

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Melihat perkembangan teknologi pada zaman ini meningkat begitu pesat, diiringi dengan kebutuhan manusia yang menginginkan fasilitas-fasilitas pendukung untuk memudahkan manusia dalam upaya menyelesaikan pekerjaan. Teknologi komputer merupakan salah satu teknologi yang dapat membantu mempercepat kerja manusia. Teknologi komputer telah diterapkan dalam berbagai macam bidang pekerjaan meliputi pendidikan, kesehatan, perkantoran, telekomunikasi, bisnis, militer dan sebagainya, begitu juga dalam dunia hiburan.

Salah satu bentuk hiburan diantaranya adalah Permainan dalam Komputer atau sering disebutkan *Game Computer*, Permainan komputer sangat berkembang pesat seiring dengan kemajuan teknologi komputer. *Game* komputer sangat banyak diminati baik dari kalangan anak-anak, remaja sampai dewasa, game itu sendiri memiliki macam-macam jenisnya, Salah satu game yang di gemari pada saat sekarang ini adalah game hiburan, sebagai kegiatan mengurangi kesibukan dalam berkerja ataupun aktifitas keseharian yang membuat *stress*.

Game hiburan yang sering diciptakan pada umumnya berjenis *game flash*, karena game tersebut tidak memerlukan aplikasi pendukung lainnya untuk menjalankan game tersebut yang menjadikan dalam pengisntallanya tidak ribet. Dengan fungsi awalnya yaitu sebagai *game* hiburan, untuk menjadi perancang game, kita dapat mempelajari suatu software yang salah satunya adalah *Game RPG Maker VX Ace*, merupakan program yang cukup simpel dalam membuat

aplikasi game untuk desktop atau komputer yang nantinya akan menghasilkan game berekstensi (.exe).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka perlu dirumuskan suatu masalah yang akan dipecahkan/diselesaikan pada penelitian/perancangan ini yaitu dengan permasalahan “Bagaimana merancang dan membuat *game flash* Petualangan Senji berbasis *desktop* dengan menggunakan aplikasi *RPG Maker VX Ace*?”.

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan game permasalahan hanya akan dibatasi pada :

1. *Game* ini dibuat untuk sarana hiburan dan pengembangan kreatifitas.
2. Pembuatan *Game* ini menggunakan program aplikasi *RPG MAKER VX Ace*,
3. Tampilan *grafik* menggunakan gerak *visual* 2 dimensi,
4. Hanya dapat dimainkan secara *single player*,
5. *Game* hanya dapat dimainkan pada perangkat computer dengan OS Windows.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1. Tujuan dalam pembuatan penelitian skripsi ini adalah merancang software game yang menarik sebagai sarana hiburan dan juga sebagai sarana pengembangan kreatifitas pengguna.

2. Sebagai prasyarat kelulusan studi Strata 1 Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom).

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang nantinya akan digunakan dalam pembuatan game RPG Petualangan Senji adalah sebagai berikut :

1.5.1 Studi Kepustakaan

Metode Kepustakaan merupakan metode yang menggunakan konsep-konsep teoritis yang didapatkan dari penggunaan buku, majalah serta sumber lainnya yang berhubungan dengan masalah yang akan diteliti, sehingga dapat digunakan sebagai landasan teori dalam menganalisa data yang ada.

1.5.2 Perancangan Sistem

Pada tahap ini, dilakukan analisis dan perancangan untuk menentukan jenis *game* yang akan dibuat serta pembuatan aset grafis yang akan digunakan pada *game*.

1.5.3 Implementasi Sistem

Game yang akan dibuat menggunakan *software* RPG Maker VX Ace.

1.5.4 Pengujian Sistem

Pengujian sistem berdasarkan pada cara kerja game. Selain itu pengujian yang dilakukan juga bertujuan untuk mengetahui kekurangan dari aplikasi *game* yang dibuat.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk memperoleh gambaran yang mudah dimengerti dan komprehensif mengenai isi dalam penulisan skripsi, adapun sistematika penulisan laporan penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini akan mengulas dasar-dasar teori pendukung yang digunakan untuk menganalisa dan pengembangan dalam pembuatan game rpg petualangan senji. Landasan teori merupakan rangkuman dari hasil studi pustaka yang dilakukan oleh penulis.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini menguraikan tentang kebutuhan dalam perancangan dan pembuatan game rpg petualangan senji.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini menjelaskan tentang langkah perancangan yang meliputi perancangan antar muka, alur pembuatan game, pengujian game, dan pendistribusian game yang telah dibuat. Dan memaparkan hasil tahapan penelitian, berupa penjelasan teoritik, baik secara kualitatif maupun kuantitatif.

BAB V PENUTUP

Bab ini memuat kesimpulan dari hasil bahasan dai bab-bab sebelumnya dan saran yang berguna untuk pengembangan aplikasi yang akan dibuat dikemudian hari.

