

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Game RPG merupakan game yang para pemainnya memainkan peran tokoh tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merangkai sebuah cerita bersama. Para pemain memilih aksi tokoh tokoh mereka berdasarkan karakteristik tokoh tersebut. Keberhasilan aksi mereka tergantung dari sistem peraturan yang ditetapkan, para pemain bisa berimprovisasi membentuk arah dan hasil akhir permainan ini. akan tetapi kebanyakan game RPG merupakan game dari luar. Untuk Indonesia sendiri pengembangan game RPG sudah ada meskipun masih agak tertinggal dengan game yang berasal dari luar.

Pada umumnya, game yang beredar di indonesia masih dikuasai oleh game buatan luar. Akan tetapi ada beberapa game yang dibuat oleh orang Indonesia. Game game buatan Indonesia sebenarnya sudah mulai dibuat sejak tahun 90 an, tetapi baru akhir-akhir ini industri produk game mulai terlihat[1].

Adventure Game adalah suatu permainan yang mengajak pemain untuk menjelajahi kedalam permainan, memberikan petualangan yang berbeda disetiap levelnya. di dalam game adventure menuntut pemain untuk menganalisa tempat secara visual, namun terkadang meliputi masalah konseptual, dan tantangan fisik, teka-teki maupun menyimpulkan rangkaian peristiwa. menggunakan benda-benda yang tepat dan diletakan di tempat yang tepat. Game dengan genre ini menawarkan petualangan yang panjang, dan sering kali sejumlah mini-games ada di dalam sebuah game adventure. Game genre ini akan menempatkan pemain

pada seorang tokoh yang harus menjalani kisahnya sendiri, dan biasanya harus menempuh waktu bermain lama untuk menjalani dalam permainan ini

Dalam pembuatan game ini, penulis mengambil judul pembuatan game “petualangan Gajah Mada” Menggunakan RPG Maker VX Ace. Di dalam game ini bercerita tentang Gajah Mada kepala pasukan pengawal raja. Suatu ketika terjadi pemberontakan dalam istana dan Gajah Mada harus menyelamatkan rajanya dari pemberontak, pemberontakan itu di pimpin oleh salah satu anak buah terpercaya raja yang bernama Ra Kuti yang ingin duduk di tahta kerajaan, dan petualangan Gajah Mada pun di mulai, dia harus berhasil menyelamatkan raja dan membawanya ketempat yang aman, disaat yang sama Gajah Mada kembali kekerajaan untuk mengalahkan Ra Kuti demi mengambil kembali kerajaan.

Game ini dibuat dengan menggunakan engine RPG Maker VX Ace. Game ini mengadopsi system event script, dimana event event yang telah di tentukan di dalam map dapat di masukkan script sesuai kebutuhan, pemrograman dapat di lakukan dengan 2 cara yaitu melalui mode event ataupun mode editor.

1.2. Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang di jabarkan sebelumnya, maka pokok masalah yang akan di bahas adalah Bagaimana membuat game “Petualangan Gajah Mada” dengan menggunakan perangkat lunak RPG Maker VX Ace sebagai game engine dalam pembuatannya ?

1.3. Batasan Masalah

Agar tidak menyimpang dari tujuan yang akan di capai dalam pembuatan game ini, maka pembahasan masalah di batasi pada hal-hal sebagai berikut:

1. Game Petualangan Gajah Mada ini hanya dapat berjalan pada platform desktop dengan os windows.
2. Game ini di buat dengan menggunakan software Rpg Maker VX Ace
3. Game ini di peruntukan untuk umur 16 tahun keatas
4. Game ini menggunakan bahasa inggris
5. Game ini dimainkan dengan menggunakan keyboard.
6. Sistem pertarungannya menggunakan front view Battle System.
7. Game ber genre RPG yang hanya bisa dimainkan 1 orang.

1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian

Ada pun maksud dari tujuan penelitian ini adalah:

1. Membuat media hiburan berupa game dengan software RPG Maker VX Ace
2. Membuat game yang dapat di jadikan bahan pembelajaran
3. Sebagai syarat kelulusan strata-1 (S1) Universitas AMIKOM Yogyakarta

1.5. Manfaat Penelitian

Dalam penulisan skripsi mengenai pembuatan game menggunakan RPG Maker VX Ace ini manfaat yang akan di dapat antara lain :

1. Manfaat bagi peneliti :
Menambah pengalaman secara langsung melalui pembuatan proyek khususnya game RPG
2. Manfaat bagi orang lain :
Sebagai salah satu sarana hiburan dan pembelajaran.

