

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan berkembangnya zaman, maka secepat itu pula terjadinya modernisasi, khususnya di bidang teknologi. Tidak ketinggalan pula dengan perkembangan game saat ini. Game tidak hanya terbatas dalam lingkup permainan konsole. Melainkan game juga dapat dikatakan sebagai sekumpulan aktivitas di luar rumah yang biasanya dilakukan oleh beberapa orang untuk mencari hiburan. Dan terkadang juga game dapat dilakukan untuk mengasah otak pemainnya, misalnya permainan catur atau teka-teki. Dan dalam bahasan kali ini saya akan membahas tentang game yang dimainkan di dalam sebuah konsole.

Sejarah perkembangan game yang dulunya hanya berbentuk grafis 2D, kini telah banyak mengalami metamorfosa untuk menciptakan sebuah game yang mendekati tingkat realitasnya, sehingga setiap orang yang memainkannya akan merasa seperti berada di dunia game tersebut dan akan ikut terlibat di dalamnya. Game yang pada awal kemunculannya hanya sebagai media hiburan, kini sudah banyak digunakan untuk berbagai tujuan. Misalnya dari segi pendidikan, seorang balita diperkenalkan dengan rancangan tampilan game yang dapat mendukung tumbuh kembangnya yaitu dengan mengenal istilah-istilah atau objek benda asing yang ada disekitarnya. Dengan tampilan game yang unik dan interaktif tentu saja akan mengasah kemampuan anak tersebut dalam

membedakan warna dan obyek yang dilihatnya. Selain itu para perancang game juga dapat memberikan dan menyalurkan pesan moral atau himbauan bagi para pemainnya, misalnya setiap kejahatan pasti akan ada balasannya, atau untuk menjadi apa yang kita inginkan, kita harus berjuang keras mencapainya melalui banyak halangan dan rintangan yang akan kita terima.

Pada awal perkembangannya, game hanya diciptakan dalam satu konsole. Dan yang pertama kali merilisnya adalah ATARI 2600. Dan dengan majunya teknologi yang ada saat ini, maka semakin banyak pula bermunculan konsole yang dapat mendukung game tersebut. Antara lain adalah SEGA, Nintendo, PC, XBOX, PSX, PS2, dll. Selain itu dari berbagai konsole tersebut, setiap perusahaannya semakin memperbaharui desain konsolnya sehingga semakin banyak versi konsole yang tersedia untuk memainkan sebuah game. Dan dari situ pula semakin banyak yang tertarik untuk bermain game. Tidak hanya terbatas pada anak kecil saja, melainkan orang dewasa pun sudah ikut turut campur memainkannya.

Semakin bertambahnya minat orang-orang bermain game, maka setiap negara pun tidak mau ketinggalan untuk menciptakan sebuah game. Dan salah satu negara yang sedang berusaha memperbaiki citranya dalam pembuatan game adalah Indonesia. Saat ini sudah banyak sekali perancang game di Indonesia yang berhasil membuat game, meskipun tampilannya masih kalah jauh dengan negara maju lainnya. Namun setidaknya kita sudah mencoba dan ikut berpartisipasi dalam kemajuan game tersebut.

Dan dalam konteks tersebut, kita sebaiknya tidak hanya tinggal diam dengan hanya memainkan game ciptaan orang lain yang telah ada. Dalam kesempatan ini pula saatnya kita ikut berpartisipasi dalam kemajuan dunia game tersebut dengan membuat game.

Dilihat dari jenisnya game terbagi dalam beberapa genre yang membedakan permainan game satu dan yang lainnya. Genre tersebut antara lain adalah Adventure, Action, Sport, Strategy, dan RPG (Role Playing Game). RPG adalah jenis game yang memiliki alur cerita yang memungkinkan kita sebagai pemain utama untuk memilih peran apa yang akan kita jalani dalam permainan nanti. Selain itu kita juga berhak memilih keputusan apa yang akan kita ambil demi tercapainya tujuan atau akhir cerita dalam game tersebut.

Dan genre inilah yang akan saya jadikan sebagai dasar pembuatan game dalam skripsi ini yang berjudul "**Membuat Game Kurohan : Phantasy World Menggunakan Program RPG Maker 2003**".

## **1.2. Rumusan Masalah**

Bagaimana cara membuat game Kurohan : Phantasy World menggunakan RPG Maker 2003?

### 1.3. Batasan Masalah

Untuk membatasi cakupan permasalahan yang ada di atas, maka diberikan batasan-batasan untuk pendekatan permasalahan agar lebih terinci dalam pelaksanaannya yaitu:

1. Game dibuat menggunakan program RPG Maker 2003.
2. Game yang dibuat bergenre RPG (Role Playing Game).
3. Sistem pertarungan yang digunakan adalah Turn Based.
4. Konsep cerita berawal dari datangnya seorang pemuda berjiwa petualang yang ingin melaksanakan tugas dari kerajaan dengan membaca selebaran dan juga ingin mengembalikan kedamaian dunia fantasi.

### 1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari pembuatan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Ikut berpartisipasi dalam perkembangan dunia game dengan membuat game.
2. Membuat game yang bergenre RPG dengan menggunakan program RPG Maker 2003.
3. Menerapkan alur cerita dan gambar permainan yang menarik sehingga banyak yang berminat untuk memainkannya.
4. Mengembangkan kemampuan dalam menciptakan alur cerita yang menarik dan membangun karakter yang terlibat di dalamnya.

### 1.5. Metodologi Penelitian

Dalam perancangan game menggunakan RPG Maker 2003, metode yang akan digunakan adalah:

#### 1. Metode Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data dan informasi tentang permasalahan yang dibahas, penulis mencari data dengan mempelajari dokumen-dokumen, buku-buku maupun sumber lainnya yang berkaitan dengan penelitian untuk dijadikan referensi.

#### 2. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah model Rapid Application Development yang terdiri atas:

##### a. Tahapan perencanaan syarat-syarat

Pada tahapan ini ditentukan fitur apa yang disediakan oleh game menggunakan RPG Maker 2003

##### b. Tahapan perancangan pengguna

Pada tahapan ini dilakukan perancangan proses dan perancangan antar muka dari game menggunakan RPG Maker 2003.

c. Fase konstruksi

Pada tahapan ini dilakukan pengkodean terhadap rancangan-rancangan yang telah didefinisikan.

d. Fase pelaksanaan

Pada tahapan ini dilakukan pengujian dan analisis pengujian terhadap game yang dibuat menggunakan RPG Maker 2003.

### 1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini adalah :

#### **BAB I Pendahuluan**

Pada bab ini akan dijelaskan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan, dan sistematika penulisan skripsi dan rencana kegiatan yang disajikan secara terstruktur.

#### **BAB II Landasan Teori**

Pada bab ini akan dijelaskan tentang teori dasar pemikiran dalam menyusun laporan skripsi ini, baik perancangan, genre dan metode dari game, langkah-langkah pembuatan game dan sedikit pengenalan program RPG Maker 2003.

### **Bab III Analists dan Perancangan Sistem**

Bab ini akan membahas tentang latar belakang cerita, membangun karakter yang terlibat di dalamnya, detail alur cerita yang menceritakan kelanjutan dari nasib dunia fantasi

### **Bab IV Implementasi dan Pembahasan**

Dalam bab ini akan menjelaskan implementasi dari game yang meliputi screenshot dan testing program yaitu saat pembuatan game dan saat game dimainkan.

### **Bab V Kesimpulan dan Saran**

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari game yang dibuat sehingga dapat menjadi lebih baik.



### 1.7. Rencana Kegiatan

Dalam pembuatan game ini, diperkirakan akan membutuhkan waktu selama 4 bulan. Uraian dari rencana kegiatan bisa dilihat pada Tabel 1.1.

Kegiatan	Desember				Jannari				Februari				Maret			
	2010				2011				2011				2011			
	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV
Perencanaan	■	■	■	■												
Penulisan naskah					■	■	■	■								
Desain gambar									■	■	■	■				
Pengeditan gambar										■	■	■	■			
Implementasi													■	■	■	■
Penyediaan																■

Tabel 1.1 Rencana Kegiatan