

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan game di dunia ini semakin pesat, tidak terkecuali di Indonesia. Game saat ini sudah menjadi alternatif hiburan bagi orang banyak baik di kalangan orang tua, muda, pria maupun wanita. Berbagai industri dan bisnis pengembangan game juga sudah menjadi suatu hal yang menjanjikan, terbukti dengan banyaknya perusahaan pengembang game di Amerika, Eropa dan Asia.

Negara Indonesia masih terhitung sebagai konsumen game, ini dilihat dari tingkat konsumsi game yang sangat tinggi, terutama untuk game konsol, game *Local Area Network* (LAN) dan *game online*. Banyak perusahaan yang membawa game-game bagus dari luar negeri untuk dimainkan di Indonesia.

Di balik semua itu, tersirat keinginan dari putra putri Indonesia untuk membuat game mereka sendiri, tetapi masih saja terbentur dengan masalah ilmu, biaya dan tingkat kesulitan pembuatan game yang memang cukup tinggi, padahal kreativitas, inovasi dan imajinasi mereka tidak kalah dengan pengembang game luar negeri. Untuk itu akan dipaparkan suatu tool pengembang game yang sudah terkenal dan teruji di kalangan komunitas pengembang game baik di Indonesia maupun di luar negeri, yaitu RPG Maker VX.

Role Playing Game (RPG) adalah salah satu jenis game pilihan karena memasukan unsur-unsur penceritaan yang kompleks serta seni peran yang membuat seseorang merasa seperti menjadi tokoh yang diperankannya dalam game tersebut. Lagipula dalam game jenis ini dapat mengembangkan karakter mulai dari nol sampai menjadi seorang pahlawan atau seseorang yang mempunyai kekuatan besar. Hal ini dapat dibuktikan dari dari penjualan perangkat lunak dari RPG yang menembus angka jutaan dollar seperti *Harvest Moon*, *Blade of Sword*, *Final Fantasy*, *Ragnarok Online* dan masih banyak lagi. Negara Indonesia sebenarnya tidak kekurangan talenta-talenta yang handal dalam ide membuat sebuah game, khususnya RPG.

RPG Maker VX adalah salah satu dari semakin banyak program yang akan membantu dalam mengembangkan sebuah game RPG buatan sendiri. Program ini adalah program yang cukup baik dalam perannya sebagai sebuah *RPG Editor Engine* atau mesin pengedit RPG, dimana RPG buatan dapat menjadi sebuah program game dua dimensi mandiri yang dapat dimainkan langsung tanpa bantuan program ini ataupun program lain.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan suatu permasalahan yaitu bagaimana membangun sebuah perangkat lunak dalam bentuk game RPG dan menggunakan

perangkat lunak RPG Maker VX sebagai RPG *Engine* dalam pembuatan sebuah game RPG?

1.3 Batasan Masalah

Dalam kegiatan ini tidak seluruh *tools* dalam RPG Maker VX digunakan dalam pembuatan game RPG ini. Tetapi hanya *tools* yang berhubungan dengan pembuatan game RPG ini yang meliputi pembuatan cerita (*Storyline*), peta game (*Maps Game*), musik dan efek suara, dan hal-hal yang berkaitan dengan game.

1.4 Tujuan Penelitian

Dalam penulisan Skripsi mengenai pembuatan Game RPG menggunakan RPG Maker VX ini mempunyai beberapa tujuan antara lain:

1. Mempermudah bagi putra putri Indonesia untuk membuat dan mengembangkan sebuah game dengan genre RPG tanpa harus mempunyai *skill programmer* yang tinggi, tetapi dapat menghasilkan sebuah game yang berkualitas.
2. Melatih kreativitas putra putri Indonesia dalam mengekspresikan ide-ide yang mereka punya untuk dituangkan dalam sebuah game baik berupa alur cerita (*Storyline*), peta game (*Maps Game*), musik game maupun efek suara.
3. Mengajarkan kepada putra putri Indonesia untuk tidak berfikir bagaimana memainkan sebuah game atau menilai sebuah game, tetapi

untuk berfikir bagaimana merancang sebuah game dari nol sampai menjadi game yang memiliki nilai jual.

1.5 Manfaat Penelitian

Dalam pembuatan sebuah skripsi tentang pembuatan game RPG menggunakan RPG Maker VX ini mempunyai beberapa manfaat baik untuk diri sendiri maupun orang lain antara lain:

1. Sebagai hiburan karena orang yang memainkan game berjenis RPG ini seakan-akan dapat terbawa masuk ke dunia yang lain sehingga dapat menyegarkan kembali pikiran yang stres.
2. Di dalam game RPG ini banyak memberikan pesan moral kepada semua penggunanya diantaranya, "kebenaran selalu menang melawan kejahatan", "jangan mudah menyerah menghadapi suatu masalah" dan lain sebagainya.
3. Dapat membuat kita seakan-akan menjadi seorang sutradara ketika kita membuat sebuah alur cerita pada game berjenis RPG.

1.6 Metodologi Penelitian

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam menyelesaikan game jenis RPG ini menggunakan model RAD (*Rapid Application Development*) yang terdiri atas:

1. Tahapan Perencanaan Kebutuhan

Pada tahapan ini pembuat game merencanakan fungsi apa saja yang dibutuhkan dalam game, baik fitur-fiturnya, karakter, peta, musik, efek suara, maupun alur cerita.

2. Tahapan Perancangan Penggunaan

Pada tahapan ini dilakukan perancangan proses dan perancangan antarmuka dari game yang dibuat menggunakan RPG Maker VX.

3. Tahapan Konstruksi

Pada tahapan ini dilakukan pengkodean terhadap rancangan-rancangan yang telah dibuat dan didefinisikan untuk menjadikan sebuah game menjadi game yang utuh.

4. Tahapan Pelaksanaan

Pada tahapan ini dilakukan pengujian dan analisis pengujian terhadap game yang dibuat menggunakan RPG Maker VX.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dalam memperoleh gambaran mengenai permasalahan yang dibahas, maka dalam penulisan Skripsi ini nantinya dibagi dalam beberapa bab, diantaranya:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode

pengumpulan data, metode pengembangan sistem dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini menerangkan semua yang berhubungan dengan game baik perkembangannya, jenisnya, elemennya maupun orang yang terlibat di dalamnya serta semua yang berhubungan dengan RPG baik pengertian, elemen, maupun kategori dan tentang pengenalan RPG Maker VX.

BAB III PERANCANGAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang cerita game, tujuan dan sasaran game, basis data, objek game serta audio dan visual game.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini berisi uraian mengenai implementasi game, pembahasan game, pengujian game, dan pemeliharaan game.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari pembahasan bab-bab sebelumnya serta saran mengenai permasalahan yang ada sehingga dapat membantu untuk penyelesaian masalah tersebut.