

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sepanjang sejarah selama ribuan tahun perkembangan game di dunia semakin pesat, tidak terkecuali di Indonesia.¹ Eksistensi manusia dari kanak-kanak, remaja, hingga dewasa selalu diiringi dengan keberadaan permainan atau game. Game menjadi salah satu pilihan utama untuk mengisi waktu senggang sekedar melepas ketegangan. Bermain game tentunya memberi dampak tertentu bagi yang memainkannya, apakah itu dampak terhadap psikis maupun terhadap fisik. Game merupakan salah satu tipe animasi interaktif yang dapat membuat gamer dapat berinteraksi dengan permainan tersebut. Game haruslah menarik, dapat memberikan tantangan kepada gamer, karena agar tidak merasa bosan dan bersemangat untuk menyelesaikan game hingga selesai. Game akan disebut menarik jika game tersebut tidak mudah dan tidak terlalu sulit, serta memberikan dampak positif dan bisa memberikan pembelajaran atau edukasi. Tentu saja keuntungan dan kerugian bermain game terletak pada gamer yang memainkannya.

Dalam game ini pemain berperan sebagai anak gadis bernama Cinderella, yang mencari ramuan untuk menolong pangeran kerajaan dari

¹ Jasson, Role Playing Game (RPG) Maker. (Yogyakarta: CV ANDY OFFSET, 2009). Hal v

kutukan. Gadis yang bernama Cinderella ini akan mencari ramuan ditengah hutan yang sangat berbahaya. Game “Petualangan Cinderella” ini sangat cocok sebagai sarana hiburan bagi semua kalangan usia anak-anak 5 tahun ke atas sampai orang dewasa yang bermanfaat, menarik, dan tidak mengandung unsur pornografi.

Salah satu genre game yang berkembang pada saat ini adalah RPG (Role Playing Game) karena selain terkenal dan diminati para pemain game, genre ini merupakan permainan sederhana dan menyenangkan. Permainan game RPG ini dapat mengandung berbagai fitur yang menarik dan memiliki gameplay yang tidak singkat.

Untuk itu dalam skripsi ini penulis mengambil judul **Pembuatan Game “Petualangan Cinderella” menggunakan RPG Maker Vx** . Karena game “Petualangan Cinderella” ini sangat cocok sebagai sarana hiburan dan edukasi bagi semua kalangan usia anak-anak 5 tahun sampai orang dewasa yang bermanfaat, menarik, dan tidak mengandung unsur pornografi.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan suatu permasalahan yaitu bagaimana membuat sebuah game “Petualangan Cinderella” 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 bahasan penulis merumuskan batasan masalah sebagai berikut :

1. Pembuatan game menggunakan software RPG Maker Vx Ace.
2. Sistem permainan (*gameplay*) mengusung tema Hack & Slash RPG
3. Kategori game ini adalah game Adventure Cinderella (Petualangan Cinderella).
4. Dalam game ini hanya terdapat 3 chapter permainan, yang disetiap levelnya harus mengumpulkan point yang harus dicapai, Untuk dapat melanjutkan ke level berikutnya.
5. Game hanya dapat berjalan pada platform Desktop.
6. Game ini dibuat untuk dimainkan single player.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian serta menyusun skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat game Petualangan Cinderella menggunakan software RPG Maker Vx Ace.
2. Sebagai syarat kelulusan pendidikan Strata 1 (S1) pada STMIK AMIKOM Yogyakarta jurusan Sistem Informasi.
3. Menerapkan pengetahuan yang telah didapat selama mengikuti proses belajar di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

4. Menambah pengalaman secara langsung melalui perancangan proyek khususnya game RPG.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dalam penelitian ini antara lain adalah :

1. Penulis

Penulis dibawa ke dunia baru dimana kreatifitas penulis diasah, dikembangkan untuk menghasilkan sebuah game yang dapat membantu untuk menghibur para pemainnya.

2. Pemain

Manfaat game bagi pemain adalah pemain akan terhibur saat memainkan game "Petualangan Cinderella". Karena game ini sebagai media hiburan.

3. Pembaca

Manfaat bagi pembaca bisa mengerti secara detail, cara pembuatan game menggunakan RPG Maker Vx Ace.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data-data yang dibutuhkan dalam penulisan skripsi ini penulis menggunakan beberapa metode, yaitu :

1. Metode Study Literatur

Merupakan metode pengambilan data dengan menggunakan literature yang ada seperti dengan 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.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan, penelitian ini terdiri dari beberapa bab yang membahas tiap babnya saling terkait antara bab yang satu dengan bab yang lainya. Adapun sistematika penulisan pada penelitian ini adalah:

1. BAB I PENDAHULUAN

Berisi latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian dan metode penelitian dan sistematika penulisan.

2. BAB II DASAR TEORI

Bab ini berisi tentang konsep dasar dan acuan yang akan digunakan dalam pembuatan game. Membahas juga perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan game "Petualangan Cinderella".

3. BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Menjelaskan tentang analisis dan perancangan dalam pembuatan game "Petualangan Cinderella".

4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan menjelaskan tentang hasil dan proses pembuatan game "Petualangan Cinderella".

5. BAB V PENUTUP

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