

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan game semakin pesat di Indonesia. Hal ini ditandai dengan berkembangnya pasar game online yang terus meningkat setiap tahunnya. Game merupakan salah satu hiburan yang sangat diminati dan berpengaruh bagi kehidupan dan perkembangan teknologi. Peminat game bukan hanya dari kalangan anak-anak tetapi juga dewasa. Game sendiri mempunyai berbagai fungsi diantaranya membuat orang bahagia, sebagai alat untuk refreshing, penghilang lelah, menambah kecerdasan otak dan daya tanggap, selain itu game juga berperan untuk meningkatkan skill.

Game terdiri dari berbagai macam genre, salah satunya yaitu Role Playing Game atau RPG. Game RPG (*Role Playing Game*) merupakan game yang menekankan pada pengembangan karakter. Pengembangan karakter pada game RPG umumnya melalui pertarungan. Unsur lain yang selalu ada pada game RPG adalah jalan cerita yang melibatkan tokoh utama dan tokoh lain.

Game ini dibuat dengan menggunakan game engine RPG Maker VX Ace. RPG maker VX Ace merupakan aplikasi yang digunakan untuk membuat game RPG dengan grafis 2 dimensi. Bahasa pemrograman yang digunakan yaitu RGSS3 (*Ruby Game Scripting System*) yang menginterpretasikan segala komponen dalam game.

## 1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang tersebut maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu bagaimana membangun game RPG dengan menggunakan perangkat lunak RPG Maker VX Ace sebagai RPG engine dalam pembuatan sebuah game RPG?

## 1.3 Batasan Masalah

Agar batasan masalah tidak meluas dan menyimpang dari pokok pembahasan maka penulis merumuskan batasan masalah sebagai berikut:

1. Game bergenre RPG
2. Sistem pertarungan menggunakan *Sideview Battle System*
3. Kategori game adalah game single player yang hanya bisa dimainkan oleh satu orang.
4. Game *The adventures of Hutch the Honeybee* sampai pada 5 level
5. Game dimainkan menggunakan keyboard
6. Tampilan pada game adalah 2 dimensi
7. Pembuatan game menggunakan software RPG Maker VX Ace
8. Game *The Adventure Of Hutch* hanya dapat berjalan pada platform desktop dengan OS Windows.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari pembuatan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Sebagai syarat kelulusan Program Studi Strata 1 (S1) Sistem Informasi di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA
2. Membuat game RPG dengan menggunakan RPG Maker VX Ace
3. Sebagai salah satu sarana hiburan

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh baik bagi penulis maupun pihak-pihak yang terkait adalah sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti  
Untuk meningkatkan kreatifitas dalam pembuatan game RPG
2. Bagi Pengguna  
Memberikan hiburan pada user berupa game RPG (Role Playing Game) yang disertakan alur cerita di dalamnya sehingga user tidak akan bosan membuat game RPG dan mengembangkannya menjadi lebih baik lagi
3. Perkembangan IT  
Untuk meningkatkan kreatifitas dan pengembangan dalam dunia game RPG (Role Playing Game)

## 1.6 Metode Penelitian

Untuk memperoleh data-data yang dibutuhkan dalam penelitian, peneliti menggunakan beberapa metode yaitu:

### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

#### 1. Metode Study Literature

Merupakan metode pengambilan data dengan menggunakan literatur yang ada seperti dengan menggunakan buku-buku referensi dan memanfaatkan fasilitas internet yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan dunia game.

#### 2. Metode Kepustakaan (Library)

Metode yang digunakan untuk mendapatkan konsep-konsep teoritis menggunakan buku-buku sebagai bahan referensi dalam mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan.

#### 3. Metode Eksperimental

Metode yang dilakukan secara langsung, untuk mengetahui kesulitan yang ditemui, serta pencarian solusi pada suatu masalah yang harus dipecahkan. Kegiatan ini bertujuan untuk menilai pengaruh suatu tindakan terhadap objek

### 1.6.2 Analisis

Analisis yang digunakan yaitu analisis SWOT, Analisis dengan menggambarkan secara jelas bagaimana peluang (*Opportunities*) dan ancaman

(*Threat*) internal yang dihadapi dapat disesuaikan dengan kekuatan (*Strength*) dan kelemahan (*Weakness*) internal yang dimiliki.

### 1.6.3 Perancangan

Sebelum memulai merancang game terlebih dahulu kita harus membuat konsep cerita, genre game, menentukan tool yang digunakan dan gameplay.

### 1.6.4 Implementasi

Untuk membuat game download master program dari web resmi [www.rpgmakervx.net](http://www.rpgmakervx.net). Kemudian game yang dibuat diimplementasikan ke dalam RPG Maker VX Ace

### 1.6.5 Pengujian

Uji coba yang dilakukan pada game "The Adventures Of Hutch The Honeybee" adalah menggunakan *black box testing*.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Laporan penelitian ini akan disusun secara sistematis ke dalam 5 bab, masing-masing bab diuraikan sebagai berikut:

### BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

### BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang definisi game, perkembangan game, jenis game, konsep pengembangan game dan perangkat lunak yang digunakan.

### **BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini membahas analisis, perancangan game, aturan permainan, rincian game, perancangan antar muka, desain karakter dan desain latar belakang game.

### **BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini akan menjabarkan hasil uji coba game yang meliputi screenshot dan pembahasan dari tiap class/method/fungsi utama yang dibuat, pengujian game hanya berupa *blackbox testing*.

### **BAB V : PENUTUP**

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisi kesimpulan dan saran.