

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan game didunia ini semakin pesat, tidak terkecuali di Indonesia. Game saat ini sudah menjadi alternatif hiburan banyak orang baik dikalangan orang tua, muda, pria maupun wanita. Berbagai industri dan bisnis pengembangan game juga sudah menjadi suatu hal yang menjanjikan, terbukti dengan banyaknya perusahaan pengembang game di Amerika, Eropa dan Asia.

Dibalik itu semua, tersirat keinginan dari putra putri Indonesia untuk membuat game mereka sendiri, tetapi masih saja terbentur dengan masalah ilmu, biaya dan tingkat kesulitan pembuatan game yang memang cukup tinggi, padahal kreativitas, inovasi dan imajinasi mereka tidak kalah dengan pengembang game di luar negeri. Untuk itu dipaparkan suatu tool pengembang game yang sudah terkenal dan teruji di kalangan komunitas pengembang game baik di Indonesia maupun di luar negeri, yaitu RPG Maker VX.

RPG Maker VX merupakan salah satu dari sekian banyaknya game maker di dunia, RPG Maker VX adalah program yang akan membantu dalam mengembangkan sebuah game RPG buatan sendiri. Program ini adalah program yang cukup baik dalam perannya sebagai sebuah *RPG Editor Engine* atau mesin pengedit RPG, dimana RPG buatan dapat menjadi sebuah program game dua dimensi mandiri yang dapat dimainkan langsung tanpa bantuan program ini ataupun program lain.

RPG adalah salah satu genre game, yang merupakan singkatan dari *Role Playing Game*. Sesuai namanya, dalam game ini player akan berperan sebagai orang lain biasanya mengendalikan lebih dari satu tokoh, biasanya tiga atau empat, yang akan dimainkan dalam waktu bersamaan.

Didalam RPG, pemain akan mengalami perkembangan dari karakter yang diperankannya baik secara kekuatan, kemampuan bahkan sampai sifat dan emosinya seiring dengan berjalannya plot cerita utama. Di dalam RPG juga terdapat banyak percabangan cerita, sehingga sebagian RPG memiliki lebih dari satu ending.

Cerita atau ide yang mengilhami RPG secara umum merupakan cerita mengenai kebaikan yang akan selalu menang melawan kejahatan. Hanya itu dan tidak ada yang lain. Memang setiap RPG berbeda satu sama lain, baik dalam hal cerita, tokoh, dan banyak lagi dan semua itu diramu dengan sangat kompleks, sehingga kita dapat terbawa oleh ceritanya. Namun pada dasarnya, semua RPG bercerita tentang kebaikan versus kejahatan.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan suatu permasalahan yaitu bagaimana membangun sebuah perangkat lunak dalam bentuk game RPG yaitu *The Legend of Zapata* dan menggunakan perangkat lunak RPG Maker VX sebagai RPG Engine dalam pembuatan sebuah game RPG?

1.3 Batasan Masalah

Dalam kegiatan ini tidak seluruh tools dalam RPG Maker VX digunakan dalam pembuatan game RPG ini. Tetapi hanya tools yang berhubungan dengan pembuatan game RPG ini yang meliputi pembuatan cerita (Storyline), peta game (Maps Game), musik, efek suara dan efek dalam pertarungan, dan hal-hal yang berkaitan dengan game.

Adapun batasan-batasannya adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi Game RPG The Legend of Zapata ini dibuat dengan menggunakan RPG Maker VX dan di aplikasikan pada komputer yang memiliki operation system Windows.
2. Digunakan pada komputer yang mendukung operation system Windows.
3. Output berupa gambar interaktif dan suara yang telah di simpan sebelumnya.

1.4 Tujuan Penelitian

- a. Terwujudnya game The Legend of Zapata.
- b. Memberikan suatu game RPG yang lebih menarik.
- c. Mengetahui jenis-jenis game.
- d. Melatih ketangkasan dan kecepatan berpikir pemainnya.
- e. Mendukung proses pembelajaran dengan konsep "bermain sambil belajar".
- f. Mengetahui sejarah dan perkembangan game.

1.5 Manfaat Penelitian

- a. Memberikan hiburan kepada pemain game *The Legend of Zapata* ini, maka akan menambah pilihan game bergenre RPG di komputer.
- b. Membangun semangat kerja sama atau teamwork ketika dimainkan dengan gamers-gamers lainnya secara multiplayer.
- c. Meningkatkan rasa percaya diri dan harga diri ana saat mereka mampu menguasai permainan.
- d. Mengembangkan kemampuan dalam membaca, matematika, dan memecahkan masalah atau tugas.
- e. Membuat anak-anak merasa nyaman dan familiar dengan teknologi.
- f. Melatih koordinasi antara mata dan tangan, serta skill motorik.
- g. Mengakrabkan hubungan anak dan orangtua. Dengan main bersama, terjalin komunikasi satu sama lain.

1.6 Metodologi Penelitian

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam menyelesaikan game jenis RPG ini menggunakan model RAD (*Rapid Application Development*) yang terdiri dari:

1. Tahapan Perencanaan Kebutuhan

Pada tahapan ini pembuat game merencanakan fungsi apa saja yang dibutuhkan dalam game, baik fitur-fiturnya, karakter, peta, musik, efek suara, efek dalam pertarungan, maupun alur cerita.

2. Tahapan Perancangan Penggunaan

Pada tahapan ini dilakukan perancangan proses dan perancangan antarmuka dari game yang dibuat menggunakan RPG Maker VX.

3. Tahapan Konstruksi

Pada tahapan ini dilakukan pengkodean terhadap rancangan-rancangan yang telah dibuat dan didefinisikan untuk menjadikan sebuah game menjadi game yang utuh.

4. Tahapan Pelaksanaan

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

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini akan menjelaskan tentang Latar Belakang Masalah, Ruang Lingkup, Tujuan dan Manfaat dibuatnya game RPG ini, metodologi penelitian yang dilakukan, serta sistematika penulisan untuk menjelaskan pokok-pokok permasalahan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menjelaskan teori-teori yang mendukung penelitian ini, yang menjadi dasar bagi pemecahan masalah. Permasalahan dapat dipecahkan melalui studi pustaka sebagai landasan dalam melakukan penelitian. Cakupannya antara lain adalah multimedia, game design, definisi puzzle game, lima elemen

multimedia, dan delapan aturan emas yang merupakan alat bantu dalam merancang aplikasi.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi bahasan tentang perancangan aplikasi game “The Legend of Zapata” dan gambaran umum rancangan tersebut.

BAB 4 IMPLEMENTASI SISTEM

Bab ini berisi tentang bahasan aplikasi game “The Legend of Zapata” yang dirancang, pembuatan program yang diharapkan, tampilan interface program dan pengujian perangkat lunak.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi kesimpulan dari bab-bab sebelumnya sehingga dari kesimpulan tersebut didapat beberapa saran yang berguna untuk pengembangan dan penyempurnaan di masa yang akan datang.