

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan Game saat ini berkembang sangat pesat. Baik secara pemainnya ataupun pembuatnya. Hal ini dikarenakan kebutuhan manusia akan hiburan sangat tinggi. Selain kebutuhan game ini juga menjadi prioritas bagi sebagian kalangan gamer. Perkembangan game baik skala besar ataupun skala kecil sangat bervariasi, yang dapat dimainkan siapa saja baik anak-anak sampai dewasa.

Salah satu genre game yang sedang berkembang adalah RPG (*Role Playing Game*)[1]. Genre ini sangat diminati karena elemen cerita penuh intrik yang begitu kental. Pengembangan watak karakter secara mendalam. Petualangan yang menarik, durasi waktu penyelesaian yang panjang dan pertarungannya. Hingga kini pertumbuhan game RPG bisa dikatakan sangat menjamur dan hampir setiap kalangan menyukai game bertipe ini. Contoh game RPG yang banyak peminatnya adalah *Final Fantasy Series*[2].

Dalam game ini pemain berperan sebagai Aurel, seorang pemuda dipilih raja untuk mengalahkan Queen of Pain dan anak buahnya. Di dalam perjalanan Aurel akan di hadapkan oleh berbagai macam rintangan. Game ini dibuat dengan menggunakan Game engine RPG Maker VX Ace dengan Ruby sebagai bahasa

[1] Industri 'game' Indonesia Hasilkan 190 Juta Dolar, diakses dari <http://oketekno.com/12087/undefeated-game-terbaru-rpg-maker-yang-siap-terjun-untuk-mobile.html> pada tanggal 28 Oktober 2014 pukul 14.23

[2] Anggra, 2008, Memahami Teknik Dasar Pembuatan Game Berbasis Flash, Gave Media, Yogyakarta, hal 5

pemrogramannya karena kemudahan dan tingkat fleksibilitasnya yang tinggi. Game engine RPG Maker VX Ace ini menggunakan sistem event script, dimana event - event yang telah ditentukan didalam map dapat dimasukan script sesuai dengan kebutuhan. Pemrogramanpun dapat dilakukan dengan dua cara yaitu dengan metode event maupun mode script editor.

Melihat pesatnya perkembangan dan banyaknya peminat game RPG maka penulis mengambil judul skripsi Pembuatan Game "The Adventure of Aurel" Menggunakan RPG Maker VX. Karena game ini sangat cocok sebagai sarana hiburan bagi anak-anak sampai orang dewasa yang menarik dan tidak mengandung unsur SARA dan pornografi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka perumusan masalah dalam penyusunan skripsi ini adalah "Bagaimana membangun sebuah game RPG dengan menggunakan perangkat lunak RPG Maker VX Ace sebagai engine dalam pembuatannya?"

1.3 Batasan Masalah

Agar batasan masalah pada masalah ini tepat pada sasaran dan mengarah pada tujuan yang ingin dicapai, penulis memberikan batasan- batasan masalah sebagai berikut :

1. Dalam game ini terdapat 5 tingkatan level permainan, yang disetiap levelnya harus menyelesaikan point point tertentu untuk melanjutkan ke level berikutnya.
2. Game ini adalah game single player.
3. Game ini termasuk game adventure (petualangan).
4. Pembuatan game menggunakan software RPG Maker VX Ace.
5. Game The Adventure of Aurel ini bisa berjalan pada platform Desktop dengan OS windows.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian ini Adalah:

1. Membangun game The Adventure of Aurel ini dengan menggunakan software RPG Maker VX.
2. Menambah pengalaman secara langsung melalui perancangan proyek khususnya game RPG.
3. Menerapkan pengetahuan yang telah didapat selama mengikuti proses belajar di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Setiap hasil penelitian pada perinsipnya harus mempunyai nilai manfaat, baik untuk penulis ataupun untuk pihak terkait, Adapun manfaatnya sebagai berikut:

1. Bagi Amikom

Memperkaya koleksi skripsi di perpustakaan AMIKOM tentang pembuatan sebuah game dan member referensi untuk mahasiswa amikom belum atau masih menyelesaikan skripsi.

2. Bagi Penulis

Dapat menyatukan kreatifitas dalam membangun sebuah game.

3. Bagi Pengembang Game

Pengembang game lain dapat menjadikan penelitian ini sebagai suatu bahan untuk dijadikan studi banding dalam pembuatan atau pengembangan game

1.6 Metode penelitian

1. Metode Experimental

Dalam metode ini, peneliti sangat dibutuhkan pengalaman dalam bermain game agar peneliti dapat mengetahuilangsung tentang kesulitan, tantanganmaupunsolusiyang dapat diaplikasikan dalam suatu objek game.

2. Metode Literature

Dalam metode pengumpulan data ini, peneliti memanfaatkan fasilitas internet untuk dapat menggali sumber informasi lebih banyak tentang tema yang biasa digunakan didalam game maupun dapat mencari detail grafis yang akan digunakan untuk bahan atau contoh di dalam aplikasi.

3. Metode Kepustakaan

Peneliti juga memanfaatkan buku-buku sebagai bahan referensi dalam mendapatkan informasi serta konsep-konsep teori.

1.7 Sistematika Penulisan

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

BAB I : PENDAHULUAN

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

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang konsep dasar dan acuan yang akan digunakan dalam pembuatan game. Membahasa juga pengertian game dan sejarah perkembangan game.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Menjelaskan tentang analisis dan perancangan dalam pembuatan game The Adventure of Aurel

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang hasil dan proses pembuatan game The Adventure of Aurel

BAB V : PENUTUP

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

