

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam perkembangan game di dunia yang semakin maju. Banyak kalangan muda-mudi memanfaatkan game sebagai alternatif hiburan yang mengasikan untuk individu maupun komunitas. Terutama di kalangan pelajar dan mahasiswa yang sering bermain game .seperti game konsol , jaringan area lokal ( LAN ) dan online yang tersedia di seluruh dunia termasuk dengan indonesia.

Oleh karena itu banyak kalangan muda-mudi tanah air indonesia ingin menciptakan permainanya sendiri yang sesuai dengan imajinasi, kreativitas, dan inovasi yang ada dalam benak mereka. Dan juga dapat di mainkan oleh banyak orang. Untuk itu tujuanya mencoba merancang sebuah game Relo Playing Game ( RPG ) menggunakan RPG Maker VX. Software RPG Maker VX ini digunakan untuk mempermudah dalam pembuatan game. Objektif utama adalah mengembangkan permainan atau game menggunakan RPG Maker VX sehingga menghasilkan game yang berbasis RPG.

Game “Adventure in search of Sambel Tumpang” ini merupakan game petualangan sederhana. Game petualangan mencari bahan-bahan makanan untuk membuat “Sambel Tumpang” yaitu menu makanan orang jawa .

Game ini dibuat menggunakan engine RPG Maker VX adalah salah satu dari semakin banyak program yang akan membantu dalam membuat sebuah game RPG. Program ini adalah program yang cukup baik dalam perannya

sebagais 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 tersebut, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu bagaimana membuat sebuah game RPG menggunakan software RPG Maker VX sebagai RPG Engine dalam pembuatan sebuah game RPG?

## **1.3 Batasan Masalah**

Agar batas masalah tidak meluas dan menyimpang dari pokok pembahasan maka penulis merumuskan batasan masalah sebagai berikut:

1. Game bergenre RPG
2. Katagori game adalah single player
3. Game dimainkan menggunakan keyboard
4. Tampilan pada game adalah 2 dimensi
5. Pembuatan game menggunakan software RPG Maker VX Ace
6. Game "Adventure in search of Sambel Tumpang" hanya dapat berjalan pada platform desktop OS Windows.
7. Game ini dapat dimainkan oleh semua kalangan

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari pembuatan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Sebagai syarat kelulusan Program Studi Strata I (SI) Sistem Informasi di UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.
2. Membuat game RPG dengan menggunakan RPG Maker VX Ace
3. Sebagai salah satu sarana hiburan.

### **1.5 Manfaat penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

#### **1. Penulis**

Kreatifitas penulis diasah, di kembangkan untuk menghasilkan suatu game yang dapat menghibur gamers.

#### **2. Pemain / Gamers**

Manfaat bagi pemain adalah akan terhibur karena Game ini adalah media hiburan.

#### **3. Pembaca**

Pembaca bisa memahami cara atau proses pembuatan game ini dengan software RPG MAKER VX ACE, khususnya Game 2D.

### **1.6 Metodologi penelitian**

Untuk mengunmpulkan data-data yang di butuhkan dalam pengerjaan skripsi ini penulis menggunakan beberapa metode, yaitu :

#### **1. Metode Study Literatur**

Merupakan metode pengambilan data dengan menggunakan literature yang ada saat ini, seperti memanfaatkan situs-situs web yang bersangkutan dengan *game*.

#### **2. Metode Kepustakaan**

Merupakan Metode yang di gunakan untuk memperoleh konsep-konsep teoritis menggunakan buku-buku sebagai bahan referensi dalam memperoleh informasi yang di butuhkan.

### **3. Metode Pengembangan Game**

Merupakan metode yang dilakukan langsung, untuk mengetahui kesulitan yang di temui, dan pencarian solusi pada suatu masalah yang harus dipecahkan. Kegiatan ini bertujuan untuk menilai pengaruh suatu tindakan terhadap objek.

#### **1.7 Sistematika Penulisan**

Dalam penyusunan skripsi ini, penelitian terdiri dari beberapa bab yang pembahasan setiap babnya akan saling terkait antara bab satu dengan bab yang lain. Berikut sistematika penulisan pada penelitian ini :

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, dan metode penelitian, serta sistematika penulisan.

#### **BAB II DASAR TEORI**

Berisi tentang konsep dasar yang akan penulis gunakan untuk membuat *game* RPG "Adventure in search of Sambel Tumpang", dan membahas perangkat lunaknya.

#### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini akan menjelaskan tentang analisis dan perancangan dalam pembuatan *game* RPG "Adventure in search of Sambel Tumpang".

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

Bab ini akan menjelaskan tentang hasil dan proses pembuatan *game* RPG “Adventure in search of Sambel Tumpang”.

#### **BAB V PENUTUP**

Merupakan Bab akhir pada skripsi, yang berisi kesimpulan dan saran

