

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sepanjang sejarah *game*, manusia selalu diiringi dengan berbagai alat bermain dan permainan. Baik anak – anak maupun orang dewasa membutuhkan permainan agar tidak merasa jenuh atau bosan. Sejak dulu kehidupan manusia diisi dengan permainan seperti catur, permainan kartu dan pada jaman yang semakin modern permainan semakin dikembangkan.

Seiring perkembangan *game* saat ini, salah satu genre permainan yang banyak diminati adalah *game* dengan genre RPG (*Role Playing Game*). Yang menarik dari permainan RPG ini adalah terdapat berbagai fitur khusus, memiliki *gameplay* dan alur cerita yang menarik serta mengasah kemampuan berpikir penggunaanya.

Game “Medusa Kill Roshan” ini merupakan *game* petualangan yang memiliki *Line story* yang original. *Game “Medusa Kill Roshan”* ini terinspirasi dari *game* yang lebih dulu populer yaitu Dota 2, penulis ingin mengambil kesempatan dengan memanfaatkan kepopuleran dari 2 karakter yang juga terdapat dalam *game* tersebut. *Game* Dota 2 sendiri sangat populer dan dimainkan oleh *gamers* diseluruh dunia. Dalam *game* RPG yang akan dibuat terdapat karakter utama yaitu Medusa yang merupakan legenda dari Yunani dan Roshan yang merupakan karakter fiktif sebagai musuh. Pemilihan

karakter Medusa karena karakter ini cukup dikenal di masyarakat, bahkan sudah ada beberapa film yang menampilkan karakter Medusa ini.

Game ini dibuat menggunakan engine “RPG MAKER VX ACE” yaitu program yang akan membantu dalam mengembangkan sebuah game RPG buatan sendiri. “RPG MAKER VX ACE” menggunakan bahasa pemrograman ruby yang mudah dan mempunyai tingkat fleksibilitas yang tinggi. Pemrograman menggunakan *game engine* RPG Maker VX Ace ini dapat dilakukan dengan dua cara yaitu dengan metode *event* maupun mode *script editor*. Dengan mengadopsi sistem *event script*, event - event yang telah ditentukan didalam map dapat dimasukan *script* sesuai dengan kebutuhan. *Game* yang dibuat menggunakan “RPG MAKER VX ACE” dapat dimainkan langsung tanpa bantuan program ini ataupun program lain.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka perumusan masalah dalam penyusunan skripsi ini adalah, bagaimana membangun sebuah game yang menarik dengan genre RPG berjudul “Medusa Kill Roshan” menggunakan RPG MAKER VX ACE?

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan game ini penulis akan fokus pada beberapa permasalahan, diantaranya:

1. Game ini di buat dengan *Software* RPG MAKER VX ACE.
2. Game ini dibuat dengan menggunakan software tambahan yaitu Adobe photoshop CS2, notepad, sprite generator.
3. Game ini memiliki 3 Stage dan 1 map utama.
4. Game ini termasuk jenis Game Petualangan / *adventure*.
5. Game ini dibuat untuk dimainkan satu orang / *single player*.
6. Game ini ditujukan untuk pengguna di kalangan remaja umur 12 tahun sampai kalangan dewasa.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Dapat membuat game "*Medusa Kill Roshan*" yang bermanfaat sebagai media hiburan.
2. Mengimplementasikan apa yang penulis pelajari selama mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta khususnya bidang multimedia.
3. Memenuhi persyaratan kurikulum bagi jenjang Starta 1 STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dalam penelitian ini antara lain adalah :

1. Pemain / Gamers

Manfaat bagi pemain adalah mendapatkan permainan yang menghibur sekaligus mengasah kemampuan berpikir karena *Game "Medusa kill Roshan"* ini adalah media hiburan yang membutuhkan analisa dan kemampuan berpikir.

2. Penulis

Mengembangkan kreatifitas dan kemampuan untuk menghasilkan suatu *game* yang dapat menghibur para penggunanya.

1.6 Metode Penelitian

Untuk mengunmpulkan data-data yang di butuhkan dalam pengerjaan skripsi ini penulis menggunakan beberapa metode, yaitu :

1. Metode Study Literatur

Merupakan metode pengambilan data dengan menggunakan literature yang ada saat ini, seperti memanfaatkan situs-situs web yang bersangkutan dengan *game*.

2. Metode Kepustakaan

Merupakan Metode yang di gunakan untuk memperoleh konsep-konsep teoritis menggunakan buku-buku sebagai bahan referensi dalam memperoleh informasi yang di butuhkan.

3. Metode Eksperimental

Merupakan metode yang dilakukan langsung, untuk mengetahui kesulitan yang di temui, dan pencarian solusi pada suatu masalah.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan skripsi ini, penelitian terdiri dari beberapa bab yang pembahasan setiap babnya akan saling terkait antara bab satu dengan bab yang lain. Berikut sistematika penulisan pada penelitian ini :

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, dan metode penelitian, serta sistematika penulisan.

2. BAB II DASAR TEORI

Berisi tentang konsep dasar yang akan penulis gunakan untuk membuat *game* RPG "*Medusa Kill Roshan*", dan membahas perangkat lunaknya.

3. BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini akan menjelaskan tentang analisis dan perancangan dalam pembuatan *game* RPG "*Medusa Kill Roshan*".

4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan menjelaskan tentang hasil dan proses pembuatan *game* RPG "*Medusa Kill Roshan*".

5. BAB V PENUTUP

Merupakan Bab akhir pada skripsi, yang berisi kesimpulan dan saran.