

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Saat ini teknologi telah berkembang pesat. Penggunaan teknologi dapat ditemukan pada hampir setiap aspek kehidupan manusia. Salah satu teknologi yang paling sering digunakan oleh manusia adalah computer. Komputer telah merambah ke berbagai bidang termasuk bidang hiburan. Hiburan yang saat ini banyak diminati adalah game.

Perkembangan game sangat pesat. Generasi game pertama hanya berupa permainan *tennis for two* pada osiloskop, kemudian berkembang menjadi game 3 dimensi dan game online yang mayoritas banyak disukai pelajar dan mahasiswa. Saat ini para pengelola industri game berlomba-lomba untuk menciptakan game yang lebih nyata dan menarik. Hal inilah yang menyebabkan perkembangan game komputer sangat cepat, sehingga game tidak hanya sekedar permainan untuk mengisi waktu luang atau sekedar hobi, melainkan sebuah cara untuk meningkatkan kreatifitas dan tingkat intelektual penggunanya. Game tidak hanya sekedar memberikan hiburan, tetapi juga fantasy dan pesan-pesan moral tergantung pada jenis game yang dimainkan.

Bermain game adalah suatu proses *fine tuning* atau penyamaan frekuensi dari logika berpikir anak-anak dengan logika berpikir aplikasi komputer yang ada. Pada saat bersamaan, game juga mempertajam daya analisis penggunanya untuk mengolah informasi dan mengambil keputusan yang cepat.

Salah satu jenis game yang populer adalah RPG (*Role-Playing Game*). Setiap tahun ratusan judul RPG diluncurkan dengan keuntungan jutaan Dollar. Keunikan dari RPG adalah sistem permainannya dimana pemain menjalankan peran sebagai satu atau beberapa karakter untuk melakukan misi tertentu, selain itu RPG juga sering diidentikkan dengan adanya alur cerita pada permainan tersebut. Sayangnya belum banyak RPG original buatan Indonesia yang beredar di pasar maupun internet. Pasar RPG didominasi oleh game buatan Jepang dan Amerika.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan, rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimana aplikasi game "Vendetia" yang menggunakan RPG Maker XP menghasilkan sebuah aplikasi game yang memiliki kualitas grafis, animasi, dan permainan yang baik.

1.3. Batasan Masalah

Berikut ini adalah batasan masalah dari pembuatan aplikasi game ini:

- a. Jenis game yang akan dibuat adalah RPG.
- b. Mode grafik yang digunakan adalah 2 dimensi.
- c. Animasi karakter dibuat dengan menggunakan *pixel sprite*.
- d. Game dimainkan oleh satu orang pemain.
- e. Sistem pertarungan yang digunakan adalah kombinasi antara game *strategy* dengan RPG. Mode pertarungan yang digunakan aturan *Turn Based*, yaitu pemain dan musuh menyerang secara bergiliran.

f. Game terdiri dari tiga belas level dengan musuh yang beraneka ragam.

g. Perangkat lunak yang digunakan untuk membuat game ini adalah:

- 1.) RPG Maker XP
- 2.) Adobe Photoshop 7
- 3.) Steinberg Wavelab
- 4.) Music Master Works

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari pembuatan aplikasi game ini adalah sebagai berikut:

- a. Membuat sebuah game dengan cerita, sistem permainan, dan grafis yang menarik.
- b. Memaksimalkan penggunaan perangkat lunak RPG Maker XP dalam segi grafis, animasi, dan *eventing*. Beberapa pengembang mengeluhkan jumlah *event command* yang tidak lengkap pada perangkat lunak ini. Pada penelitian ini, penggunaan *events* akan dimaksimalkan pada pengkodean sistem permainan dan menu, hal ini bertujuan untuk membuktikan bahwa dengan *events* yang terbatas dapat menciptakan game yang menarik.
- c. Sebagai syarat kelulusan untuk mendapatkan gelar sarjana SI Teknik Informatika.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat dari pembuatan aplikasi game ini adalah sebagai berikut:

- a. Game yang dibuat dapat memberikan hiburan bagi orang-orang yang gemar bermain game khususnya RPG.
- b. Menjelaskan langkah-langkah pembuatan game.
- c. Dapat memahami proses pembuatan aplikasi game dengan menggunakan RPG Maker XP dan perangkat lunak pendukung lainnya.

1.6. Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan dalam pembuatan aplikasi game ini adalah sebagai berikut:

- a. Metode Studi Literatur

Metode ini adalah penelitian dengan cara mengambil bahan-bahan dari literatur serta sumber lain yang ada hubungannya dengan masalah yang akan diteliti sehingga akan diperoleh landasan teori di dalam menganalisa data yang ada.

- b. Pengembangan Sistem

Metode ini dibagi menjadi beberapa tahapan, yaitu:

- 1.) Analisis dan Perancangan

Tahap ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan game dan membuat rancangan untuk memenuhi kebutuhan yang telah digambarkan pada tahap analisa. Pada tahap ini digunakan alat bantu untuk membuat game tersebut.

- 2.) Implementasi

Hasil dari perancangan diwujudkan dengan membuat sebuah aplikasi yang dibentuk melalui proses persatuan desain yang telah dibuat. Grafis dan sistem permainan dikerjakan berdasarkan desain yang dibuat pada tahap analisis dan perancangan.

1.7. Sistematika Penulisan

Penulisan tugas akhir ini disusun dalam lima bab, yaitu:

BAB I. PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan secara singkat latar belakang masalah, perumusan masalah, pembatasan masalah, manfaat dan tujuan, metodologi penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II. DASAR TEORI

Bab ini menjelaskan tentang konsep dasar multimedia, game, animasi, RGSS, dan perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan aplikasi.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang analisis kebutuhan, spesifikasi game, diagram aktivitas, dan berbagai rancangan yang diperlukan dalam pembuatan aplikasi.

BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang proses pembuatan sistem dengan menggunakan perangkat lunak pendukung dan pembahasan mengenai aplikasi yang dibuat.

BAB V. PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari bab-bab sebelumnya.

