

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Masalah

Semakin pesat teknologi berkembang semakin pesat pula perkembangan game, karena game sangat berkaitan erat dengan teknologi. Ada beberapa platform game mulai dari Desktop atau PC, berbasis web hingga sampai yang sangat banyak digunakan pada saat ini yaitu smartphone. Game kini sudah menjadi industri yang sangat menjanjikan karena peminatnya banyak mulai dari anak kecil hingga ke dewasa. Bukan hanya pria tetapi beberapa wanita turut ambil bagian dalam memainkan video game.

Awal mula lahirnya game di dunia dimulai pada awal tahun 1950-an. Ini dimulai pada saat para akademisi mendesain game sederhana, simulasi, dan kecerdasan buatan sebagai bagian dari penelitian ilmu komputer mereka. Video game baru populer di masyarakat pada tahun 1970 sampai sekitar 1980-an. Ketika arcade game, konsol game dan game komputer di rumah diperkenalkan ke publik. Sejak itu, video game telah menjadi bentuk populer dari hiburan dan bagian dari budaya modern di sebagian besar belahan dunia.

Sedangkan di Indonesia sendiri video game dimulai pada masa sekitar 15 tahun lalu. Ketika itu sudah terlihat ramainya game konsol seperti Nintendo, Playstation, Sega. Zaman itu pelaku industri game di Indonesia kebanyakan hanya sebagai distributor, karena masih era game konsol. Kini banyak warga Indonesia yang mengembangkan game hasil ciptaan mereka sendiri, dan hal itu

semakin membuat industri game di Indonesia semakin berkembang. Ada beberapa genre game saat ini yang berkembang di dunia, antara lain: Adventure (petualangan), fighting (perkelahian), racing (balapan), simulasi hingga RPG (Role Playing Games) dll.

RPG adalah sebuah permainan yang para pemainnya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita. RPG Maker Vx adalah perangkat lunak yang digunakan untuk pembuatan game RPG. Di dalam RPG maker Vx sudah terdapat beberapa *tool* untuk pembuatan game, yaitu: karakter, musik, suara efek, dan background game itu sendiri. Game ini tidak terlalu berat untuk dimainkan di komputer. Game engine RPG Maker VX ini menggunakan system event script, yaitu event-event yang dibuat dapat dimasukkan script sesuai dengan kebutuhan.

Game bercerita tentang seorang anak yang kehilangan yang kehilangan ibunya. Ibunya diculik oleh Raja Iblis Durman dan anak ini yang bernama Ozil berusaha untuk mencari ibunya. Tapi selama pencarian itu, Ozil menemui banyak rintangan. Game "The Holy Journey of Ozil" sangat cocok untuk dimainkan oleh semua umur karena selain dapat menjadikannya sebagai hiburan, game ini menarik dan tidak mengandung hal-hal yang menyinggung SARA dan pornografi.

## 1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah tersebut maka dapat dirumuskan permasalahannya adalah “Bagaimana membuat sebuah game RPG dengan menggunakan perangkat lunak RPG Maker Vx”?

### 1.3 Batasan Masalah

Supaya pembahasan konsisten dan tidak keluar dari pokok pembahasan maka penulis merumuskan batasan masalah yaitu: pembuatan game RPG menggunakan perangkat lunak RPG Maker Vx, meliputi pembuatan alur cerita (story line), pembuatan map, pembuatan karakter, pembuatan musuh dan, efek suara. Hal ini agar menghasilkan game yang berkualitas

1. Dalam game ini pemain diharuskan menyelamatkan Ibu Ozil yang diculik oleh Raja Iblis Durman.
2. Game ini termasuk dalam jenis petualangan.
3. Game ini dibuat untuk dimainkan secara single player.
4. Aplikasi ini dibuat menggunakan perangkat lunak RPG Maker VX sebagai software utama.
5. Sasaran utama game ini adalah anak-anak sampai dengan usia remaja yaitu mulai usia 10-15 tahun.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian serta penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Pembuatan Game "The Holy journey of Ozil" Dengan Menggunakan Rpg Maker Vx.

2. Sebagai syarat kelulusan pendidikan Strata 1 (S1) di STMIK AMIKOM Yogyakarta jurusan Teknik Informatika.
3. Menerapkan pengetahuan yang telah didapat selama mengikuti proses belajar di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Mengembangkan perindustrian game khususnya RPG.
5. Memberikan alternatif pada pemain game.
6. Menghasilkan game RPG yang mudah dinikmati.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Dari setiap penelitian pada dasarnya harus memiliki manfaat, adapun manfaat yang dapat diperoleh baik bagi penulis dan juga pihak-pihak yang terkait adalah sebagai berikut:

1. Bagi amikom

Memperbanyak skripsi tentang pembuatan game di perpustakaan STMIK AMIKOM Yogyakarta dan referensi bagi yang ingin mempelajari tentang RPG Maker Vx.

2. Bagi penulis

Menambah pengalaman tentang pembuatan game mulai dari perancangan alur cerita game, mendesain map, sampai dengan menambahkan musuh-musuh dalam game. Mengetahui industry pembuatan game dengan terjun langsung dalam pembuatan game RPG ini.

3. Bagi pembaca

Dapat mengetahui proses pembuatan game RPG.

## 1.6 Metode Penelitian

Metode pengembangan yang digunakan dalam pembuatan game RPG ini menggunakan model RAD (Rapid Application Development) yang terdiri dari:

1. Tahapan Perencanaan Kebutuhan

Pada tahap pertama ini pembuat game merencanakan fungsi apa saja yang akan di pakai dalam membuat game RPG ini. Hal yang dibutuhkan adalah alur cerita, map, karakter, musik, efek suara dan hal pendukung lainnya

2. Tahapan Perancangan Penggunaan

Pada tahapan ini dilakukan perancangan proses dan perancangan antarmuka dari game yang akan dibuat

3. Tahapan Konstruksi

Pada tahapan ini dilakukan pengkodean terhadap rancangan-rancangan yang telah dibuat dan didefinisikan untuk menjadikan sebuah game menjadi game yang utuh.

4. Tahapan Pelaksanaan

Pada tahapan ini dilakukan pengujian dan analisis pengujian terhadap game yang dibuat menggunakan RPG Maker VX.

## 1.7 Sistematika Penulisan



Dalam penyusunan penelitian ini terdiri dari beberapa bab yang tiap babnya saling terkait antara satu bab dengan bab lainnya. Berikut ini adalah sistematika penulisannya:

#### 1. BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab pertama ini akan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan, sistematika penulisan.

#### 2. BAB 2 DASAR TEORI

Bab ini dibahas tentang konsep dasar dan acuan yang akan digunakan dalam pembuatan game, membahas pula perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan game RPG "The Holy Journey of Ozil".

#### 3. BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini membahas tentang analisis dan perancangan dalam pembuatan game "The Holy Journey of Ozil".

#### 4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan tentang hasil dan proses pembuatan game "The Holy Journey of Ozil"

#### 5. BAB V PENUTUP

Bab ini adalah bab terakhir dari penulisan skripsi yan berisi kesimpulan dan saran