

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Game merupakan hiburan yang disukai orang kebanyakan karena setiap manusia membutuhkan hiburan menghilangkan kebosanan atau menjernihkan pikirannya. *Game* juga memiliki manfaat lain seperti pengembangan otak, melatih pemecahan masalah, meningkatkan konsentrasi, melatih kecepatan, dan lainnya. Terdapat beberapa genre pada *game*, seperti *action*, *strategy*, *role playing*, *sport*, *vehicle simulations*, *construction and management simulations*, *adventure*, *artificial life and puzzle games* [1]. (Adams, 2010: 390-590).

Salah satunya genre *game* paling populer adalah RPG (*Role Playing Game*), genre RPG populer karena orangnya itu bermain bisa merasakan peran yang berbeda. Jenis *game* RPG ini dapat mengembangkan karakter mulai dari nol sampai karakter tersebut menjadi pahlawan dalam alur ceritanya. Karakter akan mengalami perkembangan mulai dari kepribadian sampai dengan kemampuan. Seiring dengan naiknya level pada karakter dan misi yang harus di selesaikan.

Role Playing Game (RPG) adalah *game* yang memiliki unsur cerita yang kompleks dan seni peran yang membuat seseorang merasa seperti menjadi seorang tokoh pada *game* tersebut. *Game* berdasarkan genre RPG berlangsung dalam satu set dunia realistik dalam waktu tertentu (misalnya, di abad pertengahan, pada saat ini atau di masa depan) atau dalam dunia *imajiner* yang tidak dekat dengan kenyataan. Pemain memainkan karakter yang diwakili oleh *avatar* (paling sering dibentuk manusia) dan memecahkan berbagai *quest* sepanjang pertandingan.

Hal ini membutuhkan pemain untuk menemukan benda tertentu dan digunakan dengan benar atau menggabungkannya untuk memecahkan masalah tertentu, dan/atau mengharuskan pemain untuk memilih jawaban yang benar dari sejumlah pertanyaan tertentu untuk jawaban. *Quests* ditugaskan untuk pemain dengan karakter non-pemain (NPC) yang tidak dapat dikontrol oleh pemain dan berinteraksi dengan mereka melalui dialog. Dalam model permainan setiap pemain dapat mengumpulkan hal-hal menjadi persediaan yang berisi hal-hal yang diperlukan untuk memecahkan tugas-tugas tertentu selama bermain *game*. Selain itu, objek permainan yang mewakili objek belajar telah ditetapkan lokasi yang dapat berupa NPC atau objek lain.

Game RPG tumbuh sangat cepat dengan fitur-fitur hebat, seperti grafik *game* yang sangat detail, cerita menarik dan ini adalah salah satu hal utama tentang RPG. Cerita dalam *game* RPG memiliki cerita yang bersegmen-segmen tetapi semua alur ceritanya saling terhubung maupun itu dalam petualangan, pertempuran, dan misi. Tidak hanya cerita, *game* RPG juga dikenal memiliki musik yang mampu membawa player masuk ke dalam cerita dari *game* tersebut.

Melihat perkembangan dalam dunia *game* terdapat suatu permasalahan yang cukup krusial yaitu bahwa *game* yang beredar saat ini lebih dominan mengutamakan *graphics* saat membuat sebuah *game*. Jika ditinjau akibat meningkatnya *graphics* dari suatu *game* maka akan mengakibatkan meningkatnya ukuran serta kebutuhan perangkat untuk menjalankan *game* tersebut. Hal ini akan mengakibatkan pemain *game* saat ini harus mengeluarkan biaya yang lebih besar jika akan memainkan *game-game* terbaru, walau

sebenarnya *game* akan menjadi susah untuk dinilai jika hanya ditinjau dari sebuah *graphic*.

Selain itu inti sebuah *game* bukan hanya *graphics* semata, *game* yang berkembang dewasa ini terlalu banyak tuntutan bagi player untuk mengeluarkan uang dan waktu yang lebih banyak hanya untuk meningkatkan skill ataupun level pada karakternya. Pada hakikatnya sebuah *game* yang bisa menghibur tidak harus menggunakan *graphics* yang baik, *game* akan dapat menghibur player jika memiliki keunikan masing-masing. Bisa berupa alur cerita, musik, cara bermain, fitur yang di tawarkan, dan banyak hal lain yang dapat diperhitungkan.

Selain permasalahan penggunaan *graphics* terdapat juga kerugian yang ada pada *game-game* terbaru di antaranya ukuran *game* ini sangat besar, selain itu persyaratan minimum lebih tinggi dan itu membuat orang tidak dapat menggunakan permainan *game* terbaru, hal ini tentu saja mengakibatkan banyak pengguna yang kecewa akibat pengembangan *game-game* tersebut yang mengandalkan *graphics* sehingga memberatkan penggunaan *game*. Beberapa pengembang *game* juga hanya lebih peduli terhadap penghasil/pendapatan mereka sendiri jika dibandingkan kepuasan dari pemain dan performa *game*.

Dan dari uraian di atas menarik untuk dikaji lebih mendalam, sehingga penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul : “PEMBUATAN *GAME* RPG “MEDICINE” MENGGUNAKAN RPG MAKER MV”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka perlu dirumuskan suatu masalah yang akan dipecahkan/diselesaikan pada penelitian ini. Adapun rumusan masalah pada penelitian ini antara lain:

1. Bagaimana membangun sebuah perangkat lunak dalam bentuk *game* RPG yang berjudul “*MEDICINE*” yang memiliki fitur menarik dengan menggunakan perangkat lunak RPG Maker MV sebagai *RPG Editor Engine* dalam sebuah pembuatan *game* RPG?
2. Apa yang menarik minat pengguna memainkan sebuah *game*?

