

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Permainan atau yang lebih dikenal sebagai *game* adalah salah satu sumber hiburan bagi banyak orang. Kehadiran *game* tidak hanya sebagai hiburan, akan tetapi juga mampu mengasah pola pikir para pemain, terutama dalam hal *problem solving*. Terlebih lagi dengan adanya perkembangan teknologi pada era modern ini, *game* dapat dijadikan sebagai sarana pembelajaran dan lahan bisnis. Bahkan, *game* juga merupakan salah satu cabang olahraga *e-sport* yang diselenggarakan di Indonesia. Awalnya, *game* hanya dapat beroperasi di komputer dan *console* saja. Namun berkat perkembangan perangkat *mobile*, sekarang *game* dapat diakses melalui berbagai perangkat.

Game memiliki berbagai jenis. Akibatnya, terdapat pengelompokan genre yang beragam dan terus berkembang seiring berjalannya waktu. Adapun genre *game* saat ini yaitu bermain peran (*role playing*), aksi (*action*), strategi (*strategy*), olahraga (*sport*), simulasi (*simulation*), dan masih banyak lagi. Dari berbagai genre tersebut, peneliti tertarik untuk membahas *role playing*.

Role Playing Game (RPG) merupakan salah satu jenis yang populer dan disenangi para pemain. Jenis *game* ini memiliki unsur cerita yang menarik, realistis, serta mudah dimengerti sehingga *game* ini cocok dimainkan oleh pemain dari berbagai usia, baik dewasa maupun remaja. Kemudahan *role playing game* ini tentu saja harus diiringi dengan inovasi dan *storyline* yang kreatif. Namun yang ada saat ini, *game-game* ini menggunakan *storyline* yang cenderung mirip. Hal tersebut menjadi pertimbangan peneliti untuk mengembangkan *role playing game* yang berjudul “*From Hero to Zero*”.

Dalam mengembangkan permainan ini, peneliti memanfaatkan penggunaan *software* RPG Maker. Alasan pemilihan *software* ini adalah karena RPG Maker merupakan perangkat lunak yang secara khusus diciptakan untuk memudahkan proses pembuatan *game*. Perangkat lunak ini dilengkapi dengan latar sebagai lokasi dan peta *game*. Juga tersedia berbagai macam karakter dengan

kelengkapannya seperti *items*, *skills*, *audio*, dan bahkan *event* yang cukup memadai.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang sudah saya paparkan, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimana cara membuat *game* From Hero to Zero dengan software RPG Maker MZ?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian skripsi ini adalah untuk

1. Menghasilkan *game* RPG From Hero to Zero dengan menggunakan RPG Maker MZ.

1.4 Batasan Masalah

Dalam pembuatan permainan bermain peran ini, Batasan-batasannya adalah sebagai berikut.

1. Aplikasi *Game* RPG From Hero to Zero ini dibuat dengan menggunakan RPG maker MZ dan diaplikasikan pada computer yang memiliki operation system Windows
2. Digunakan pada komputer yang mendukung operation system Windows
3. Penelitian ini hanya membahas *game* RPG dan hanya menggunakan RPG Maker MZ.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat kepada

1. Pembaca

Melalui pengembangan *game* dan penulisan skripsi ini pembaca dapat menjadikan tulisan ini sebagai sumber referensi dan informasi mengenai pembuatan *Role Playing Game: From Hero to Zero* ini

2. Peneliti

Pengembangan *game* ini dapat memberikan pengalaman belajar dalam pembuatan *game* bergenre *role playing*.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam laporan skripsi ini dibagi menjadi beberapa bab. Adapun penjelasannya adalah sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini menjelaskan tentang dasar teori yang digunakan dalam penulisan skripsi serta kajian pustaka yang merupakan penjelasan mengenai penelitian lain yang telah dilakukan, baik oleh orang lain maupun diri sendiri, yang berhubungan dengan penyusunan skripsi ini

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menunjukkan informasi mengenai segala persiapan yang akan digunakan dalam penelitian, serta penjelasan mengenai alur penelitian yang dilakukan

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi penjelasan mengenai hasil dari rancangan yang telah dibuat. Dimulai dari pembahasan rancangan pembuatan sampai hasil uji coba.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari keseluruhan hasil laporan skripsi dan saran yang diharapkan dapat memberikan manfaat untuk penulisan atau pengembangan game yang akan datang.