

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan dunia game saat ini sangat maju dengan menggunakan teknologi terkini. game dari sekala terkecil sampai terbesar saat ini sangatlah bervariasi, yang dapat di mainkan siapa saja dari anak-anak hingga orang dewasa. Game yang di sajikan itu sendiri juga terdapat dalam berbagai jenis, tidak hanya untuk tujuan kesenangan, namun jugadapat berupa edukasi, simulasi, dan sebagainya.

Game dapat dimainkan dalam berbagai jenis platform, mulai dari console, mobile, PC, dan sebagainya, serta dapat dimainkan secara offline maupun online. PC atau Personal Computer merupakan platform gaming terkuat didunia sampai saat ini dengan spesifikasi yang dapat mendukung segala jenis aplikasi. Hampir setiap orang memilikinya dibandingkan dengan konsol game tertentu. Menurut Jon Peddie Research, pasar PC gaming menunjukkan bahwa angka penjualan akan terus berkembang sebesar 12% pada tahun 2011 hingga 2014. Hal ini berdasarkan pada fakta dimana lebih dari 250 juta PC telah terjual pada tahun 2012, dibandingkan dengan penjualan konsol yang terhitung sejak tahun 2005 sampai saat ini hanya terjual sebanyak 240 juta konsol. Oleh sebab itu, pasar Game dengan platform PC jauh lebih menarik para gamer karena selain PC tersebut multi-fungsi, namun juga karena kemampuan teknologi komputer yang akan terus berkembang tiap tahunnya.

Salah satu genre permainan yang akan penulis buat dan kembangkan adalah game dengan genre RPG ( Role Playing Game) yang berjudul “Petualangan Gajah Mada”, terinspirasi dari sebuah game yang diciptakan Squaresoft yaitu Final Fantasy karena menjadi salah satu pelopor game RPG di dunia. Tetapi “Mengapa penulis memilih membuat game RPG?”. Dalam game Final Fantasy Series, genre RPG memudahkan penulis saat membuat unsur-unsur penceritaan yang kompleks serta seni peran yang membuat seseorang merasa seperti menjadi tokoh yang diperankannya melalui dialog atau interaksi dan aksi tokoh utama yang akan di mainkan player didalam game tersebut sehingga game menjadi jalan cerita yang menarik, hal ini merupakan salah satu alasan game ini dibuat dalam genre RPG, terutama akan kemudahan penulis dalam menyampaikan beberapa kesan dan pesan yang baik seperti pendidikan moralitas ataupun menunjukkan sesosok heroik dari tokoh utama tersebut. Lalu “Seberapa jauh minat masyarakat terhadap game RPG?”. Hal ini dapat dibuktikan dari penjualan perangkat lunak dari RPG yang menembus angka jutaan dollar seperti Final Fantasy Series, Ragnarok Online, Chrono Cross, dan masih banyak lagi. Negara Indonesia sebenarnya tidak kekurangan talenta-talenta yang handal dalam ide membuat sebuah game, khususnya yang bergenre RPG.

**“Pembuatan Game RPG “Petualangan Gajah Mada” Menggunakan RPG Maker VX”** mengarahkan kepada pendidikan tentang salah satu tokoh sejarah yang terkenal di Indonesia. Hal ini dapat membantu dalam penyampaian cerita sejarah dengan memberikan pola khusus dalam penyampaiannya yaitu melalui sebuah game, mengingat perkembangan teknologi sekarang yang semakin

lama semakin maju dan sedikit demi sedikit mulai menutupi sejarah tersebut. 80% peminat game di Indonesia saat ini adalah anak-anak usia 5 sampai 15 tahun dan banyak orang dewasa yang beropini bahwa bermain game membuat bodoh, tapi akan berbeda apabila game tersebut mengarah pada suatu pendidikan. Oleh sebab itu, penulis ingin mencoba membuat game berjudul **“Pembuatan Game RPG “Petualangan Gajah Mada” Menggunakan RPG Maker VX”**

RPG Maker VX adalah satu dari sekian banyak program yang akan digunakan penulis dalam membuat game RPG buatan dengan Ruby sebagai bahasa pemrogramannya karena kemudahan serta tingkat fleksibilitasnya yang tinggi. Elemen-elemen yang digunakan untuk membuat character, background, tileset, musik maupun pembuatan map dapat dilakukan dengan mengimport library yang sudah ada ataupun membuat sendiri dari awal. Game engine RPG Maker VX ini mengadopsi sistem event script, dimana event-event yang telah ditentukan di dalam map dapat di masukkan script sesuai kebutuhan. Pemrograman pun dapat dilakukan dengan dua cara yaitu melalui mode event maupun dari mode script editor.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan dari latar belakang yang telah diuraikan diatas dan pokok yang dipertanyakan adalah bagaimana cara membuat game RPG Petualangan Gajah Mada dengan menggunakan RPG Maker VX?

### 1.3 Batasan Masalah

Untuk membatasi cakupan atau ruang lingkup dari pokok permasalahan yang coba dipecahkan, maka dibuat batasan sebagai berikut :

1. Game dibuat dengan menggunakan software RPG Maker VX
2. Sistem pertarungannya menggunakan sistem Turn-Based
3. Game bergenre RPG
4. Konsep cerita menjelaskan bagaimana Gajah Mada menyatukan wilayah nusantara dibawah pemerintahan kerajaan Majapahit
5. Game dibuat berdasarkan salah satu cerita Babad Tanah Jawa tentang Gajah Mada melakukan Sumpah Palapa dalam menyatukan nusantara dibawah Kerajaan Majapahit

### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari pembuatan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Sebagai syarat kelulusan Program Studi STRATA-1 Sistem Informasi di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
2. Membuat game RPG dengan menggunakan RPG Maker VX.
3. Sebagai sarana untuk memperkenalkan salah satu tokoh sejarah Indonesia
4. Sebagai dokumentasi bagi diri sendiri
5. Sebagai salah satu sarana hiburan

## 1.5 Metode Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data dan informasi tentang permasalahan yang dibahas, penulis membaca dan mempelajari dokumen-dokumen serta sumber lainnya yang berkaitan dengan penelitian untuk dijadikan referensi.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penyelesaian Skripsi ini adalah sebagai berikut :

### 1. Metode Studi Literatur

Merupakan metode pengambilan data menggunakan buku-buku referensi, media cetak maupun media elektronik, hasil penelitian orang lain, ataupun dari sumber-sumber tertulis yang lain yang akan digunakan untuk menyusun teori yang digunakan dalam penelitian.

### 2. Metode Wawancara

Metode pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab secara langsung terhadap pihak-pihak terkait yang terkait sesuai dengan bidang dan ilmunya masing-masing, khususnya dalam bidang game.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Agar lebih mudah untuk dibaca dan dimenegrti, maka penulis membuat sistematika penulisan. Adapun sistematika penulisan Skripsi adalah sebagai berikut :



## 1. BAB I PENDAHULUAN

Di dalam BAB I ini akan diuraikan mengenal latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metode pengumpulan data dan diakhiri dengan sistematika penulisan.

## 2. BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini dijelaskan mengenai aturan, teori, genre, dan metode dari game, langkah-langkah pembuatan game, dan sedikit pengenalan program RPG Maker VX.

## 3. BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini diuraikan latar belakang, naskah cerita, rincian, desain karakter, dan desain latar belakang mengenai game tersebut.

## 4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini dijelaskan mengenai implementasi dari game yang meliputi screenshot dan testing program yang dalam hal ini adalah saat pembuatan game dan pada saat game dimainkan

## 5. BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari game yang dibuat pada skripsi ini