

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Game RPG (*Role Playing Game*) atau yang biasa di sebut game permainan peran dimana para pemainnya memainkan peran tokoh ataupun character dan mempunyai jalan cerita. Para pemain dapat memilih karakteristik tokoh tersebut, dan mengembangkannya dari awal sampai menjadi tokoh yang kuat untuk menyelesaikan game.

Di Indonesia, game RPG dan MMORPG, sudah banyak di kenal oleh para masyarakat Indonesia sejak lama. Awal mulanya dari game "*Disgea*","*Xenosga*","*Final Fantasy*", dan lain-lain. Game tersebut merupakan game yang memperkenalkan game genre RPG di Indonesia. Sampai pada akhirnya muncul era game MMORPG seperti "seal online", Namun, perlu di ketahui bahwa semakin bertambahnya Pemain game yang sudah tidak berminat bermain game RPG, khususnya berbasis 2D.

Banyak faktor yang bisa membuat ini semua terjadi. Hingga saat ini minat terhadap game RPG masih kurang, karena quest dan story lane yang susah. MMORPG (*Massively Multiplayer-online Role Playing Game*), terjebak pada quest yang susah dan tidak bisa lanjut ke stage ataupun step selanjutnya. Karena developer lebih menginginkan sistem pay to win agar pembelian item di dalam game menggunakan cash lebih laris lagi.

Banyak juga yang mempunyai argumntasi, bahwa game RPG 2D adalah game yang sangat membosankan. Beberapa faktor lain di antaranya adalah karena gameplay yang tidak menarik, background karakter yang kurang detail awal mulanya, dan fitur yang sangat kurang untuk di mainkan. Berdasarkan hal tersebut, penulis berkeinginan untuk menciptakan game RPG berbasis 2D, yang

dapat di mainkan di PC, dengan menggunakan software PRG Maker VX, dengan judul "Pencarian Immortal di Zaid", menceritakan pertualangan sekelompok Cruel yang mempunyai tugas untuk mencari sesuatu.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat di rumuskan adalah:

Bagaimana membuat game RPG "Pencarian Immortal di Zaid" menggunakan RPG MAKER VX.

### **1.3 Batasan Masalah**

Adapun beberapa batasan masalah yang di gunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pembuatan game ini menggunakan software RPG MAKER VX.
2. Game ini hanya dapat berjalan di PC/Dekstop.
3. Game ini berbasis 2D
4. Kategori game ini adalah game bergenre RPG.

#### **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Dalam penulisan skripsi mengenai Pembuatan game RPG menggunakan RPG Maker VX ini di maksudkan untuk membuat game dalam genre RPG berbasis PC/Dekstop menggunakan software RPG Maker VX. Adapun tujuan pembuatan skripsi ini sebagai hiburan serta menambah ilmu pengetahuan tentang pembuatan game RPG.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk sebagai hiburan serta menambah ilmu pengetahuan dan contoh cara mendesain tokoh, serta pembuatan Game RPG untuk meningkatkan kreatifitas dalam menghasilkan game yang menarik.

#### **1.6 Metode Penelitian**

Metode Penelitian yang di lakukan dalam pembuatan game ini adalah sebagai berikut.

##### **1.6.1 Metode Penelitian**

Kali ini penulis menggunakan metode perancangan GDD, *Game Design Document* merupakan rancangan awal untuk merancang sebuah game. Rancangan game ini dipakai teradap perusahaan industri game untuk mengelola perancangan dan pengembangan sebuah game. Rancangan

game (GDD) terbagi dalam beberapa tahap, diantaranya adalah sebagai berikut.

#### **1.6.1.1 Game Overview**

Pada game overview berisi informasi singkat tentang *game Concept*, *Feature set*, dan *genre*.

#### **1.6.1.2 Soundtrack and Music**

Pada tahap ini merupakan penyisipan musik pengiring pada setiap map, serta ketika bertarung dengan musuh.

#### **1.6.1.3 Game Control**

Tahap ini berisikan tentang control suatu game dan bagaimana tombol mekanisme game tersebut bekerja.

#### **1.6.1.4 Character & Enemies Design**

Bagian ini menceritakan background masing-masing karakter dalam game, serta setting di latar tempat.

#### **1.6.1.5 Plot and Storylane**

Merupakan tahap dimana jalan cerita game dijabarkan, bagaimana alur kisah karakter dalam game tersebut di ceritakan.

### **1.6.1.6 Metode Testing**

Pada pembuatan Game RPG kali ini, di tahap akhir penulis akan melakukan testing terhadap isi dari keseluruhan game yang telah di buat.

### **1.6.2 Metode Study Literatur**

Merupakan metode Pengambilan data dengan menggunakan literature yang ada saatini, seperti artikel-artikel online dengan memanfaatkan situs-situs web yang bersangkutan dengan game.

### **1.6.3 Metode Analisis**

Metode analisis adalah mode yang di lakukan untuk memperoleh data-data dan informasi yang di perlukan untuk menunjang skripsi ini. Analisis dilakukan dengan :

#### **1.6.3.1 Analisis Game Sejenis**

Analisis game sejenis dilakukan dengan melakukan analisis terhadap aplikasi game yang sama yaitu RPG atau memiliki fitur yang sama dengan game yang akan di rancang. Analisis ini dilakukan agar dapat menganalisa fitur apa saja yang di butuhkan dalam perancangan dan pembuatan serta untuk mencaritahu tentang kekurangan dan kelebihan antara game sejenis dengan game yang penulis rancang.

## 1.7 Sistematika Penulisan

### **BAB I PENDAHULUAN**

Berisi tentang latar belakang, perumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian, dan sistematika penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini berisikan teori yang berupa pengertian dan definisi yang di ambil dari kutipan buku atau jurnal yang berkaitan dengan penyusunan laporanskripsi serta beberapa literature review yang berhubungan dengan penelitian.

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini berisikan background story, rincian dan pembuatan game, serta Game Design Document.

### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menjelaskan tahapan tentang bagaimana penulis merancang dan mengembangkan suatu aplikasi, testing, hingga implementasi aplikasi.

### **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang di berkaitan dengan analisa dan optimalisasi sitem berdasarkan yang telah di uraikan pada bab-bab sebelumnya.