

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Pencarian judul tugas akhir ternyata tidaklah semudah yang penulis bayangkan sebelumnya. Butuh waktu hingga enam kali tidak disetujui oleh pihak kampus sampai akhirnya sebagai pelampiasan kekecewaan, penulis mengajukan sebuah abstraksi tugas akhir yang berjudul "*Game RPG, AMIKOM : The Last Revenge*".

*Game* ini terinspirasi dari perjalanan penulis sendiri yang mengalami beberapa kali penolakan dalam mengajukan judul tugas akhir sebagai prasarat akhir kelulusan program pendidikan D3 di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

Awalnya penulis ingin mengangkat pemrograman Android yang saat ini sedang *booming*. Namun beberapa judul yang sudah diajukan selalu ditolak karena sudah banyak mahasiswa yang mengangkat judul yang sama. Hingga akhirnya terpikir untuk mengambil proyek *game RPG 2D* berbasis *Visual Basic 6.0* dengan pertimbangan bahwa *game RPG 2D* berbasis *Visual Basic 6.0* tidak sepopuler *game* Android yang saat ini tengah perangkatnya tengah berkembang sangat pesat.

Keunggulan *game RPG 2D* berbasis *Visual Basic 6.0* dibandingkan dengan *game* berbasis Android adalah *game RPG 2D* berbasis *Visual Basic 6.0* tidak memerlukan *Software Development Kit (SDK)* dalam

proses pembuatannya. Sementara pembuatan *game* berbasis Android memerlukan Android SDK sebagai intinya.

Berdasarkan latar belakang tersebut, proyek “*Game RPG, AMIKOM : The Last Revenge*” yang memiliki alur cerita serupa dengan kisah yang dialami oleh penulis ini diangkat menjadi sebuah proyek tugas akhir sebagai syarat kelulusan Mahasiswa D3TI STMIK AMIKOM Yogyakarta.

## 1.2 Batasan Masalah

Penulis membatasi masalah dalam penulisan tugas akhir ini dalam mode permainannya saja. Umumnya *game RPG* memiliki 3 buah mode permainan yaitu *Story Mode*, *One Player Mode*, dan *Two Player Mode*. Namun dalam pembuatan “*Game RPG AMIKOM : The Last Revenge*” ini hanya menggunakan satu mode permainan yaitu *Story Mode*. Dengan kata lain *user* hanya bisa mengikuti alur cerita yang sudah penulis tetapkan.

Selain itu “*Game RPG AMIKOM : The Last Revenge*” terbatas hanya bisa diinstal pada komputer yang menggunakan sistem operasi *Windows XP* saja, karena sudah tidak *compatible* dengan sistem operasi generasi setelahnya.

### 1.3 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang dikemukakan penulis dalam pembuatan *game RPG* ini antara lain :

1. Bagaimana membuat sebuah *game RPG 2D* dengan menggunakan aplikasi *Photoshop CS3* dan *Visual Basic 6.0*.
2. Bagaimana membuat sebuah *game RPG 2D* yang hanya memiliki satu mode permainan yaitu *story mode* dan hanya terdapat satu *player* saja.
3. Bagaimana membuat sebuah *game RPG 2D* yang edukatif, sehingga tidak hanya menyenangkan untuk dimainkan, tetapi juga memberikan pengetahuan tentang dunia IT.
4. Bagaimana membuat sebuah *game RPG 2D* yang mengambil latar belakang kampus. Dalam hal ini, latar belakang *game* mengambil lokasi di kampus **STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk membuktikan bahwa sebuah *game RPG 2D* dapat dibuat dengan menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop CS3* dan *Microsoft Visual Basic 6.0*, dengan cara mensinkronkan gambar hasil edit *Adobe Photoshop CS3* dengan *coding* yang dibuat menggunakan *software Microsoft Visual Basic 6.0*.
2. Untuk menunjukkan bahwa bukanlah mustahil untuk membuat sebuah *game RPG 2D* dengan latar belakang dunia nyata, dalam hal ini kampus

STMIK AMIKOM YOGYAKARTA dengan menggunakan teknik penggabungan foto dengan pemrograman bahasa *Visual Basic*.

3. Untuk memberikan pengetahuan kepada masyarakat bahwa kehidupan seorang mahasiswa itu tidak hanya belajar di kampus saja, tetapi juga bekerja paruh waktu dan berekreasi.
4. Menunjukkan bahwa sebuah *game RPG 2D* yang hanya memiliki satu mode permainan yaitu *story mode* dan hanya terdapat satu *player* saja ternyata tetap menyenangkan untuk dimainkan.

## **1.5 Metodologi Penelitian**

### **1.5.1 Survey / Observasi**

Mengamati kebutuhan hardware dan software, serta mencari sumber referensi berupa buku-buku tentang pembuatan game RPG. Termasuk juga mencari sumber referensi dari internet.

### **1.5.2 Percobaan atau eksperimen**

Mencoba melakukan pembuatan sebuah Game RPG mengikuti buku-buku panduan pembuatan Game, serta sumber-sumber dari internet yang sudah dipelajari sebelumnya.

### **1.5.3 Dokumentasi (Kearsipan)**

Melakukan dokumentasi rencana kerja, dokumentasi kegiatan yang dikerjakan, dokumentasi hasil kerja (yang berhasil maupun error), dokumentasi hasil akhir dalam bentuk laporan ataupun *software game* yang siap digunakan.

## 1.6 Sistematika Penulisan

### **BAB I      PENDAHULUAN**

Bab ini membahas mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode yang digunakan dalam penelitian dan sistematika penulisan.

### **BAB II      LANDASAN TEORI**

Pada bab ini dibahas mengenai teori-teori yang berasal dari berbagai sumber yang mendukung penyusunan tugas akhir ini.

### **BAB III     PERANCANGAN**

Bab ini membahas mengenai ide dasar *game*, serta perancangan *game RPG 2D* secara keseluruhan meliputi *flow chart*, *storyboard* hingga beberapa contoh *coding* yang diperlukan.

### **BAB IV     IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN**

Berisi mengenai implementasi dari rancangan *game RPG 2D* yang telah dibuat.

### **BAB V      PENUTUP**

Berisi kesimpulan mengenai kelebihan, kekurangan dan fleksibilitas kedepan.