

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pada era informatika dengan didukung oleh teknologi yang berkembang sangat pesat, dunia hiburan pada ruang lingkup masyarakat bisa dibilang mengalami kemajuan yang sangat pesat dan signifikan. Dalam segala bidang teknologi yang sangat mumpuni, salah satunya yaitu *game*.

*Game* saat ini sudah menjadi alternatif hiburan bagi orang banyak baik di kalangan orang tua, muda, pria maupun wanita. Berbagai industri dan bisnis pengembangan *game* juga sudah menjadi suatu hal yang menjanjikan, terbukti dengan banyaknya perusahaan pengembang *game* di setiap negara.

Indonesia adalah salah satu Negara dengan tingkat konsumen *game* terbesar di dunia. Salah satu jenis permainan yang diminati adalah *game* yang berjenis RPG (*Role Playing Game*). Permainan dengan jenis ini adalah jenis permainan yang lebih menekankan pada tokoh/peran perwakilan pemain di dalam *game*. RPG ini mengandung berbagai fitur menarik dan memiliki *gameplay* yang tidak singkat.

Permainan *Lawless Downtown* ini dibuat dengan menggunakan *software* RPG Maker VX dengan menggunakan Bahasa pemrograman Ruby. *Software* ini mengadopsi event sistem *script* dimana event-event yang sudah ditentukan dalam map dapat dimasukkan *script* sesuai kebutuhan pemakai *software*.

Berdasarkan gambaran tersebut, maka penulis memilih judul **“Perancangan Game Lawless Downtown Menggunakan RPG Maker VX”**. Permainan Lawless Downtown ini sangat cocok sebagai sarana hiburan bagi semua kalangan usia karena sangat menarik, bermanfaat dan tentunya tidak mengandung SARA.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu bagaimana merancang *game* Lawless Downtown menggunakan RPG Maker VX?

### 1.3 Batasan Masalah

Adapun dalam perancangan *game* ini dapat mencapai sasaran dan tujuan yang diharapkan, maka batasan masalahnya bisa disimpulkan sebagai berikut:

1. Permainan ini dibuat untuk dimainkan *single player*.
2. Menggunakan grafik 2D.
3. Termasuk jenis *gameadventure* (petualangan).
4. Software yang digunakan adalah RPG Maker VX Ace.
5. *Cover Game* dibuat dengan CorelDRAW X6.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Merancang *game* Lawless Downtown.
2. Dapat membuat *game* yang bermanfaat sebagai media hiburan.
3. Sebagai syarat kelulusan program Strata 1 di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
4. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan inspirasi serta menambah wawasan bagi segenap aktifitas akademika STMIK AMIKOM Yogyakarta khususnya yang berkaitan dengan *game*.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

##### 1. Bagi Penulis

- a. Menerapkan ilmu yang sudah didapat selama menjalani masa studi di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
- b. Sebagai salah satu syarat kelulusan program studi Strata-1 jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM YOGYAKARTA dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom).

##### 2. Bagi Akademik

- a. Menambah khasanah pustaka STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- b. Sebagai meteri evaluasi bagi pengembangan peningkatan mutu pendidikan maupun mutu lulusan dimasa yang akan datang.

### 3. Bagi Umum

- a. Memberikan edukasi tentang game berjenis RPG (*Role-Plating Game*) kepada masyarakat/pengguna.

#### 1.6 Metode Penelitian

Adapun metode penelitian yang digunakan di dalam laporan penelitian adalah sebagai berikut:

##### 1. Studi Literatur

Dalam studi ini, mengacu pada studi pustaka maupun referensi lain yang diperoleh dari berbagai sumber, baik dari sumber buku atau *e-book* maupun dari sumber media internet sebagai acuan dalam pembuatan *game* *Lawless Downtown*.

##### 2. Metode Pengembangan

Metode yang dilakukan dalam pengembangan ini adalah melalui tahap-tahap sebagai berikut:

- a. Tahap Pra-Produksi meliputi pembuatan storyboard, cerita, *scenário/script*, dan properti yang nantinya akan menghiasi layar tampilan.
- b. Tahap Produksi meliputi pembuatan peta, pemilihan karakter dan senjata.

- c. Tahap Pasca Produksi meliputi *editing*, menambahkan audio, dan mengunggah ke situs-situs di internet.

### 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 tindakan terhadap suatu objek.

#### 1.7 Sistematika Penulisan

Agar penyusunan laporan ini lebih terarah dan dapat dengan mudah dipahami oleh pembaca, maka dalam penulisan maupun penyusunannya dibuat dalam beberapa bab, adapun masing-masing bab secara garis besar diuraikan sebagai berikut:

##### **BAB I: Pendahuluan**

Bab ini menguraikan mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan.

##### **BAB II: Landasan Teori**

Bab ini menguraikan dasar teori dan konsep-konsep dasar pembuatan permainan 2 Dimensi, konsep dasar *game* serta *software* yang akan digunakan untuk pembuatan *game* Lawless Downtown.

**BAB III: Analisis dan Perancangan**

Pada bab ini berisi tentang penentuan ide cerita, tema, proses pembuatan *game*, dan analisis kebutuhan system.

**BAB IV: Implementasi dan Pembahasan**

Pada bab ini akan menguraikan tentang proses pembuatan *game* dari rancangan awal yang telah dibuat hingga penyelesaian *game* *Lawless Downtown*.

**BAB V: Penutup**

Bab ini akan menjelaskan tentang kesimpulan dan hasil dari pembahasan penelitian selama perancangan sampai pembuatan *game*.