

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi hari demi hari semakin maju dan menunjukkan perkembangan teori-teori baru diberbagai bidang, salah satunya adalah teknologi Game. Pada sekitar tahun 2000-an permainan yang dikenal dengan sebutan game PlayStation (PS) mewabah di berbagai negara. Game ini hanya bisa dimainkan oleh satu atau dua orang pemain pada sebuah console yang bernama "PS One". Televisi diperlukan sebagai media output atau tampilan.

Indonesia masih terhitung sebagai konsumen game, hal ini dapat dilihat dari tingkat konsumsi game yang sangat tinggi. Pada tahun 2014 dikutip pada situs perusahaan trend micro www.trendmicro.com melakukan survei yang menyatakan indonesia sebagai konsumen game terbanyak ke-2 di asia tenggara.

Salah satu genre permainan yang berkembang adalah game dengan genre RPG (Role Playing Game), karena selain terkenal dan diminati oleh para pemain game, genre ini merupakan permainan sederhana yang telah ada sejak dahulu. Permainan RPG ini dapat mengandung berbagai fitur yang menarik dan memilik gameplay dan alur cerita yang seru dan mengasah adrenaline. Hal ini dibuktikan dengan suksesnya game dari beberapa Seri Final Fantasy.

Pada Tahun 2014 lalu di bioskop telah di putar film berjudul “The Monkey King 2014”. Selain ceritanya yang seru, Film tersebut juga di bintang oleh Donnie Yen bintang film terkenal dari Hongkong sehingga membuat film “The Monkey King 2014” populer. Dengan kepopuleran dari movie “The Monkey King 2014” penulis melirik kesempatan untuk mengasah kreatifitas dan memanfaatkan kepopuleran “The Monkey King 2014” untuk membuatnya dalam versi game ber Genre RPG yang berjudul “The Monkey King” .

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka perumusan masalah dalam penyusunan skripsi ini adalah membuat sebuah game “The Monkey King” menggunakan RPG MAKER VX ACE dan mempublikasikannya.

1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini tidak seluruh tools dalam RPG Maker VX digunakan dalam pembuatan game RPG ini. Tetapi hanya tools yang berhubungan dengan pembuatan game RPG ini yang meliputi pembuatan cerita (Storyline), peta game (Maps - Game) dan efek dalam pertarungan, dan hal-hal yang berkaitan dengan game. Adapun batasan-batasannya adalah sebagai berikut:

1. Dalam game ini akan ada 4 Stage dimana di dalam tiap stage akan ada satu sampai tiga puzzle yang harus di selesaikan untuk mendapatkan kunci untuk masuk ke Stage selanjutnya.
2. Game ini di buat untuk dimainkan *single player*. Pemain bermain sebagai Sun wu Kong.
3. Game RPG ini termasuk jenis Game campuran antara puzzle dan Petualangan.
4. Game ini akan di buat dengan Software RPG MAKER VX ACE sebagai software utama.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Dapat membuat game "The Monkey King" sebagai media hiburan.
2. Mengimplementasikan apa yang penulis pelajari selama mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta khususnya bidang multimedia dan RPL.
3. Memenuhi persyaratan kurikulum bagi jenjang Starta 1 STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penulis

Kreatifitas penulis diasah, di kembangkan untuk menghasilkan suatu game yang dapat menghibur gamers.

2. Pemain / Gamers

Manfaat bagi pemain adalah akan terhibur dan mengasah otak karena Game "The Monkey King" ini adalah media hiburan.

3. Pembaca

Pembaca bisa memahami cara atau proses pembuatan game ini dengan software RPG MAKER VX ACE, khususnya Game 2D .

1.6 Metode Pengumpulan Data

Untuk mengunmpulkan data-data yang di butuhkan dalam pengerjaan skripsi ini penulis menggunakan beberapa metode, yaitu :

1. **Metode Study Literatur**

Merupakan metode pengambilan data dengan menggunakan literature yang ada saat ini, seperti memanfaatkan situs-situs web yang bersangkutan dengan game.

2. **Metode Kepustakaan**

Merupakan Metode yang di gunakan untuk memperoleh konsep-konsep teoritis menggunakan buku-buku sebagai bahan referensi dalam memperoleh informasi yang di butuhkan.

3. Metode Eksperimental

Merupakan metode yang dilakukan langsung, untuk mengetahui kesulitan yang di temui, dan pencarian solusi pada suatu masalah.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan skripsi ini, penelitian terdiri dari beberapa bab yang pembahasan setiap babnya akan saling terkait antara bab satu dengan bab yang lain. Berikut sistematika penulisan pada penelitian ini :

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, dan metode penelitian, serta sistematika penulisan.

2. BAB II DASAR TEORI

Berisi tentang konsep dasar yang akan penulis gunakan untuk membuat game 2D “The Monkey King”, dan membahas perangkat lunaknya.

3. BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini akan menjelaskan tentang analisis dan perancangan dalam pembuatan Game 2D “ The Monkey King ”.

4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan menjelaskan tentang hasil dan proses pembuatan Game 2D “ The Monkey King ”.

5. BAB V PENUTUP

Merupakan Bab akhir pada skripsi, yang berisi kesimpulan dan saran.

