

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu teknologi hari demi hari semakin menunjukkan perkembangan teori-teori baru diberbagai bidang, teknologi game adalah salah satunya. Pada sekitar tahun 2000-an permainan yang dikenal dengan sebutan game PlayStation (PS) menjamur di daerah perkotaan hingga sebagian pedesaan di kawasan Indonesia, game ini hanya bisa dimainkan oleh satu atau dua orang pemain saja pada sebuah console. Pesawat televisi diperlukan sebagai media output atau tampilan. Beraneka macam genre game dapat dimainkan di perangkat PlayStation diantaranya yaitu game ber-genre RPG dan tampilannya masih 2D.

Tetapi sayangnya kebanyakan game – game yang beredar dan terkenal dewasa ini hanyalah menonjolkan manfaat dan tujuan sebagai media untuk hiburan semata. Dan kebanyakan anak – anak, remaja bahkan dewasa menjadikan game sebagai pelepas penat, sebagai hiburan ditengah kesibukan. Kebanyakan dari Gamers menyukai game – game adventure/ petualangan, strategi dan yang paling digemari oleh anak – anak kecil dan remaja ialah game sepak bola sejenis Winning Eleven (WE) ataupun PES. Selain sebagai sarana hiburan, para Gamers biasanya juga menjadikan permainan untuk tujuan komersial. Biasanya hal ini berlaku untuk dunia game online.

Dari sekian banyak game, disini mengangkat game petualangan bergenre RPG dengan mengangkat salah satu tokoh Pahlawan Indonesia yaitu Kapitan Pattimura. Game ini merupakan game petualangan yang menggambarkan perjuangan Kapitan Pattimura dalam membela tanah kelahirannya. Semua petualangan yang ada didalam game ini dibuat menurut sejarah yang ada. Tujuan game ini yang utama ialah sebagai media pembelajaran untuk mengenal tokoh pahlawan yang memperjuangkan kemerdekaan Indonesia dan sebagai sarana untuk menjadikan alternatif untuk mengurangi kecenderungan pada game asing. Selain itu tentunya game ini juga bertujuan sebagai sarana hiburan bagi masyarakat.

1.2 Rumusan Masalah

Merujuk latar belakang masalah diatas maka didapatkan rumusan masalah yaitu bagaimana membuat game bergenre RPG yang diberi nama "Pembuatan Game Petualangan Kapitan Pattimura Merebut Benteng Zeelandia" menggunakan engine RPG Maker XP agar bisa memberikan hiburan pada orang yang memainkannya selain itu juga media pembelajaran tentang sejarah nama pahlawan yang bersangkutan.

1.3 Batasan Masalah

Sebagai batasan masalah dalam penyusunan tugas akhir ini, penulis hanya membahas berkisar aplikasi desktop menggunakan RPG Maker XP.

Sebagai software pendukung yang akan digunakan dalam pembuatan game petualangan ini adalah Adobe Phothoshop CS3, Adobe Soundbooth CS3, dan RPG Maker XP Version 1.02a.

1.4 Tujuan Penelitian

Penulisan Tugas Akhir dengan judul "Pembuatan Game "Petualangan Kapitan Pattimura Merebut Benteng Zeelandia" dengan RPG Maker XP" dimaksudkan untuk memenuhi syarat dalam menyelesaikan pendidikan Ahli Madya (D-3) di jurusan Teknik Informatika STMIK AMIOM Yogyakarta.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengangkat kisah perjuangan seorang tokoh pahlawan Indonesia sehingga perjuangannya dimasa dahulu bisa dimainkan dalam bentuk game dan memberikan manfaat ilmu sejarah.
2. Memberikan hiburan pada orang yang memainkannya.
3. Memberikan kesempatan pada penulis untuk mengasah ilmu baru yang belum pernah diajarkan selama perkuliahan.
4. Agar penulis dapat mengkombinasikan ilmu yang dipelajari secara otodidak dan ilmu yang diperoleh selama mengikuti perkuliahan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Game RPG Petualangan Kapitan Pattimura ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi :

1. Mahasiswa, untuk berani mengeksplorasi dan memadukan antara ilmu yang didapat dari perkuliahan dengan ilmu-ilmu baru yang melimpah di internet.
2. Untuk Masyarakat, dapat memberikan hiburan dan mengingatkan pelajaran sejarah pahlawan bagi yang memainkan game ini.

1.6 Metode Penelitian

Penulis menggunakan beberapa metode penelitian untuk memperoleh data pendukung bagi pembuatan game "Petualangan Kapitan Pattimura Merebut Benteng Zeelandia". Metode-metode tersebut adalah :

1. Metode Pengumpulan Data
 - a. Metode Studi Literatur

Pengambilan data dengan menggunakan literature yang bisa dipakai dengan memanfaatkan fasilitas internet yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan game khususnya yang berkaitan dengan RPG Maker XP.

- b. Metode Kepustakaan (Library)

Metode ini dimaksudkan untuk mendapatkan konsep-konsep proyek menggunakan buku-buku sebagai bahan referensi dalam mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

2. Merancang Game

Game “Petualangan Kapitan Pattimura Merebut Benteng Zeelandia” dimainkan oleh 1 pemain. Pembuatan game menggunakan engine RPG Maker XP.

3. Menulis Program

Program ditulis menggunakan RPG Maker XP Version 1.02a dengan bahasa pemrograman ruby.

4. Menguji Program

Pengujian game “Petualangan Kapitan Pattimura Merebut Benteng Zeelandia” meliputi pengujian kinerja game apakah sesuai dengan yang diharapkan atau tidak.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

BABI PENDAHULUAN

Berisi uraian mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan

BAB II DASAR TEORI

Pada bab ini menerangkan tentang teori yang mendasari sejarah game dan menguraikan masalah pengamatan sistem secara umum, seperti : beberapa macam peralatan perangkat lunak yang dibutuhkan untuk pembuatan game “Petualangan Kapitan Pattimura Merebut Benteng Zeelandia”.

BAB III PERANCANGAN GAME

Pembahasan pada bab bagian ini mengenai proses pembuatan game “Petualangan Kapitan Pattimura Merebut Benteng Zeelandia” menggunakan RPG Maker XP.

BAB IV PEMBAHASAN

Pada bagian ini dibahas mengenai pembuatan game “Petualangan Kapitan Pattimura Merebut Benteng Zeelandia” menggunakan RPG Maker XP.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan tentang game yang telah selesai dibuat.