

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Ketika para mahasiswa MIT mengadakan pertandingan permainan komputer untuk pertama kalinya di dunia yang bernama Spacewar pada tahun 1962, mungkin tidak satupun dari mereka menyadari bahwa empat dekade kemudian permainan komputer akan menjadi sedemikian kompleks dan realistis juga seberapa besar bisnis yang tumbuh karenanya.

Permainan ketangkasan komersial seperti Pong dan Space Invader yang muncul di tahun 1970-an, dan komputer rumahan (PC) membawa permainan komputer pada jangkauan para penggemarnya pada tahun 1980-an, membuka alur sejarah perkembangan permainan pada saat ini. Sejak dari pertandingan tersebut, pengembangan dan pemrograman permainan komputer berkembang dari sekedar perusahaan kecil amatir menjadi perusahaan berskala besar dan profesional.

Salah satu genre game yang banyak di gemari di dunia adalah RPG (Role Playing Game). Seiring perkembangan jaman saat ini sudah ada beberapa software pembuat game RPG yang beredar di pasaran. Beberapa dari Jepang dan sebagian dari Amerika akan tetapi masih banyak kekurangan dan kelemahan, antar lain sangat tile based sehingga sudah tidak masanya lagi sebuah permainan di komputer.

Segala kesulitan tersebut menjadi banyak kendala bagi mereka yang ingin game ciptaanya sesuai dengan selera mereka, dimana mereka menginginkan visualisasi game ciptaan mereka sendiri itu setara dengan game komersial pada umumnya selain itu dalam membuatnya tidak harus mengerti programing dan segala kerumitan dalam membuat game. Namun demikian dalam mengerjakanya-pun mereka tidak perlu mengeluarkan dana yang lebih.

Akhir tahun 2008 para seniman game di Indonesia banyak membicarakan engine pembuat game buatan anak bangsa yang diharapkan mampu menjawab segala kekurangan yang ada pada software sejenis. Software tersebut adalah RPG Studio oleh. Dari uraian diatas maka penulis sepakat untuk memberi judul "ANALISIS DAN PERANCANGAN GAME RPG MENGGUNAKAN RPG STUDIO" dalam penyusunan skripsi.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, maka dapat diambil rumusan masalahnya, yaitu bagaimana membuat sebuah game RPG yang murah dan yang memiliki visualisasi setara dengan game komersial tanpa perlu mengalami kesulitan dalam hal programing.

### **1.3 Batasan Masalah**

Penulisan skripsi ini mempunyai batasan masalah yaitu memanfaatkan Software RPG Studio dan semua komponennya untuk membangun sebuah game menggunakan analisis PIECES, analisis kelayakan dan analisis kebutuhan sistem.

Pengolahan data dalam membangun game menggunakan beberapa software, antara lain : *Adobe Photoshop CS3 dan RPG Studio.*

### **1.4 Maksud dan Tujuan**

Kegiatan penelitian ini dilakukan sebagai salah satu syarat kelulusan program pendidikan pada jenjang Strata-I di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta. Dimana pelaksanaannya mengandung beberapa tujuan yaitu:

1. Sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada Jurusan Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Menambah pengalaman dan kreativitas dalam bidang permainan komputer.
3. Sebagai referensi bagi masyarakat untuk membuat game yang lebih baik lagi.

### 1.5 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang akan digunakan dalam pembuatan skripsi, baik pada aplikasi maupun pada penyusunan laporannya. Ada beberapa metode yang digunakan dalam pengumpulan data, yaitu:

❖ Metode Dokumentasi

Metode ini meneliti data-data yang diperoleh dari dokumen yang berasal dari media cetak dan elektronik seperti majalah dan internet.

❖ Metode Literatur

Metode ini meneliti data-data melalui sumber-sumber literatur seperti buku panduan dan juga dari internet yang berhubungan dengan masalah diatas.

❖ Metode Uji Coba

Metode Uji ini akan di jalankan dengan cara menguji cobakan dari performacnya.

### 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan dalam penyusunan laporan ini adalah:

1. Bab I Pendahuluan

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

2. Bab II Landasan Teori

Bab ini berisi tentang konsep dasar dan acuan yang akan digunakan dalam pembuatan game.

### 3. Bab III Rancangan dan Analisis

Menguraikan tentang rancangan dan analisis sistem dengan menggunakan metode analisis manfaat, analisis kelemahan sistem, analisis kebutuhan aplikasi, analisis PIECES serta melakukan studi kelayakan game.

### 4. Bab IV Hasil dan Pembahasan

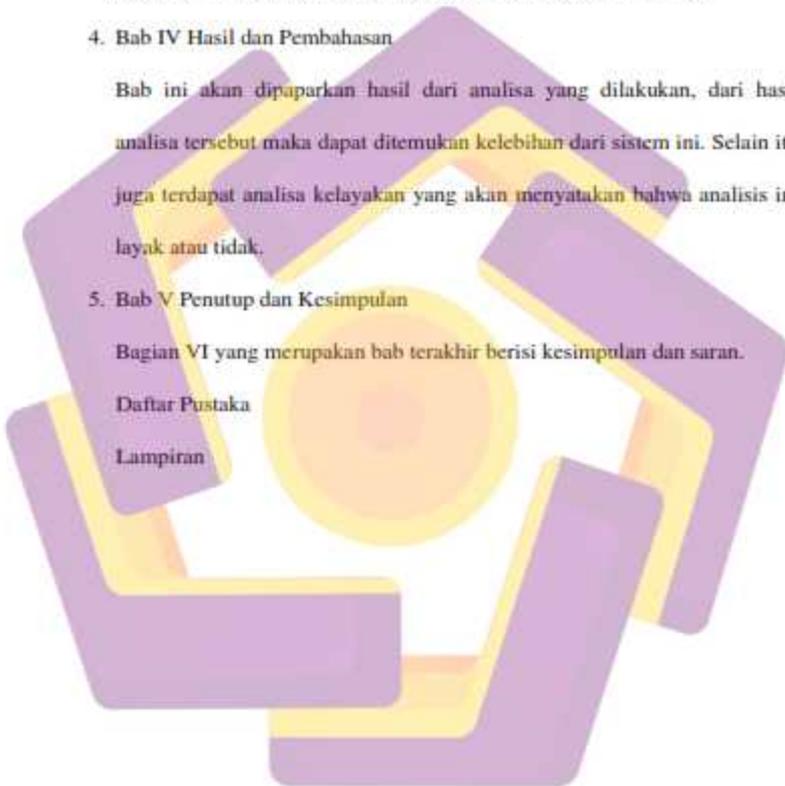
Bab ini akan dipaparkan hasil dari analisa yang dilakukan, dari hasil analisa tersebut maka dapat ditemukan kelebihan dari sistem ini. Selain itu juga terdapat analisa kelayakan yang akan menyatakan bahwa analisis ini layak atau tidak.

### 5. Bab V Penutup dan Kesimpulan

Bagian VI yang merupakan bab terakhir berisi kesimpulan dan saran.

Daftar Pustaka

Lampiran



### 1.7. Rencana Kegiatan

Perencanaan kegiatan penyusunan skripsi ini dapat dilihat dari tabel di bawah ini

Tabel 1.1. Susunan rencana kegiatan.

Kegiatan	Bulan											
	Juni 2009				Juli 2009				Agustus 2009			
	Minggu ke				Minggu ke				Minggu ke			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Pengumpulan data												
Desain game, studi literatur												
Persiapan produksi												
Uji coba dan analisa kelayakan												
Pembuatan laporan												