

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi informasi pada komputer, televisi, radio, pendingin ruangan, kompor listrik, dll semakin maju di zaman sekarang ini. Tidak hanya itu, kemampuan sumber daya manusia pun ikut meningkat seiring dengan berkembangnya teknologi informasi. Dengan mengikuti perkembangan teknologi informasi konsol-konsol game pun ikut berkembang, seperti Playstation 3, X-Box 360, dan Nintendo Wii. Bahkan game-game yang dihasilkan pun menyesuaikan dengan konsolnya masing-masing.

Kualitas cerita, gambar, suara dan sistem permainan yang luar biasa membuat para penggemar sulit untuk tidak ikut serta dalam mencoba game dan konsol yang baru. Oleh karena itu, banyak generasi muda mencoba membuat game mereka sendiri dan hasilnya banyak dari mereka yang berhasil membuatnya. Salah satu dari genre yang paling sering dibuat adalah RPG. Bentuk game petualangan yang banyak membius gamer hingga kini.

Generasi muda Indonesia tidak mau kalah dalam menciptakan game yang orisinal karya anak bangsa sendiri. Banyak game yang mereka buat dengan kualitas yang lumayan meski hanya untuk komersial saja.

Saya sebagai salah satu dari mereka ikut mencoba membuat game sendiri dengan judul **“Membuat Game Hunter : Begin the Adventure Dengan Menggunakan Program RPG Maker VX”**.

1.2 Rumusan Masalah

Game Hunter : Begin The Adventure adalah game bergenre RPG yang mengisahkan awal cerita petualangan Noma River, seorang anak muda calon Hunter yang ingin pergi berpetualang ke seluruh penjuru Midgard demi mencari cara untuk mengembalikan ingatannya yang hilang. Dengan melewati ujian Trial Tower dia akan lulus menjadi Hunter. Disaat yang sama ternyata ada rahasia yang tersimpan di Trial Tower mengenai masa lalunya. Masalah yang dapat diungkapkan dalam skripsi ini :

1. Bagaimana cara membuat game Hunter : Begin The Adventure dengan menggunakan RPG Maker VX?
2. Dapatkah Noma membuka rahasia tentang masa lalunya di Trial Tower?
3. Dapatkah Noma River Lulus dan menjadi seorang Hunter?

1.3 Batasan Masalah

Untuk membatasi cakupan atau ruang lingkup dari pembahasan dan permasalahan yang coba dipecahkan, maka dibuat batasan sebagai berikut :

1. Game dibuat menggunakan program RPG Maker VX.
2. Game bergenre RPG.
3. Sistem pertarungan menggunakan Turn-Based.
4. Konsep cerita mengisahkan Noma River sebelum menjadi Hunter.

1.4 Tujuan

Tujuan dari pembuatan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Sebagai syarat kelulusan Program Studi STRATA-I Sistem Informasi di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
2. Membuat game RPG dengan menggunakan RPG maker VX.
3. Menerapkan cerita dan gambar permainan yang orisinal ke dalam game.
4. Mengembangkan kemampuan dan menumbuhkan cerita, gambar dan suara baru dalam game yang akan dibuat dimasa mendatang.
5. Sebagai dokumentasi bagi diri sendiri dan pembuat game yang lain.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini adalah:

1. Bab I Pendahuluan

Pada bab ini dipaparkan latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, sistematika penulisan, dan rencana kegiatan yang disajikan secara terstruktur.

2. Bab II Dasar Teori

Pada bab ini dijelaskan mengenai aturan, teori, genre dan metode dari game, langkah-langkah pembuatan game, dan sedikit pengenalan program RPG Maker VX.

3. Bab III Analisis dan Perancangan

Pada bab ini akan diuraikan latar belakang, naskah cerita, rincian, desain karakter, dan desain latar belakang mengenai game tersebut.

4. Bab IV Implementasi dan Pembahasan

Pada bab ini dijelaskan mengenai implementasi dari game yang meliputi screenshot dan testing program yang dalam hal ini adalah saat pembuatan game dan saat game dimainkan.

5. Bab V Kesimpulan dan Saran

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran dari game yang dibuat sehingga menjadi lebih baik.

1.6 Rencana Kegiatan

Dalam pembuatan game ini, diperkirakan akan membutuhkan waktu selama tiga bulan. Uraian dari rencana kegiatan bisa dilihat pada Tabel 1.1.

Kegiatan	Mei 2009	Juni 2009	Juli 2009	Agustus 2009	September 2009	Oktober 2009	November 2009	Desember 2009	Januari 2010	Februari 2010
Perencanaan										
Pemilihan Naskah										
Penggambaran										
Pengeditan Gambar										
Implementasi										
Penyelesaian										

Tabel 1.1 Rencana Kegiatan.