

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi informasi pada komputer, televisi, radio dan lain-lain semakin maju pada zaman sekarang ini. Begitu juga dengan sumber daya manusianya ikut meningkat seiring dengan berkembangnya teknologi informasi. Dengan mengikuti perkembangan teknologi, konsol-konsol game pun ikut berkembang, seperti Nintendo, Sega, PS 1/X, PS 2, PS 3, dan X-Box. Game-game yang dihasilkan pun mempunyai ciri dan keunggulan masing-masing.

Dampak dari berkembangnya Teknologi informasi juga berpengaruh terhadap perkembangan game saat ini. Kualitas gambar, suara, jalan cerita dan sistem dari permainan yang semakin menarik membuat para penggemar sulit untuk tidak mengikuti perkembangan game yang canggih seperti sekarang ini. Oleh karena itu, para pecinta game ingin membuat suatu permainan dengan kreasi mereka sendiri dan hasilnya banyak dari mereka menghasilkan game-game baru yang kualitasnya sudah cukup baik.

Generasi muda Indonesia juga sedang berlomba-lomba untuk membangun game kreasi mereka sendiri. Bahkan, tidak sedikit yang menjadikannya profesi sebagai pengembang game atau perancang game pada kesehariannya. Beberapa game yang pernah kita mainkan dibuat dan

dikembangkan oleh banyak orang dengan keahlian pemrograman yang tinggi dan dibuat dengan biaya yang relatif besar.

Untuk itu dalam skripsi ini penulis pun ingin membuat suatu game yang akan dipadukan dengan pembelajaran. Berbeda dengan game-game yang lain, kali ini game yang dimainkan di dalamnya berisi ilmu tentang pengenalan komponen-komponen CPU. Game yang penulis buat ditujukan untuk remaja, khususnya yang berusia 13 sampai 16 tahun. Salah satu alat atau software yang digunakan untuk membuat game adalah Role Playing Game (RPG) Maker. Kali ini penulis akan membuat game dengan judul Petualangan Si Odi dengan menggunakan RPG Maker VX sebagai alat untuk membantu pembuatan game tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka masalah pokok yang dipertanyakan adalah Bagaimana membangun game petualangan si Odi sebagai media pengenalan komponen CPU dengan menggunakan RPG Maker VX?

1.3 Batasan Masalah

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

1. Game dibuat dengan menggunakan software RPG Maker VX.
2. Desain karakter dan material mengambil dari RPG Maker VX.

3. Sistem dari pertarungan Wait and see battle atau Turn-based.
4. Menjelaskan tentang komponen CPU terutama pada Mainboard versi LGA.

1.4 Tujuan dan Manfaat

Adapun tujuan dan manfaat dari penyusunan skripsi ini.

1.4.1 Tujuan

Tujuan dari penyusunan skripsi ini adalah:

1. Sebagai syarat kelulusan Program studi STRATA-1 Sistem Informasi di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA
2. Membuat suatu game dengan RPG Maker VX
3. Mempelajari dan mengembangkan ide cerita, gambar serta suara yang pada dasarnya akan dituangkan dalam game.
4. Membuat game petualangan Si Odi sebagai media pengenalan komponen CPU dengan menggunakan RPG Maker VX

1.4.2 Manfaat

Manfaat dari penyusunan skripsi ini adalah:

1. Membantu pengguna dalam proses mempelajari pengenalan komponen CPU yang disajikan dalam bentuk game.
2. Bagi penulis, meningkatkan keterampilan membuat game dan penyusunan laporan.

1.5 Metode Penelitian

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.

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Pada penyusunan skripsi ini penulis mengumpulkan data-data menggunakan beberapa metode, diantaranya:

1. Metode Study Literatur

Merupakan metode pengambilan data menggunakan literature yang ada seperti fasilitas internet, yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan dunia game.

2. Metode Kepustakaan (Library)

Metode yang digunakan untuk mendapatkan konsep-konsep teori menggunakan buku sebagai bahan referensi dalam mendapatkan data yang dibutuhkan.

3. Metode Wawancara (Interview)

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.

1.5.2 Merancang Konsep

Fase awal yang dilakukan dalam pembuatan game sebelum hasil didapatkan adalah merancang konsep tentang ide cerita dari game, tema,

karakter-karakter dari game yang dibuat serta sinopsis cerita dari game yang dibuat.

1.5.3 Pra Produksi

Setelah proses perancangan konsep selesai dilakukan, maka proses selanjutnya adalah proses pra produksi yang meliputi tahap perancangan genre game, tool yang digunakan, gameplay pada game yang dibuat, merancang grafis, mempersiapkan sound yang dibutuhkan dan merancang timeline.

1.5.4 Produksi

Setelah proses pra produksi telah ditentukan hal yang dilakukan selanjutnya adalah mempersiapkan karakter, background dan pembuatan game.

1.5.5 Pasca Produksi

Setelah proses perancangan konsep, pra produksi dan produksi selesai dilakukan, maka proses terakhir yang dilakukan dalam pembuatan game adalah pasca produksi, yang meliputi pengujian game dan publishing.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini adalah:

1. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini tercantum latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, metode penelitian dan sistematika penulisan.

2. BAB II DASAR TEORI

Pada bab ini menjelaskan mengenai konsep dasar game, penjelasan tentang *Artificial Intelligence*, dan perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan game Petualangan Si Odi.

3. BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ketiga ini akan diuraikan tentang analisis dan perancangan yang dilakukan dalam Petualangan Si Odi.

4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab yang keempat akan dijelaskan mengenai implementasi dari game yang meliputi screenshot dan testing dari yang dalam proses pembuatan game dan saat game dimainkan.

5. BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari game yang telah dibahas pada skripsi ini.