

## BAB 1. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

*Game* merupakan sarana hiburan yang sedang berkembang pesat pada saat ini. *Game* dapat dimainkan oleh setiap kalangan. Pengertian *game* adalah sebuah permainan yang melibatkan seorang pemain untuk menjalankan sebuah permainan yang telah dibuat. Seiring dengan perkembangan zaman *game* tidak hanya dimainkan di *console* atau komputer tetapi bisa dimainkan menggunakan *gadget* sebagai media memainkan *game*. Pemain *game* dituntut untuk menyelesaikan misi dari *game* yang telah dibuat. *Game* juga bisa digunakan sebagai penghilang rasa jemu disela-sela aktifitas yang padat. *Game* juga mempunyai fungsi lain seperti cara memecahkan masalah, melatih ketangkasan, meningkatkan konsentrasi, menambah teman dan lain-lain. Terdapat beberapa genre pada *game*, seperti *strategi, sport, role playing game, adventure, puzzle games, action, dan simulation*. Hampir semua game yang ada pada saat ini memiliki level grafis yaitu mulai 2D hingga 3D Selain itu arena atau *map* pada *game* saat ini sangatlah penting agar minat pemain pada game bertambah banyak.

Untuk itu desain arena merupakan pembuatan tampilan background atau tempat permainan dalam *game*. Didalam *game* ini terdapat berbagai macam tempat ketika melakukan berbagai misi. Fungsi background juga sebagai gambaran dari sebuah alur cerita, agar cerita dapat difahami oleh para pemain.

Arena pada *game* ini menggunakan grafik 2D, pembuatan desain arena di ilustrasikan semirip dengan daerah kekuasaan Gajah Mada pada masa pemberontakan Ra Kuti, Perjalanan menguasai daerah nusantara sampai dengan perang bubat. Setiap lokasi mempunyai perbedaan tersendiri, contohnya seperti bangunan – bangunan keadaan lokasi dan berbagai hal yang membedakan setiap lokasinya.

Proses pembuatan arena dibuat secara manual dengan menggunakan aplikasi *corel draw* dan *photo shop* yang akan menghasilkan gambar berektensi format *jpg*. Gambar yang dihasilkan dibuat semenarik mungkin agar pemain semakin tertarik

untuk memainkan *game* ini. Karena desain juga termasuk pendukung dalam pembuatan *game* untuk memperlok tampilan *game*.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, pokok permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini, Bagaimana cara mendesain berbagai tempat kekuasaan Gajah Mada ke dalam sebuah *game* pada *RPG Maker*?

### **1.3 Tujuan**

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan, tujuannya adalah mendesain berbagai tempat kekuasaan Gajah Mada ke dalam sebuah *game* pada *RPG Maker*.

### **1.4 Manfaat**

Manfaat dari penulisan tugas akhir ini adalah :

- a. Memberikan sebuah pengertian tentang desain *map* pada game 2D.
- b. Dapat menambah pengetahuan bagi pembaca, terutama dalam hal pembuatan sebuah desain *map game* 2D dan dapat digunakan sebagai refrensi. Serta memberi pengetahuan tentang desain *map game* 2D.