

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kegemaran terhadap game tidak ada habisnya, terbukti banyaknya game-game yang bermunculan serta dapat dengan mudah didapatkan dan dapat dimainkan secara offline maupun online. Game yang pada mulanya hanya sebagai hiburan dari rasa penat yang disebabkan oleh berbagai aktivitas sehari-hari, kini game seakan menjadi aktivitas itu sendiri yang kadangkala mendatangkan penghasilan dari memainkannya.

Dari berbagai jenis game yang beredar, Game RPG merupakan game yang menekankan pada pengembangan karakter. Pengembangan karakter pada game RPG umumnya melalui pertarungan. Unsur lain yang selalu ada pada game RPG adalah pertarungan. Unsur lain yang selalu ada pada game RPG adalah jalan cerita yang melibatkan tokoh utama dan tokoh lain. Tokoh-tokoh ini ada yang dapat dimainkan dan ada yang tidak. Tokoh yang tidak dapat dimainkan disebut NPC (*non playable character*).

Dari hal tersebut, penulis tertarik membuat inovasi dalam sebuah game RPG yang memasukkan karakter makhluk mitologi asal Indonesia ke dalamnya. Ahool merupakan makhluk mitologi asal Indonesia yang dipilih untuk dimasukkan dalam game RPG dengan judul "Legend of Ahool".

Keberadaan Ahool di Indonesia pertama kali terdeteksi oleh Dr. Ernest Bartels pada 1925 ketika sedang menyusuri Gunung Salak, Jawa Barat. Dalam game "Legend of Ahool" ini. Penulis ingin mengambil kesempatan dengan memanfaatkan makhluk misterius Ahool membuatnya kedalam game yang bergenre RPG. Oleh karena itu penulis memilih RPG untuk mendapatkan suasana tanah air dengan adanya item-item didalam perjalanan permainan untuk membantu karakter dalam melalui rintangan-rintangan yang ada pada game. Cerita game memiliki latar belakang original dari imajinasi penulis sebagai dasar pengembangan game "Legend of Ahool" ini.

Dalam game ini pemain berperan sebagai Bhadika yaitu pejuang dari benteng Bangker, seorang pejuang yang nanti akan mengalahkan Ahool yang sudah menghancurkan desanya dulu yaitu Java Land. Dan didalam perjalanan akan menemui musuh serta makhluk yang akan berhadapan dengan Bhadika, dengan adanya item-item, NPC, serta skill yang ada dapat membantu Bhadika dalam melaluinya. Untuk itu dalam penelitian ini penulis mengambil judul Pembuatan Game Role Playing Game "Legend of Ahool" Menggunakan RPG Maker VX Ace.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka perumusan masalah dalam penyusunan skripsi ini adalah *"bagaimana membuat sebuah game petualangan yang berjudul "Legend of Ahool"*.

1.3 Batasan Masalah

Untuk membatasi ruang lingkup dari pokok permasalahan serta agar tidak meluas dan menyimpang dari pokok bahasan penulisan, maka dibuat batasan sebagai berikut:

1. Game dibuat dengan menggunakan *software* utama RPG MAKER VX.
2. Game ini dimainkan secara *offline*.
3. Pengujian game menggunakan *alpha dan beta testing*.
4. Pengujian game dilakukan oleh orang yang berpengalaman dalam game.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dari penelitian ini adalah :

1. Dapat membuat game "*Legend of Ahoor*" yang bermanfaat sebagai media hiburan dan menambah wawasan.
2. Mengimplementasikan apa yang peneliti pelajari selama mengikuti pendidikan di Universitas AMIKOM Yogyakarta, khususnya dalam bidang multimedia.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

3. Memenuhi persyaratan kurikulum bagi jenjang Strata 1 Universitas AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dalam penelitian ini antara lain adalah :

1. Penulis

Mengembangkan kreatifitas dan kemampuan penulis untuk menghasilkan game "*Legend of Ahoor*".

2. Pemain

Mendapatkan game yang akan menghibur serta mengasah kemampuan berpikir karena Game "*Legend of Ahoor*" ini media hiburan ber genre game petualangan.

3. Pembaca

Dapat memahami proses pembuatan game "*Legend of Ahoor*" dengan *software* RPG Maker VX Ace.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini meliputi :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data-data pengerjaan skripsi ini, penulis menggunakan beberapa metode, yaitu :

1. Metode Study Literatur

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

2. Metode Dokumentasi

merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi bias berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari

seseorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan, cerita, biografi, peraturan, kebijaksanaan.

3. Metode Kepustakaan

Merupakan metode yang digunakan untuk memperoleh konsep-konsep teoritis menggunakan buku-buku sebagai bahan referensi dalam memperoleh informasi yang dibutuhkan.

4. Metode Eksperimental

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

1.6.2 Analisis

Metode analisis adalah metode yang digunakan dalam menganalisa data dan menjadikannya informasi yang digunakan untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi. Metode analisis yang digunakan adalah analisis kebutuhan.

1.6.3 Produksi

Metode pengembang game menggunakan tahapan pembuatan game yang dimulai dari konsep dasar, tool, gamepay, grafis, suara, timeline, pembuatan, dan publishing.

1.6.4 Evaluasi

Maksud dari evaluasi ini adalah melakukan kegiatan mengukur atau menilai, untuk menyediakan informasi tentang sejauh mana suatu kegiatan tertentu telah dicapai.

1.7 Sistematika Penulisan

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

BAB I Pendahuluan

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

BAB II Landasan Teori

Berisi tentang konsep dasar yang akan penulis gunakan dalam pembuatan game petualangan "*Legend of Ahoor*".

BAB III Analisis dan Perancangan

Bab yang akan menjelaskan tentang analisis dan perancangan dalam pembuatan game petualangan "*Legend of Ahoor*".

BAB IV Implementasi dan Pembahasan

Bab yang akan menjelaskan tentang proses dan hasil pembuatan game petualangan "*Legend of Ahoor*".

BAB V Penutup

Merupakan bab akhir pada skripsi, berisi tentang kesimpulan dan saran.

Daftar Pustaka