

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan game di dunia sangatlah pesat seiring dengan munculnya berbagai macam Game Engine yang digunakan dalam pembuatan sebuah game. Munculnya smartphone menjadi salah satu faktor berkembangnya game yang ada saat ini. Walaupun begitu pada umumnya masih banyak orang yang memainkan game lewat console maupun PC [1]. Dengan perkembangan game yang cukup pesat Indonesia menjadi salah satu konsumen game yang sangat tinggi dengan urutan ke-17 di tahun 2018, walaupun begitu pasar game di Indonesia sendiri lebih didominasi dengan game produksi luar negeri yang dari sisi grafik terbilang sangat bagus dan menarik untuk dimainkan [1].

Dari sekian banyak genre game yang ditawarkan, RPG (Role Playing Game) menjadi salah satu genre yang banyak dimainkan. Game RPG merupakan sebuah permainan yang menekankan pada perkembangan karakter. Perkembangan karakter dalam game RPG ditentukan dengan banyaknya pertarungan yang diselesaikan. Unsur utama yang selalu ada dalam game RPG sendiri adalah cerita yang melibatkan tokoh utama dan tokoh-tokoh pendukung dimana akan tokoh utama harus menyelesaikan alur cerita dengan menjelajahi dunia. Selain itu pemain juga dapat menyelesaikan berbagai *side quest* edukatif yang dapat menambah pengetahuan dan kesenangan dalam bermain game dan mendapat beberapa cerita tambahan di luar alur utama.

Game “The Destiny” sendiri merupakan game RPG berkonsep cerita fantasi dengan latar sebuah peperangan antara wilayah yang memperebutkan kekuasaan. “The Destiny” mengisahkan tentang tokoh utama yang berusaha menjaga kedamaian yang mana dalam perjalanannya dia diharuskan untuk mencari tokoh-tokoh pendukung yang mampu membantunya dalam menyelesaikan misinya. Dengan menggunakan karakter dan tileset yang dibuat sendiri membuat kesan tersendiri dalam memainkannya.

Dalam pembuatannya game ini menggunakan software RPG MAKER VX ACE sebagai engine utama, Photoshop, Corel Draw, dan GIMP sebagai engine pendukung. “RPG MAKER VX ACE” merupakan sebuah program untuk game RPG yang dalam proses pengerjaannya menggunakan RGGSS3 (Ruby Game Scripting System). RGGSS3 merupakan script bahasa pemrograman Ruby yang menginterpretasikan segala komponen dalam game mulai dari sistem pertarungan hingga pembuatan peta. Untuk itu dalam penelitian ini penulis mengambil judul Pembuatan Game “The Destiny” Menggunakan Rpg Maker VX Ace.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka perumusan masalah dalam penyusunan skripsi ini adalah “Bagaimana mengimplementasikan Parallax Mapping pada sebuah game RPG yang berjudul “The Destiny” dengan menggunakan perangkat lunak RPG Maker VX Ace, Photoshop CS6 dan GIMP sebagai engine dalam pembuatannya?”

1.3 Batasan Masalah

Agar batasan masalah pada masalah ini tepat pada sasaran dan mengarah pada tujuan yang ingin dicapai, penulis memberikan batasan- batasan masalah sebagai berikut :

1. Game ini adalah game single player.
2. Game ini termasuk game adventure (petualangan).
3. Pembuatan Parallax Mapping dengan Photoshop CS 6 dan GIMP.
4. Pembuatan game menggunakan software RPG Maker VX Ace.
5. Game The Destiny ini bisa berjalan pada platform Desktop dengan OS Windows.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian ini Adalah:

1. Mengetahui kelebihan dan kekurangan penggunaan Parallax Mapping pada RPG Maker VX Ace.
2. Dapat membuat game "The Destiny" yang bermanfaat sebagai media hiburan dan edukasi.
3. Menambah pengalaman secara langsung melalui perancangan proyek khususnya game RPG.
4. Menerapkan pengetahuan yang telah didapat selama mengikuti proses belajar di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Setiap hasil penelitian pada perinsipnya harus mempunyai nilai manfaat, baik untuk penulis ataupun untuk pihak terkait. Adapun manfaatnya sebagai berikut:

1. Bagi Amikom

Memperkaya koleksi skripsi di perpustakaan AMIKOM tentang pembuatan sebuah game dan member referensi untuk mahasiswa amikom belum atau masih menyelesaikan skripsi.

2. Bagi Penulis

Dapat menyatukan kreatifitas dan kemampuan membangun sebuah game.

3. Bagi Pengembang Game

Pengembang game lain dapat menjadikan penelitian ini sebagai suatu bahan untuk dijadikan studi banding dalam pembuatan atau pengembangan game

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

a) Metode Literature

Dalam metode pengumpulan data ini, peneliti memanfaatkan fasilitas internet untuk dapat menggali sumber informasi lebih banyak tentang tema yang biasa digunakan didalam

game maupun dapat mencari detail grafis yang akan digunakan untuk bahan atau contoh di dalam aplikasi.

b) Metode Kepustakaan

Peneliti juga memanfaatkan buku-buku sebagai bahan referensi dalam mendapatkan informasi serta konsep-konsep teori yang dibutuhkan untuk melengkapi pengumpulan data ini.

1.6.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan system ini menggunakan model Rapid Application Development (RAD) yang terdiri atas :

a. Tahapan Perancangan Syarat-syarat

Pada tahapan ini pengguna memutuskan fungsi apa saja yang harus di fiturkan oleh game dengan menggunakan RPG Maker VX Ace

b. Tahapan Perancangan Pengguna

Pada tahap ini dilakukan perancangan proses dan antar muka dengan menggunakan RPG Maker VX Ace.

c. Fase Kontruksi

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

d. Fase Pelaksanaan

Pada tahapan ini dilakukan pengujian terhadap game yang dibuat menggunakan RPG Maker VX Ace

1.6.3 Metode Pembuatan Aplikasi

Metode ini merupakan tahap yang akan dilakukan mulai dari penataan konsep sampai pembuatan game mulai dari map, karakter, sampai ke item-item yang ada didalam game. Engine game yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah Rpg Maker VX Ace, serta ada software tambahan seperti Photoshop, Corel Draw, dan GIMP untuk membuat grafik atau meng-edit grafik yang sudah tersedia di Rpg Maker VX Ace.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan, penelitian ini terdiri dari beberapa bab yang membahas tiap babnya saling terkait antara bab yang satu dengan bab yang lainnya. Adapun sistematika penulisan pada penelitian ini adalah:

BAB I : PENDAHULUAN

Berisi latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian dan metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang konsep dasar dan acuan yang akan digunakan dalam pembuatan game. Membahasa juga pengertian game dan sejarah perkembangan game.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Menjelaskan tentang analisis dan perancangan dalam pembuatan game The Destiny

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang hasil dan proses pembuatan game The Destiny

BAB V : PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisi kesimpulan dan saran.

