

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar belakang masalah

Perkembangan teknologi di dunia semakin pesat, begitu juga dengan perkembangan *game*. Di Indonesia sendiri *game* juga mengalami kemajuan pesat, Banyak generasi muda berinovasi dalam merancang pembuatan *game* yang baru. Kreativitas, inovasi, dan imajinasi yang mereka miliki tidak kalah dengan pengembang *game* dari luar negeri. karena *game* saat ini sudah menjadi media hiburan bagi kalangan anak-anak hingga dewasa. Industri dan perkembangan *game* juga sudah mejadi hal yang menjajikan, terbukti dengan banyak sekali perusahaan – perusahaan pengembang *game* di dunia.

Salah satu *genre game* yang diminati oleh kalangan masyarakat Indonesia adalah RPG (*Role Playing Game*). Dilansir di website [dailysocial.id](http://dailysocial.id) pada tahun 2012, Agate Studio mengadakan survei yang bertujuan untuk mendapatkan pengetahuan tentang kondisi *gaming* saat ini di Indonesia. RPG (*Role Playing Game*) sendiri merupakan permainan sederhana yang telah ada sejak dahulu. *Game* RPG ini selain terkenal juga banyak diminati oleh para pemain *game* karena *game* ini dapat mengandung banyak fitur yang menarik dan kompleks, hal ini dibuktikan dengan suksesnya *game* Final Fantasy Series.

Indonesia mempunyai banyak game yang sudah dipublikasi oleh anak bangsa, namun dilihat dari perkembangan dari *game* tersebut nampaknya karya anak bangsa jarang diminati oleh orang Indonesia sendiri, ada beberapa faktor yang mempengaruhi *game* kurang diminati oleh masyarakat Indonesia sendiri salah satunya adalah kurangnya dukungan, jarang orang mempromosikan sebuah *game* dari anak bangsa sehingga para *developer* harus merogoh kocek dalam hanya untuk sebuah iklan. Faktor lain adalah faktor kesadaran, faktor ini juga mempengaruhi minat memainkan *game* lokal. Masyarakat juga cenderung menyukai *game* yang populer, itulah alasan penyebab beberapa *game* lokal saja yang diminati oleh kalangan masyarakat. [1].

*Game* akan menjadi momok menakutkan pada pemainnya karena sebagai alasan mengapa nilai sekolah mereka jelek, bahkan ini juga menjadi alasan banyak siswa bolos sekolah. Di negara maju seperti Amerika Serikat sekalipun, *game* juga sering dikambing hitamkan, contohnya ada peristiwa penembakan masal, *game* akan disebut sebagai alasan mengapa pelaku membunuh dengan kejam. Sementara di Tiongkok, *game* dianggap sebagai alasan mengapa semakin banyak generasi muda mengalami rabun jauh. [2]

Seiring perkembangan *game*, *game* akan membawa pengaruh negatif bagi pemainnya. *Game* memberikan kepuasan kepada pemainnya setelah memainkan *game* tersebut. *Game* juga membuat kecanduan bagi para pemainnya karena para pemain *game* mampu duduk lama demi memainkan *game* dan bertahan tanpa menginginkan suatu gangguan yang dapat mengganggu konsentrasinya dalam bermain *game*. Selain itu

bermain *game* juga akan membuat lupa akan pentingnya belajar. Berdasarkan hal tersebut penulis ingin menciptakan sebuah *game* yang bisa menarik minat bagi kalangan semua umur dan tentunya dengan berfokus pada pesan moral yang bisa diambil oleh pemain. *Game* ini pun diberi unsur sejarah-sejarah Indonesia karena selain untuk menjadi media hiburan nantinya *game* ini bisa memberikan edukasi bagi pemakainya.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka rumusan masalah dari skripsi ini adalah bagaimana merancang dan membuat *game* RPG “The Story of Wilwox” dengan menggunakan RPG MAKER VX ?

### 1.3 Batasan Masalah

Adapun beberapa batasan masalah mengenai penelitian adalah sebagai berikut.

1. *Game* “The Story of Wilwox” dibuat menggunakan software RPG MAKER V.
2. *Game* ini dimainkan pada platform PC/Dekstop.
3. *Game* yang berbasis 2D.
4. Berupa *video game* offline dan tidak ada fitur *real money*.

### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud pembuatan skripsi ini adalah menciptakan sebuah aplikasi game bergenis *Role Playing Game* (RPG) dengan menggunakan software RPG MAKER VX berbasis Dekstop. Sedangkan tujuannya dibuat skripsi ini adalah sebai berikut.

1. Sebagai syarat kelulusan Program Studi Strata I (S1) Sistem informasi di Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Menambah edukasi bagi pemakainya.

#### **1.5 Manfaat Penelttan**

Manfaat yang didapatkan dari penelitian ini adalah menambah ilmu mengenai proses pembuatan game RPG menggunakan RPG MAKER VX. Serta sebagai hiburan dan menambah pengetahuan tentang sejarah – sejarah Indonesia.

#### **1.6 Metode Penelitian**

Tahap pengumpulan data yang digunakan untuk kebutuhan penelitian adalah sebagai berikut.

##### **1.6.1 Studi Literatur**

Merupakan tahapan awal penulis melakukan penelitian, tahapan ini penulis melakukan pembelajaran dari berbagai referensi diantaranya dengan mempelajari buku,jurnal,artikel dan lainnya.

##### **1.6.2 Analisis Kebutuhan**

Tahap ini penulis melakukan analisis kebutuhan, yaitu software – software apa saja yang dibutuhkan oleh penulis guna menyelesaikan aplikasi game dan penelitian ini.

### **1.6.3 Desain sistem**

Penulis melakukan perancangan terhadap tampilan game mulai dari tampilan awal hingga tampilan akhir, agar game berjalan sesuai apa yang penulis harapkan.

### **1.6.4 Pemograman sistem**

Pemograman sistem adalah tahap dimana penulis melakukan pemograman pada game agar game tersebut bisa dijalankan.

### **1.6.5 Testng**

Tahap ini merupakan tahap penulis melakukan uji coba aplikasi yang telah penulis buat untuk menemukan adanya eror / kesalahan pada sistem agar sistem bisa berjalan dengan apa yang diharapkan.

### **1.6.6 Implementasi**

Dilakukan implementasi sistem guna untuk mengetahui bahwa apakah game ini layak atau dapat diterima oleh semua kalangan.

### **1.6.7 Evaluasi**

Dilakukan evaluasi terhadap aplikasi game ini. Nantinya hasil evaluasi dilakukan analisis untuk membuat kesimpulan pada penelitian.

#### **1.6.8 Laporan**

Tahap ini melakukan laporan terhadap apa saja yang sudah diteliti.

#### **1.7 Sistematika Penulis**

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Maksud dan Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Penelitian, dan Sistematika Penulis.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini mencakup bahasan tentang penelitian yang terdahulu yang berkaitan tentang penyusunan skripsi ini, guna sebagai arahan dalam memecahkan permasalahan.

### **BAB III ANALIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini mencakup perancangan game secara detail. Mulai dari perancangan pembentukan character, event, sound dan lainnya.

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

Pada bagian ini dijelaskan tentang implementasian game dan proses pengujian / *testing game*.

## **BAB V PENUTUP**

Bab ini berupa kesimpulan sebagai bentuk konfirmasi dari tujuan dilakukan penelitian. Dan saran agar dapat mengembangkan sistem lebih baik dari sebelumnya.

