

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Era globalisasi membuat sebuah perbedaan yang cukup signifikan pada kehidupan manusia. Manusia yang telah memiliki visi dan misi untuk menggambarkan dunia di masa depan mulai melakukan pengembangan di segala bidang terutama di bidang teknologi. Teknologi yang telah diciptakan bertujuan agar dapat mempermudah manusia dalam melakukan aktifitas kesehariannya. Berbagai macam bentuk dari perkembangan teknologi tersebut dapat dilihat pada handphone, radio, televisi, dan komputer yang sudah sedemikian canggih. Komputer yang sudah melekat pada keseharian hidup manusia turut mendukung perkembangan dalam industri teknologi informasi, salah satunya adalah game. Pabrik konsol-konsol game ternama pun telah membuat konsol game sesuai permintaan pasar, dengan teknologi yang tinggi dengan kemampuan yang mumpuni untuk memberi kepuasan hiburan pada masyarakat. Bahkan game – game yang dihasilkan sudah menyesuaikan dengan konsolnya masing-masing.

Game sekarang ini tidak hanya menjadi bagian dari kehidupan anak-anak saja, namun juga telah merambah pada kehidupan orang-orang dewasa. Jalan ceritanya yang seru, tampilan grafisnya yang menarik, dan yang paling utama tentu karena permainannya yang menghibur membuat masyarakat dari berbagai lapisan usia senang bermain game. Oleh karena itu para developer game di Indonesia mulai melirik pasar ini yang masih dapat berkembang sangat luas.

Indonesia sendiri memiliki jumlah penikmat game (*gamer*) yang sangat banyak, sehingga para gamer independen mulai ikut ambil bagian dalam bidang ini. Jenis game yang banyak diminati saat ini adalah *Role Playing Game* (RPG). Banyak tokoh-tokoh kepahlawanan dari Indonesia yang dapat diangkat ceritanya menjadi sebuah game yang menarik, diantaranya adalah si Pitung. Pitung merupakan salah satu tokoh heroik dari Batavia yang pernah hidup pada masa kolonial Belanda VOC. Pitung menjadi simbol dari rakyat jelata yang merasa tertindas atas perilaku yang selama ini telah dilakukan oleh VOC dan antek-anteknya. Perjuangan dan jasa yang telah dia lakukan selama ini membuat namanya tetap terukir abadi hingga saat ini sebagai salah satu legenda di tanah Batavia. Inspirasi dari kebesaran nama si Pitung membuat penulis sebagai salah satu dari penikmat game tersebut ikut mencoba membuat game sendiri dengan judul "**Pitung : Batavia's Champion Dengan Menggunakan Program RPG Maker VX**".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka masalah pokok yang dipertanyakan adalah bagaimana cara membuat game Pitung :Batavia's Champion dengan menggunakan RPG Maker VX.

1.3 Batasan Masalah

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

1. Game dibuat dengan menggunakan software RPG Maker VX
2. Game Bergenre RPG
3. Sistem pertarungan menggunakan *Turn-Based (Wait and See Battle)*

4. Konsep cerita menjelaskan bagaimana perjalanan si pitung dalam memberantas VOC dan antek-anteknya untuk mengembalikan kedamaian di tanah Betawi.

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. Memberikan cerita dan karakter yang orisinal ke dalam game.
4. Mengembangkan kemampuan dan menumbuhkan cerita, karakter, dan suara baru dalam game yang akan dibuat dimassa mendatang.
5. Sebagai dokumentasi bagi diri sendiri dan pembuat game yang lain.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Sebagai usaha dalam memperoleh data yang benar dan relevan sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka perlu adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan dalam penelitian.

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

1. Metode Studi Literatur

Merupakan metode pengambilan data menggunakan buku-buku referensi, media cetak maupun elektronik, hasil penelitian orang lain, ataupun dari

sumber-sumber tertulis yang lain yang akan digunakan untuk menyusun dasar teori yang akan digunakan dalam penelitian.

2. Metode Wawancara

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

1.6 Sistematika Penulisan Laporan Penelitian

Sistematika penulisan ditulis untuk memberikan gambaran secara garis besar isi laporan Skripsi, dengan menguraikan bab demi bab yang secara detail adalah sebagai berikut :

1. BAB I PENDAHULUAN

Di dalam BAB I ini akan diuraikan mengenai 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 akan 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 screenshoot 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.

