

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang Masalah

Di era milenial saat ini, perkembangan teknologi dan informasi tumbuh dan menyebar dengan pesat. Salah satunya yaitu perkembangannya yaitu di bidang teknologi informasi berbasis *game*. *Game* kini menyebar keseluruh *platform*, Mulai dari *Mobile PC* maupun *console*.

Perkembangan *game* terjadi begitu cepat, Generasi *game* pertama hanya berupa permainan sederhana. Lalu berkembang menjadi *game* yang memiliki *graphic* yang lebih bagus, baik itu *2D* maupun *3D* serta *game* yang dulunya hanya dapat dimainkan sendiri kini dapat dimainkan secara *multiplayer* atau bahkan secara online menggunakan koneksi internet. Ini membuktikan bahwa *game* terus berkembang tanpa batas. Hal inilah yang membuat para pengelola industri *game* terus berlomba-lomba menciptakan *game* yang lebih menarik dengan menonjolkan keunggulannya sendiri. Sehingga dapat dikatakan *game* memiliki dampak yang besar baik itu bagi player maupun pencipta *game*.

Bermain *game* dapat meningkatkan kreatifitas dan tingkat intelektual penggunanya. Pada *game* tertentu, *game* tidak hanya menjadi sebuah hiburan semata, Tetapi dapat memberikan *fantasy* maupun pesan pesan moral. Pada saat bersamaan, *game* juga mempertajam kemampuan analisa penggunanya untuk mengolah informasi dan membuat keputusan yang tepat sehingga dapat mencapai tujuan dari *game* tersebut.

Salah satu jenis *game* yang populer saat ini adalah *RPG (Role Play Game)*. Ada banyak *game RPG* yang diluncurkan tiap tahunnya dengan keuntungan hingga jutaan Dollar. Umumnya yang membedakan *game* bergenre *RPG* adalah dimana sang pemain menjalankan satu atau beberapa karakter untuk melakukan misi tertentu hingga *game* berakhir, selain itu keunikan lainnya adalah *game RPG* lebih diidentikkan dengan alur cerita pada *game* tersebut. Kenyataannya belum banyak *game RPG* yang diciptakan oleh para developer *game* Indonesia. Pasar *game RPG* saat ini didominasi oleh buatan Jepang, Korea, dan Amerika.

Penulis ingin menciptakan sebuah *game* yang tidak hanya berfokus pada kualitas grafis yang tinggi seperti kebanyakan *game* yang beredar saat ini. Tetapi lebih berfokus pada alur cerita dan pesan moral yang dapat diambil oleh pemain, Sehingga *game* ini dapat memberikan pembelajaran *afektif* maupun *kognitif* yaitu dapat membuat otak berfikir dan menemukan solusi dari suatu masalah serta tidak melupakan nilai-nilai moral dan pembelajaran yang dapat diambil oleh pemainnya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka rumusan masalah penelitian ini adalah: Bagaimana membuat *game* desktop “Legend of Zesperia” ini menjadi sebuah *game* yang menarik bagi para pemain menggunakan *RPG Maker MV*.

1.3 Batasan Masalah

Agar perancangan dan pembuatan *game RPG* tidak menyimpang maka peneliti akan memberikan batasan sebagai berikut:

1. *Game* ini dimainkan satu pemain.
2. *Game* ini dapat dimainkan pada *platform* PC/Desktop.
3. *Game* ini dibuat menggunakan *software* RPG Maker MV.
4. *Game* ini terdiri dari 4 chapter.
5. *Game* ini bergrafik 2 dimensi.
6. *Asset* dan *Sound game* diambil dari RPG Maker MV dan memiliki ijin bebas.
7. *Game* ini dipublikasikan di itch.io.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk menciptakan sebuah Aplikasi *game* bergenre *RPG* berbasis *Desktop* menggunakan perangkat lunak RPG Maker MV sebagai *RPG EditorEngine* dalam pembuatan sebuah *game RPG*.

Tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan *game RPG* berbasis desktop dengan judul "Legend of Zerperia"
2. Sebagai syarat kelulusan Program Studi Strata I (S1) Sistem Informasi di Universitas Amikom Yogyakarta
3. Membuat *game RPG* yang menarik dan juga memiliki pesan moral bagi para pemainnya.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang didapatkan dari penelitian ini adalah:

1. Bagi Peneliti:

Menambah pengalaman dan mampu memahami proses perancangan konsep ide, karakter, tempat, alur cerita serta aspek lainnya lalu mengimplementasikannya ke dalam sebuah *game RPG* menggunakan RPG Maker MV.

2. Bagi pengguna:

Memberikan sebuah sarana hiburan dan mendapatkan pesan moral sehingga dapat dinikmati dan menginspirasi pengguna.

1.6 Metode Penelitian

Peneliti menjabarkan cara-cara memperoleh data-data yang digunakan untuk kebutuhan penelitian yang menggunakan beberapa metode yaitu:

1. Pengumpulan data

Metode Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Metode Studi Literatur:

Merupakan metode pengambilan data menggunakan literatur yang ada seperti memanfaatkan fasilitas internet yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan objek penelitian. [1]

b. Metode Kepustakaan (*Library*)

Metode pengumpulan data yang menggunakan konsep teoritis dari buku-buku sebagai bahan referensi dalam mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan.

c. Metode Eksperimental

Metode yang dilakukan secara langsung, untuk mengetahui kesulitan yang ditemui, serta pencarian solusi pada suatu masalah yang harus dipecahkan. Kegiatan ini bertujuan untuk menilai pengaruh suatu tindakan terhadap objek.

2. Metode Analisis

Merupakan tahapan dalam menganalisis atau mendefinisikan permasalahan yang akan dibangun. Adapun metode analisis yang akan digunakan adalah sebagai berikut:

- a. Analisis Kebutuhan system yang terdiri dari analisis kebutuhan fungsional dan analisis kebutuhan non fungsional
- b. Analisis SWOT yang terdiri dari *Strength* (Kekuatan), *Weakness* (Kelemahan), *Opportunity* (Peluang), dan *Threat* (Ancaman).

3. Metode Pengembangan *Game*

Metode pengembangan *game* yang digunakan dalam menyelesaikan penelitian ini adalah menggunakan model *Game Development Life Cycle* (GDLC) menurut Doppler Interactive (McGrath, 2011), yang meliputi empat tahapan yaitu:

- a. Tahapan Perancangan Syarat-syarat

Pada tahapan ini pengguna merumuskan ide apa yang harus difiturkan oleh game tersebut.

- b. Tahapan Perancangan Penggunaan

Pada tahapan ini dilakukan perancangan proses dan perancangan interface dari game tersebut. Pembuatan dan penyesuaian terhadap rancangan-rancangan yang telah didefinisikan.

- c. Fase Konstruksi

Pada tahapan ini dilakukan pembuatan dan penyesuaian terhadap rancangan-rancangan yang telah didefinisikan.

d. Fase Pelaksanaan

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

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika skripsi *game* RPG “Legend of Zesperia” ini dibagi menjadi lima bagian:

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini terdiri dari teori-teori yang mendasari penulisan laporan skripsi ini. Bab ini menjelaskan tentang *game*, jenis-jenis *game*, rating *game*, serta software yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan mengenai analisis dan perancangan *game*, serta proses pembuatan *game*, *assets*, *sound*, *event*, dan *character*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisikan implementasi *game*, proses pengujian, hasil *game*, serta hasil *testing* berupa *alphatesting* dan *betatesting*.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan dari hasil penelitian yang dibuat serta saran untuk pengembangan *game* RPG selanjutnya agar menjadi lebih baik.