1.6. Metode Penelitian

Untuk pengumpulan data-data yang dibutuhkan perlu digunakan beberapa metode antara lain :

1.6.1. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini meliputi beberapa tahap yaitu :

1.6.1.1. Metode Studi Literatur

Merupakan metode pengambilan data dengan menggunakan literatur yang ada seperti dengan memanfaatkan fasilitas internet yaitu dengan mengunjungi situs situs web yang berkaitan dengan dunia game.

1.6.1.2. Metode Kepustakaan (library)

Metode yang digunakan untuk mendapatkan konsep konsep teoritis menggunakan buku buku sebagai bahan refrensi dalam mendapatkan informasi informasi yang dibutuhkan.

1.6.1.3 Metode Eksperimental

Metode yang digunakan secara langsung, untuk mengetahui kesulitan yang di temui, serta pencarian solusi pada suatu masalah yang harus dipecahkan. Kegiatan ini bertujuan untuk menilai pengaruh suatu tindakan terhadap *object*.

1.6.2. Metode Analisis

Merupakan tahapan dalam menganalisis atau mendefinisikan permasalahan yang akan dibangun. Ada pun metode analisis yang akan digunakan adalah sebagai berikut :

“Analisis kebutuhan sistem yang terdiri dari analisis kebutuhan fungsional dan analisis kebutuhan non fungsional”.

1.6.3. Metode Perancangan

Dalam pembuatan game petualangan Gajah Mada, menggunakan beberapa metode perancangan yang meliputi :

1.6.3.1. Perancangan Proses

Perancangan proses dalam game digambarkan menggunakan flowchart diagram untuk menemukan proses alur data yang berjalan *game* sedang berlangsung.

1.6.3.2. Perancangan Interface

Perancangan interface dalam game digambarkan menggunakan storyboard untuk menjelaskan tata letak background, botton, obtacle, dan objek objek didalam game.

1.6.3.3. Perancangan Struktur Game

Perancangan struktur game digambarkan menggunakan struktur navigasi untuk menentukan alur yang bisa di akses melalui tombol-tombol yang ada didalam *game*.

1.6.4. Metode Pengembangan

Metode pengembangan yang digunakan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini menggunakan RAD (*Rapid Application Development*) yang meliputi tahapan sebagai berikut :

1.6.4.1. Tahapan perencanaan kebutuhan

Pada tahapan ini pembuat game merencanakan fungsi apa saja yang di butuhkan dalam game, baik fitur-fiturnya, karakter, peta, musik, efek, suara, maupun alur cerita.

1.6.4.2. Tahapan perancangan penggunaan

Pada tahapan ini di lakukan perancangan proses dan perancangan antarmuka dari *game* yang dibuat menggunakan RPG Maker VX Ace.

1.6.4.3. Tahapan konstruksi

Pada tahapan ini dilakukan pengkodean terhadap rancangan-rancangan yang telah dibuat dan di definisikan untuk menjadikan sebuah *game* menjadi *game* yang utuh.

1.6.4.4. Tahapan pelaksanaan

Pada tahapan ini di lakukan pengujian dan analisis pengujian terhadap game yang dibuat menggunakan RPG Maker VX Ace.

1.6.5. Metode Testing

Testing dilakukan untuk mengecek apakah fungsi-fungsi yang telah dibangun sesuai dengan kebutuhan. Metode *testing* yang digunakan adalah *Black-box testing* yaitu pengujian secara terintegrasi

1.7. Sistematika Penulisan

Secara garis besar sistematika penulisan skripsi terbagi atas lima bab, yaitu sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN

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

2. BAB II LANDASAN TEORI

Membahas tentang definisi *game*, pembuatan game, input device dan perangkat lunak yang digunakan.

3. BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Membahas analisis, perancangan game, aturan permainan, rincian *game*, perancangan anatar muka, desain karakter dan desain latar belakang.

4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Menjelaskan hasil uji coba game yang meliputi *screenshot* dan pembahasan dari tiap *class/metode/fungsi* utama yang dibuat, pengujian game hanya berupa *blackboxtesting*

5. BAB V PENUTUP

Bab penutup ini merupakan bab terakhir dari sistematika penulisan skripsi yang didalamnya memuat kesimpulan penelitian dan saran.