

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini semakin pesat, hal ini sangat berpengaruh terhadap perkembangan *game*. Pelayanan multimedia yang satu ini, menawarkan cara menyalurkan hobi yang interaktif dan modern, serta dapat dijadikan sarana edukasi yang lebih menarik. Telah banyak industri *game* bermunculan dan persaingan pun semakin ketat. Di antaranya menganggap sebagai peluang bisnis mengingat pengguna / peminat *game* dari waktu ke waktu kian bertambah. Baik *game online* maupun *game offline* sama - sama memiliki peminat yang besar. Media untuk memainkan *game* tersebut pun semakin variatif, misalnya pada *game online* dapat melalui *website* bahkan jejaring sosial seperti *facebook*. Kemudian pada *game offline* dapat melalui PC atau komputer desktop, *handphone*, dan pada *gadget - gadget* lainnya. Namun tidak dapat dipungkiri bahwa *game offline* pada komputer desktop masih memiliki banyak peminat. Hal inilah yang mendasari penulis untuk merancang *game* pada komputer desktop.

Game merupakan sebuah aplikasi / *software* yang mensimulasikan kehidupan nyata ke dalam sebuah perangkat lunak, sehingga *player* atau orang yang memainkan *game* seolah - olah masuk ke dunia *game*. *Game* juga dapat diartikan sebagai arena keputusan dan aksi *player*, dimana terdapat target yang ingin dicapai *player*.

Game pada dasar memiliki banyak *genre* dan dari masing - masing *genre* tersebut, *game* memiliki manfaat yang beragam. Perlu diperhatikan bahwa dalam *game* terdapat sisi positif dan negatif, hal ini mengharuskan para *gamers* untuk dapat memilah dan memilih antara sisi positif dan negatif, sehingga dapat menikmati *game* secara sehat. *Game* pada umumnya bersifat adiktif, sehingga banyak para *gamers* akan menghabiskan banyak waktu untuk menyelesaikan *game* atau bahkan memainkan *game* tersebut berkali - kali. Hal ini memang sudah sangat sering kita jumpai dalam keseharian kita. Mengacu pada hal tersebut, sebagai mahasiswa yang berkeinginan ataupun berkemampuan untuk mampu berpikir cerdas dalam membangun sebuah aplikasi *game* yang sehat atau dengan kata lain membangun *game* yang lebih banyak mengangkat nilai positif. Hal ini menjadi tolak ukur penulis dalam merancang *game* Petualangan Modo. Penulis mendapat ide untuk memperkenalkan komodo, salah satu hewan peninggalan masa lampau, ke dalam bentuk *game*. Dengan *game* ini sekaligus diharapkan mengingatkan bahwa di negara kita ini, memiliki satwa langka peninggalan masa lampau yang masih harus tetap dijaga kelestariannya, seperti yang diketahui satwa komodo ini telah dinobatkan sebagai warisan dunia dan menjadi salah satu dari *New 7 Wonders of Nature* sejak tanggal 16 Mei 2012.

Cara bermain *game* ini adalah dengan menggunakan *keyboard* dan terdiri atas tiga level. Pada level 1, *player* mengarahkan Modo si komodo yang masih kecil untuk menjelajahi dan mempelajari lingkungan tempat tinggalnya. Kemudian pada level 2, Modo tumbuh menjadi komodo remaja. *Player* mengarahkannya untuk mencari makanan dengan berburu rusa timor, kerbau air dan sebagainya. Sebagai rintangannya, Modo harus menjauh / menghindari dari komodo lain. Kemudian berlanjut ke level 3 atau level terakhir, Modo tumbuh menjadi komodo dewasa. *Player* mengarahkan Modo untuk bertahan hidup, selain berburu mangsanya juga bertarung dengan komodo lain untuk mempertahankan wilayahnya. *Game* ini dimainkan hingga target permainan yang telah ditentukan terpenuhi sehingga dapat berlanjut ke level berikutnya ataupun tamat.

Adapun *software* yang digunakan termasuk *software* ringan, sehingga *player* tidak perlu terbebani masalah grafik yang terlalu berat. Dengan demikian *game* ini dapat dinikmati semua kalangan dari berbagai tingkatan usia, mulai dari anak - anak, remaja, hingga orang dewasa, serta kompatibel terhadap PC / *notebook* dengan OS Windows sehingga tidak akan mengalami masalah untuk memainkan *game* ini.

Beberapa uraian di atas merupakan hal yang menjadi latar belakang penulis dalam menyusun skripsi dengan judul “Perancangan Permainan *Role Playing Games* “Petualangan Modo” Pada Komputer Desktop”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka diperoleh rumusan masalah yang akan dibahas dalam skripsi ini ialah : “Bagaimana merancang aplikasi *game* “Petualangan Modo” pada komputer desktop?”

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Hewan Komodo dengan nama Modo menjadi objek / karakter utama dalam *game* ini, kemudian karakter lainnya seperti mangsa komodo (rusa timor, kerbau air, kuda liar, kera ekor panjang) sebagai makanan yang harus diburu dan komodo - komodo lain sebagai ancaman atau musuh.
2. Sistem yang akan dirancang adalah *game* Petualangan Modo pada komputer desktop.
3. *Genre game* yang diambil adalah *Role Playing Games* atau RPG. Adapun *game* ini akan dijalankan pada komputer desktop, dapat disebut juga *Computer Role Playing Games* atau CRPG.
4. *Software* yang akan digunakan adalah Adobe Flash CS3 Professional dan *software* pendukung lain seperti Adobe Photoshop CS3.

5. Tipe permainan *single player* dengan karakter utama Modo.
6. Alur permainan hanya sebatas gambaran bagaimana Modo mengenal lingkungan tempat tinggal, mencari mangsa, dan bertahan hidup.
7. *Game* terdiri dari tiga level, dengan tingkat kesulitan berbeda - beda pada tiap levelnya.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan pembuatan skripsi ini adalah merancang aplikasi *game* yang mengimplementasikan cara hidup komodo, bagaimana satwa komodo bertahan hidup di lingkungan tempat tinggalnya ke dalam permainan komputer desktop.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat pembuatan skripsi ini adalah memberikan hiburan interaktif kepada *player* dan melatih *player* berpikir logis dalam menyelesaikan masalah, sekaligus mengenalkan gambaran cara hidup dari satwa komodo. Selain itu, ditujukan kepada para pengembang *game* untuk dapat dijadikan referensi dan kepada mahasiswa STMIK Amikom Yogyakarta untuk dapat dimanfaatkan sebaik mungkin.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari beberapa tahap sebagai berikut :

1. Observasi

Pada tahap ini dilakukan dengan mencari *game* lain yang sejenis dengan *game* yang akan dirancang untuk didapatkan perbandingan dan sebagai referensi.

2. Studi Literatur

Pada tahap ini dilakukan dengan membaca dan mempelajari buku - buku referensi atau sumber - sumber yang berkaitan dengan skripsi ini, baik berasal dari buku maupun internet.

3. Perancangan Desain Sistem

Pada tahap ini dilakukan perancangan aplikasi seperti perancangan desain antarmuka dan perancangan aplikasi.

4. Evaluasi

Pada tahap ini dilakukan *testing* pada aplikasi *game* guna memeriksa jalannya program saat digunakan.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini terdiri dari 5 bab sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini akan menjelaskan mengenai latar belakang pemilihan judul skripsi “Perancangan Permainan *Role Playing Games* “Petualangan Modo” Pada Komputer Desktop”, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini akan membahas teori - teori yang berkaitan dengan yaitu multimedia, *game*, dan perangkat lunak / *software* yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini akan membahas mengenai analisis *game*, analisis kebutuhan, alur permainan, perancangan antarmuka, serta perancangan sistem dan perancangan aplikasi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan membahas mengenai implementasi *game* Petualangan Modo meliputi implementasi sistem, prosedur pengerjaan aplikasi, dan hasil evaluasi (*testing*).

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini akan memuat kesimpulan isi dari keseluruhan uraian bab - bab sebelumnya dan saran yang diharapkan dapat bermanfaat untuk pengembangan selanjutnya.

