

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan game didunia semakin pesat, tidak terkecuali di Indonesia. Hal ini dikarenakan oleh kebutuhan manusia yang semakin bertambah dan bervariasi. Salah satu kebutuhan penting yang harus dimiliki oleh setiap manusia adalah hiburan. Hiburan tersebut dapat dipenuhi dari hasil teknologi, yang dapat berbentuk *game*. Perkembangan aplikasi *game* dari skala kecil maupun besar sangat bervariasi, yang dapat dimainkan oleh siapa saja tanpa memandang umur, dari anak-anak hingga dewasa. Saat ini game berbasis desktop masih di dominasi oleh game bergenre Action, berbasis 3D dan masih jarang yang mengusung genre RPG.

Salah satu genre permainan yang berkembang adalah *game* dengan genre RPG (*Role Playing Game*), karena selain terkenal dan diminati oleh para pemain *game*, genre ini merupakan permainan sederhana yang telah ada sejak dahulu. Permainan RPG ini dapat mengandung berbagai fitur yang menarik dan memiliki *gameplay* yang tidak singkat dan kompleks. Hal ini dibuktikan dengan suksesnya game *Final Fantasy Series*.

Dalam *game* ini pemain berperan sebagai Reho, seorang anak berusia 14 tahun yang berkelana untuk mencari penawar racun untuk ayahnya yang terkena racun dari penyihir jahat bernama kyubi. Untuk mendapatkan penawar racun tersebut Reho harus mengumpulkan 7 air keramat yang terdapat didalam hutan

dan kuil peninggalan penyihir Kyubi yang dijaga oleh banyak pasukan anak buah penyihir.

Game ini dibuat dengan menggunakan Game engine RPG Maker VX dengan Ruby sebagai bahasa pemrogramannya karena kemudahan dan tingkat fleksibilitasnya yang tinggi. Game engine RPG Maker VX ini mengadopsi sistem event script, dimana event event yang telah ditentukan didalam map dapat dimasukan script sesuai dengan kebutuhan. Pemrograman pun dapat dilakukan dengan dua cara yaitu dengan metode event maupun mode script editor. Game Adventure Of Reho & Sacred Water juga menganut system battle Hack & Slash penggabungan dari script RPG Maker versi sebelumnya, sehingga membuat Battle system pada game ini menjadi terlihat berbeda.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah tersebut maka dapat di rumuskan permasalahan yaitu "Bagaimana membangun sebuah game RPG dengan menggunakan perangkat lunak RPG Maker VX sebagai RPG engine dalam pembuatannya ? "

1.3 Batasan Masalah

Agar batasan masalah tidak meluas dan menyimpang dari pokok bahasan penulis merumuskan batasan masalah sebagai berikut :

1. Pembuatan game menggunakan software RPG Maker VX.
2. Sistem permainan (*gameplay*) mengusung tema Hack & slash RPG.

3. Kategori game ini adalah game single player yang hanya bisa dimainkan oleh satu orang.
4. Dalam game Adventure Of Reho & Sacred Water, game ini hanya mencapai pada lima level.
5. Game Adventure Of Reho & Sacred Water ini hanya bisa berjalan pada platform Dekstop dengan OS Windows.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian serta menyusun skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Membangun game Adventure Of Reho & Sacred Water dengan menggunakan software RPG Maker VX.
2. Sebagai syarat kelulusan pendidikan Strata 1 (S1) pada STMIK AMIKOM Yogyakarta jurusan Sistem Informasi.
3. Menambah pengalaman secara langsung melalui perancangan proyek khususnya game RPG.
4. Menerapkan pengetahuan yang telah didapat selama mengikuti proses belajar di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

setiap hasil penelitian pada perinsipnya harus memiliki aspek manfaat, adapun manfaat yang dapat di peroleh baik bagi penulis maupun pihak-pihak yang terkait adalah sebagai berikut :

1. Bagi Amikom

Memperkaya koleksi skripsi di perpustakaan AMIKOM tentang perancangan sebuah game dan memberi referensi untuk mahasiswa amikom yang masih menyelesaikan skripsi.

2. Bagi Penulis

Dapat menyatukan kreatifitas dan kemampuan untuk membangun sebuah game.

3. Eksternal

Dapat dijadikan bahan referensi khususnya bagi mahasiswa Amikom yang ingin mengetahui bagaimana proses pembuatan game RPG petualangan. Sehingga dapat memberikan wawasan yang luas dalam bidang game.

1.6 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini meliputi beberapa tahap yaitu :

1. Metode Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data dan informasi tentang permasalahan yang dibahas, penulis membaca dan mempelajari dokumen-dokumen, buku-buku atau diktat serta sumber lainya yang berkaitan dengan penelitian untuk dijadikan referensi

2. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem ini menggunakan model *Rapid Application Development (RAD)* yang terdiri atas :

a. Tahap Perancangan Syarat-syarat

Pada tahapan ini pengguna memutuskan fungsi apa saja yang harus di fiturkan oleh game dengan menggunakan RPG Maker VX.

b. Tahapan Perancangan Penguana

Pada tahap ini dilakukan perancangan proses dan antar muka dari game dengan menggunakan RPG Maker VX.

c. Fase Kontruksi

Pada tahapan ini dilakukan pengkodean terhadap rancangan-rancangan yang telah didefinisikan.

d. Fase Pelaksanaan

Pada tahapan ini dilakukan pengujian dan analisis pengujian terhadap game yang dibuat menggunakan RPG Maker VX.

1.7 Sistematika Penulisan

Laporan penelitian ini akan disusun secara sistematika kedalam 5 bab, masing-masing bab diuraikan sebagai berikut :

BABI : PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang sejarah perkembangan game, definisi game, genre game, pembuatan game, *input device* dan perangkat lunak yang digunakan.

BAB III :ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas analisis, perancangan game, aturan permainan, rincian game, perancangan antar muka, desain karakter dan desain latar belakang game.

BAB IV :IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan menjabarkan hasil uji coba game yang meliputi screenshot dan pembahasan dari tiap class/method/fungsi utama yang dibuat, pengujian game hanya berupa *blackbox testing*.

BAB V : PENUTUP

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