebagai peran yang di sayang, di benci, atau hanya sebagai individu yang menarik, namun karakter adalah apa yang penonton identifikasikan dengan mereka (Efilianti, 2017).

Desain karakter merupakan perwujudan kepribadian yang digambarkan secara nyata agar karakter yang dihasilkan sesuai dengan konsep yang ditentukan. Dalam pemodelan karakter *game* ini penulis menggunakan *software CorelDraw*. Dimana aplikasi tersebut sangat membantu dan memudahkan *editing* desain grafis dalam pemodelan karakter *game*. Dengan adanya *game* sejarah perjalanan Gajah Mada “Petualangan Gajah Mada” berbasis android diharapkan pengguna dapat mengetahui sejarah perjalanan Mahapatih Gajah Mada di dukung dengan karakter tokoh-tokoh yang tampak hidup, sehingga pemain merasa bahwa dialah yang melakukan langsung semua kegiatan pada masa Mahapatih Gajah Mada yang ada didalam *game* tersebut dan *game* ini dapat dimainkan pada *smartphone* berbasis android.

1.2 Rumusan Masalah

Permasalahan yang dapat diambil dalam tugas akhir ini adalah bagaimana membuat desain karakter *game* 2D yang sesuai dengan karakteristik setiap tokoh yang terlibat pada sejarah perjalanan Mahapatih Gajah Mada ?

1.3 Tujuan

Tujuan penulisan tugas akhir ini adalah untuk membuat desain karakter *game* 2D yang sesuai dengan karakteristik setiap tokoh yang terlibat pada sejarah perjalanan Mahapatih Gajah Mada.

1.4 Manfaat

Manfaat dari penulisan tugas akhir ini adalah menciptakan desain karakter *game* 2D yang memiliki karakteristik pada masing-masing tokoh yang sesuai dengan sejarah perjalanan Mahapatih Gajah Mada.