

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Hadirnya teknologi yang semakin canggih pada era abad ke-21, masyarakat ataupun remaja dimanjakan dengan hadirnya *gadget* yang pada akhirnya mereka banyak meluangkan waktu untuk menatap *gadget* lebih lama. Adapun mereka melakukan berbagai aktivitas salah satunya bermain *game*. *Game* adalah merupakan sebuah permainan yang melibatkan seorang pemain untuk menjalankan sebuah permainan yang telah dibuat. *Game* bisa dimainkan satu atau lebih pemain, tergantung peraturan dan desain *game* tersebut. Para pemain biasanya terdiri dari anak-anak ataupun orang dewasa. Biasanya para pemain atau seseorang memainkan *game* untuk mengisi waktu luang dan untuk hiburan saja. Hampir semua *game* yang bermunculan pasti mempunyai alur dan tampilan yang menarik, sesuai dengan konsep yang diinginkan agar menarik minat pemain. Semakin bagus cerita dari sebuah *game*, pemain akan semakin tertantang dalam menyelesaikan *game*.

Pembuatan konsep cerita *game* ini diambil dari buku sejarah umum yaitu sejarah tentang Gajah Mada yang diringkas menjadi bentuk naskah. Cerita tersebut sangat penting mengingat banyaknya versi yang bermunculan mengenai sejarah Gajah Mada itu sendiri yang diangkat dalam novel dan film. Selain itu untuk mengenal lebih jauh lagi sejarah Indonesia, terutama tokoh Gajah Mada, didalam *game* ini menceritakan awal mula Gajah Mada dalam pemberontakan Ra Kuti, menjadi Mahapatih dan melaksanakan sumpahnya, hingga akhir kejayaannya pada Perang Bubad.

Pembuatan alur *game* atau *storyboard* dibuat setelah meringkas cerita Gajah Mada dalam bentuk naskah. Sehingga dapat lebih mudah merancang alur sebuah *Storyboard* yang sesuai dengan sejarah Gajah Mada. *Storyboard* sangat dibutuhkan dalam pembuatan *game*, sehingga dapat mempermudah pembuatan dan memperjelas alur *game* kepada orang lain, terutama untuk *team* pengembang *game*, seperti bagian desain karakter, desain *map* dan program, agar lebih mudah

memahami alur cerita dan pembuatan *game* yang akan dibuat. Dari *storyboard* juga, akan lebih mudah untuk merancang sebuah tampilan *user interface* yang sesuai dengan rancangan alur atau setiap *scene storyboard* yang telah dibuat. Tampilan *user interface* harus dirancang semenarik sesuai dengan *storyboard* yang telah dibuat sebab sangat berperan penting dalam sebuah *game*, karena secara tidak langsung menimbulkan komunikasi antara sistem dan manusia sehingga *user interface* menerjemahkan setiap aksi dan reaksi dari keduanya, alhasil membuat pemain semakin ingin tahu kelanjutan *game* tersebut. memanfaatkan kecenderungan mereka terhadap penggunaan *gadget* terutama *game* dengan memperkenalkan sejarah Gajah Mada melalui *storyboard* dan *user interface* yang menarik. Dari latar belakang diatas, maka menghasilkan judul Perancangan *Storyboard* dan *User interface Game* RPG Petualangan Gajah Mada 2D berbasis *android*. Sehingga sejarah tetap dilestarikan dan tidak tenggelam seiring perkembangan zaman.

1.2 Rumusan Masalah

- a. Bagaimana merancang alur sejarah Gajah Mada ke dalam sebuah *Storyboard game*?
- b. Bagaimana merancang sebuah tampilan *userinterface* yang sesuai dengan alur *game* yang telah dibuat?

1.3 Batasan Masalah

- a. Dalam *game* hanya menceritakan sejarah perjalanan Gajah Mada dari awal menjadi Mahapatih hingga sampai perang Bubad.
- b. *Game* ini merupakan *game offline*.
- c. *Game* dirancang untuk *single player*.

1.4 Tujuan

- a. Merancang *storyboard* yang sesuai dengan alur sejarah Gajah Mada ke dalam bentuk alur cerita *game*.
- b. Merancang tampilan *user interface* sesuai dengan alur *game* yang telah dibuat.

1.5 Manfaat

- a. Menghasilkan *storyboard* yang sesuai dengan alur sejarah Gajah Mada ke dalam bentuk alur cerita *game*.
- b. Menghasilkan tampilan *user interface* sesuai dengan alur *game* yang telah dibuat.