1.3 Batasan Masalah

Agar tidak menyimpang dari maksud dan tujuan, maka penyusunan skripsi ini dibatasi menjadi pokok-pokok permasalahan sebagai berikut:

1. *Game* dibuat dengan menggunakan grafik 2D.
2. Kategori *game* ini adalah *game* bergenre RPG (*Role-playing game*).
3. *Game* ini hanya dapat berjalan di PC/Desktop.
4. Tidak ada fitur pembelian item dengan *real money* pada *game*.
5. Tidak memerlukan koneksi internet atau menggunakan sistem offline.
6. *Game* ini akan di buat dengan *Software* RPG Maker MV sebagai *software* utama.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan maka maksud penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui bagaimana pembuatan *game* RPG menggunakan aplikasi RPG Maker MV sebagai RPG Editor Engine dalam sebuah pembuatan *game*.
2. Mengetahui apa yang menarik minat pengguna memainkan sebuah *game*.

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Membangun sebuah *Software game* dalam bentuk *game* RPG menggunakan perangkat lunak RPG Maker MV sebagai *RPG Editor Engine* dalam pembuatan sebuah *game* RPG.
2. Untuk menjelaskan berbagai informasi dasar dalam pembuatan sebuah *game* pada RPG Maker MV

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat:

1. Sebagai bahan masukan bagi penulis agar dapat menambah pengetahuan dan sebagai pengetahuan praktis yang merupakan implementasi dari teori yang ada khususnya yang berhubungan dengan masalah aplikasi RPG Maker MV sebagai RPG Editor Engine dalam sebuah pembuatan *game* RPG,
2. Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk sebagai hiburan serta menambah ilmu pengetahuan dan contoh cara mendesain tokoh, serta pembuatan *Game* RPG, serta untuk meningkatkan kreatifitas dalam menghasilkan *game* yang menarik.
3. Memberikan sebuah konsep kepada pengguna bahwa penilaian dalam *game* terdapat banyak aspek.

1.6 Metode Penelitian

Penelitian ini akan menggunakan pendekatan kualitatif dengan tipe deskriptif analisis, yaitu mendeskripsikan suatu situasi atau objek yang bersifat faktual dengan mengkaji permasalahan-permasalahan yang terjadi pada saat sekarang guna memperoleh gambaran yang menyeluruh tentang permasalahan pada rumusan masalah. Faisal (2010: 84) menyebutkan, penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif analisis ialah penelitian yang dimaksudkan untuk eksplorasi dan klarifikasi dan klasifikasi mengenai suatu fenomena atau kenyataan sosial, dengan jalan mendeskripsikan sejumlah variabel yang berkenaan dengan masalah dan unit yang diteliti [2].

Sedangkan menurut Bogdan dan Taylor dalam Lexy J. Moleong (2000, 3) “metodologi kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati”. Berdasarkan alasan-alasan sebagaimana pendapat ahli tersebut maka penelitian ini layak menggunakan metode kualitatif, sehingga didapatkan data yang akurat untuk dianalisa dan dideskripsikan sebagai sebuah fakta sosial [3].

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

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

1.6.1.1 Metode Studi Literatur

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.

1.6.1.2 Metode Kepustakaan (Library)

Metode kepustakaan yaitu mengadakan penelitian dengan cara mempelajari dan membaca literatur-literatur yang ada hubungannya dengan permasalahan yang menjadi obyek penelitian.

1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis adalah metode yang dilakukan untuk memperoleh data-data dan informasi yang diperlukan untuk menunjang skripsi ini.

1.6.2.1 Analisis SWOT

Analisis dilakukan dengan Analisis SWOT (*Strengths, Weakness, Opportunities, and Threats*).

1.6.2.2 Analisis Game Sejenis

Analisis aplikasi atau game sejenis dilakukan dengan melakukan analisis terhadap aplikasi yang serupa atau memiliki beberapa fitur yang sama dengan game yang akan dibuat. Analisis ini dilakukan agar dapat menganalisa fitur apa saja yang diperlukan dalam pembuatan dan untuk mencari tahu kelebihan dan kekurangan antara game-game sejenis dengan game yang dibuat.

1.6.3 Metode Perancangan

Game Development Life Cycle (GDLC) merupakan sebuah metode yang menangani pengembangan *game* dimulai dari titik awal hingga paling akhir. Dimulai dari tahap pembuatan ide dan konsep mengenai *game* yang akan dibuat, sedangkan tahap akhir dari *game* development adalah saat *game* dirilis.

Game Development Life Cycle menggunakan pendekatan bertahap atau tahapan-tahapan untuk melakukan analisa dan membangun *game* menggunakan siklus yang spesifik dan lebih kompleks.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan penelitian ini memiliki sistematika penulisan yang terdiri dari 5 bab, yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi gambaran umum masalah yang dideskripsikan melalui latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi penjelasan tentang teori dan penelitian-penelitian sebelumnya yang berhubungan dengan pembuatan media informasi alternatif.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini berisi analisis dan perancangan untuk membuat media informasi alternatif berdasarkan rumusan masalah secara umum.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi penjelasan cara dan tahapan pembuatan media informasi alternatif beserta testing dan pembahasannya.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran yang diperoleh dari pembahasan pada bab sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka memuat keterangan dari buku-buku dan beberapa sumber yang dijadikan sebagai bahan acuan dalam penulisan skripsi ini.

LAMPIRAN

