

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Game *RPG (Role-Playing Game)* atau yang biasa disebut game Permainan Peran dimana para pemainnya memainkan peran tokoh ataupun character dan mempunyai jalan cerita. Para pemain dapat memilih karakteristik tokoh tersebut, dan mengembangkannya dari awal sampai menjadi tokoh yang kuat untuk menyelesaikan game.

Di Indonesia, game *RPG* dan *MMORPG*, sudah banyak dikenal oleh para masyarakat Indonesia sejak lama. Awal mulanya dari game "Disgaea", "Xenosaga", "Final Fantasy", dan lain-lain. Game tersebut merupakan game yang memperkenalkan game genre *RPG* di Indonesia. Sampai pada akhirnya muncul era game *MMORPG* seperti "Seal Online". Namun, perlu diketahui bahwa semakin bertambahnya pemain game yang sudah tidak berminat bermain game *RPG*, khususnya berbasis 2D.

Banyak faktor yang membuat ini bisa terjadi. Hingga saat ini minat terhadap game *RPG* masih kurang, karena quest dan storyline yang susah. *MMORPG (Massively Multiplayer-online Role Playing Game)*, terjebak pada quest yang susah dan tidak bisa lanjut ke stage atau step selanjutnya. Karena developer lebih menginginkan sistem *pay to win* agar pembelian item didalam game menggunakan cash lebih laris lagi.

Banyak juga yang mempunyai argumentasi, bahwa game *RPG 2D* adalah game yang sangat membosankan. Beberapa faktor lain diantaranya adalah karena *gameplay* yang tidak menarik, background karakter yang kurang detail awal mulanya, dan fitur yang sangat kurang untuk dimainkan. Berdasarkan hal tersebut, penulis berkeinginan untuk menciptakan game *RPG* berbasis 2D, yang dapat dimainkan di PC, dengan menggunakan software *RPG MAKER VX*, dengan judul

“Petualangan Seiba di Sevis”, menceritakan petualangan sekelompok Cruel yang mempunyai tugas untuk mencari sahabatnya.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah:

Cara membuat game RPG “Petualangan Seiba di Sevis” menggunakan RPG MAKER VX.

## 1.3 Batasan Masalah

Adapun beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pembuatan game ini menggunakan software RPG MAKER VX
2. Game ini hanya dapat berjalan di PC/Dekstop.
3. Game ini berbasis 2D.
4. Kategori game ini adalah game bergenre RPG.

## 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Dalam penulisan skripsi mengenai pembuatan game RPG menggunakan RPG Maker VX ini dimaksudkan untuk membuat game dalam genre RPG berbasis PC/Dekstop menggunakan software RPG Maker VX. Adapun tujuan pembuatan skripsi ini sebagai hiburan serta menambah ilmu pengetahuan tentang pembuatan game RPG.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk sebagai hiburan serta menambah ilmu pengetahuan dan contoh cara mendesain tokoh, serta pembuatan Game RPG, untuk meningkatkan kreatifitas dalam menghasilkan game yang menarik.

## **1.6 Metode Penelitian**

Metode penelitian yang dilakukan dalam pembuatan game ini adalah sebagai berikut.

### **1.6.1 Metode Perancangan**

Kali ini penulis menggunakan metode perancangan GDD, Game Design Document merupakan rancangan awal untuk merancang sebuah game. Rancangan game ini dipakai pada perusahaan industry game untuk mengelola perancangan dan pengembangan sebuah game. Rancangan game (GDD) terbagi dalam beberapa tahap, diantaranya adalah sebagai berikut.

#### **1.6.1.1 Game Overview**

Pada game overview berisi informasi singkat tentang Game Concept, Feature Set, dan Genre.

#### **1.6.1.2 Soundtrack and Music**

Pada tahap ini merupakan penyisipan musik pengiring pada setiap map, serta ketika bertarung dengan musuh.

#### **1.6.1.3 Game Control**

Tahap ini berisikan tentang kontrol suatu game dan bagaimana tombol mekanisme game tersebut bekerja.

#### **1.6.1.4 Character & Enemies Design**

Bagian ini menceritakan background masing masing karakter dalam game, serta setting dan latar tempat.

#### **1.6.1.5 Plot and Storyline**

Merupakan tahap dimana jalan cerita game dijabarkan, bagaimana alur kisah karakter dalam game tersebut diceritakan.

### 1.6.1.6 Metode Testing

Pada pembuatan game RPG kali ini, di tahap akhir penulis akan melakukan testing terhadap isi dari keseluruhan game yang telah dibuat.

## 162 2 Metode Study Literatur

Merupakan metode pengambilan data dengan menggunakan literatur yang ada saat ini, seperti artikel-artikel online dengan memanfaatkan situs-situs web yang bersangkutan dengan game.

## 163 3 Metode Analisis

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

### 1.6.3.1 Analisis Game Sejenis

Analisis game sejenis dilakukan dengan melakukan analisis terhadap aplikasi game yang sama yaitu RPG atau memiliki fitur yang sama dengan game yang akan dirancang. Analisis ini dilakukan agar dapat menganalisa fitur apa saja yang dibutuhkan dalam perancangan dan pembuatan serta untuk mencari tahu kekurangan dan kelebihan antara game sejenis dengan game yang penulis rancang.

## 1.7 Sistematika Penulisan

### **BAB I PENDAHULUAN**

Berisi tentang latar belakang, perumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian, dan sistematika penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini berisikan teori yang berupa pengertian dan definisi yang diambil dari kutipan buku ataupun jurnal yang berkaitan dengan penyusunan laporan skripsi serta beberapa literature review yang berhubungan dengan penelitian.

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

Bab ini berisikan background story, rincian dan pembuatan game, serta Game Design Document.

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

Bab ini menjelaskan tahapan tentang bagaimana penulis merancang dan mengembangkan suatu aplikasi, testing, hingga implementasi aplikasi.

### **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan analisa dan optimalisasi sistem berdasarkan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya.